



**FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES SPORTS POUR PERSONNES AVEUGLES**

RÈGLEMENTS DE GOALBALL

2014-2017

***1er janvier 2014***

Le goalball se joue entre deux équipes de trois joueurs chacune, avec un maximum de trois remplaçants pour chaque équipe. Le goalball se joue dans un gymnase sur un terrain mesurant 18m x 9m, qui est divisé en deux par une ligne centrale. Chaque équipe demeure sur sa moitié du terrain pendant la partie. Le but du jeu pour chaque équipe est de lancer le ballon avec leur main, sur le sol, avec l’intention de le faire traverser la ligne de but de l’équipe adverse, alors que l’autre équipe essaie de l’en empêcher. Des buts et des filets sont érigés à chaque extrémité du terrain, sur toute la largeur de 9m. Le ballon est fait de caoutchouc rigide troué afin que les cloches à l’intérieur puissent être entendues lorsque le ballon est en mouvement.

Les règlements du goalball sont contrôlés par la Fédération internationale des sports pour personnes aveugles (IBSA).

S’il devait y avoir une contradiction entre la version anglaise de ces règlements et une des versions traduites de ces règlements, la version anglaise prévaudra.

**TABLE DES MATIÈRES**

**PARTIE A – RÈGLEMENTS DE GOALBALL**

**SECTION A – PRÉPARATION POUR LA PARTIE**

1 Terrain

2 Zone du banc des joueurs

3 Buts

4 Ballon

5 Uniformes

6 Bandeaux / cache-œil adhésif/ lunettes et lentilles cornéennes

7 Catégories de compétition et classification

8 Composition des équipes

9 Officiels

**SECTION B – AVANT LA PARTIE**

10 Tirage au sort

11 Réchauffement

12 Durée de la partie

**SECTION C – PENDANT LA PARTIE**

13 Protocole de jeu

14 Marquer des buts

15 Temps mort d’équipe

16 Temps mort des officiels

17 Temps mort médical

18 Règlement sur le sang

19 Substitution d’équipe

20 Substitution médicale

**SECTION D – INFRACTIONS**

21 Lancer prématuré

22 Passe à l’extérieur

23 Balle perdue

**SECTION E – PÉNALITÉS INDIVIDUELLES**

24 Balle courte

25 Balle haute

26 Balle longue

27 Bandeaux

28 Défense illégale

29 Retard de jeu - individuel

30 Conduite antisportive - individuel

31 Bruit

**SECTION F – PÉNALITÉS D’ÉQUIPE**

32 Dix secondes

33 Retard de jeu - équipe

34 Conduite antisportive - équipe

35 Coaching illégal

36 Bruit

**SECTION G – FIN DE LA PARTIE**

37 Temps supplémentaire

38 Lancers supplémentaires

39 Lancers supplémentaires à mort subite

40 Signature de la feuille de marquage et protêts

**SECTION H – AUTORITÉ DES ARBITRES ET ABUS DES OFFICIELS**

41 Autorité des arbitres

42 Abus des officiels

**PARTIE B – RÉGLEMENTATION DES TOURNOIS**

43 Événements sanctionnés par IBSA ou Jeux Paralympiques

44 Installations et équipement

45 Hébergement

46 Officiels

47 Organisation (Événements non-Paralympiques)

48 Standards de qualification

49 Déroulement des tournois

50 Classement des équipes dans un tournoi à la ronde

51 Déclarer forfait

52 Nombre maximum de parties par équipe par jour

53 Expulsion

54 Protocole de jeu

55 Délégué technique

56 Exceptions à la réglementation des tournois

**PARTIE C – PROGRAMME DES ARBITRES**

57 Composantes du programme

58 Procédures de la clinique

**Annexe 1 DIAGRAMME DU TERRAIN, SIGNAUX, BUT, BALLE À L’EXTÉRIEUR**

**Annexe 2 LEXIQUE**

**Annexe 3**  **PROGRAMME DE CLINIQUE D’ARBITRES DE L’IBSA**

##### RÈGLEMENTS DE GOALBALL

##### SECTION A – PRÉPARATION POUR LA PARTIE

#### 1 Terrain

1.1 Les dimensions: Le terrain est un rectangle de 18m de longueur par 9m de largeur (± 0,05m). Les mesures doivent être prises à partir des bords extérieurs. Seulement les lignes du terrain sont permises sur la surface du terrain (Voir illustration dans l’Annexe 1 pour les lignes et mesures exactes). Le terrain est divisé à tous les 3m de sa longueur pour un total de six zones.

1.2 En avant du but à chaque extrémité du terrain se trouvent les zones d’équipe, mesurant 6m (±0,05m) de longueur par 9m (±0,05m) de largeur. Les zones d’équipe sont divisées en deux sections (3m (±0,05m) de longueur par 9m (±0,05m) de largeur). Ces sections seront nommées « zone d’orientation » et « zone d’atterrissage ». La zone d’orientation est celle qui se trouve le plus près du but, et la zone d’atterrissage est celle qui est plus éloignée du but. La zone d’équipe contient les lignes d’orientation des joueurs, tel qu’indiqué dans l’illustration dans l’Annexe 1.

* 1. La zone neutre est au milieu du terrain. Elle mesure 6m (± 0,05m) de longueur par 9m (± 0,05m) de largeur et elle est divisée en deux parties égales par la ligne centrale (voir Annexe 1).
  2. Toutes les lignes sont d’une largeur de 0.05m (± 0,01m) et sont faites avec un ruban adhésif. Il y aura une corde sous le ruban afin que les joueurs puissent les utiliser pour s’orienter. La corde doit avoir une épaisseur de 0.003m (± 0,0005m) et se trouve sous le ruban adhésif. Le ruban adhésif utilisé devrait être d’une couleur qui fait contraste avec le plancher et avec le ballon, afin d’aider les arbitres et les spectateurs à mieux voir le ballon et les marques sur le terrain.

1.5 Tout autour du terrain, il y a une ligne faite de ruban adhésif (sans corde) à 1,5m des lignes de côté et des lignes de but. Ceci s’appelle la ligne « line out ».

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

**2 Zone du banc d’équipe**

* 1. Chaque équipe aura une zone de banc d’équipe située de part et d’autre de la table des officiels, à au moins 3m de la ligne de côté du terrain. La zone du banc d’équipe a une longueur de 4m (± 0,05 m) et une profondeur de 3m (± 0,05 m), et elle sera délimitée par du ruban adhésif avec une corde (voir Annexe 1).
  2. Les zones de banc d’équipe se trouveront du même côté du terrain que les joueurs, proche de la table des officiels afin d’être alignée avec la zone d’équipe (voir Annexe 1).
  3. Les deux équipes échangeront de banc à la mi-temps lorsqu’elles changent de côté du terrain.
  4. Tous les membres de l’équipe doivent rester dans la zone de leur banc désignée et ils doivent s’assurer qu’une partie de leur corps est sur ou derrière la ligne de ruban adhésif pendant la partie. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d’équipe pour retard de jeu.
  5. Si un joueur qui s’est blessé ou qui s’est retiré de la compétition souhaite s’asseoir sur le banc d’équipe, il doit porter un maillot officiel procuré par le comité organisateur du tournoi. Le joueur sera considéré « non-participant ». Un manquement à se règlement entraînera une pénalité d’équipe pour retard de jeu, et le joueur en infraction devra quitter la zone du banc de l’équipe.

##### 3 Buts

* 1. Les buts font toute la largeur du terrain, à chaque extrémité. Ils mesureront, de l’intérieur, 9,00m (± 0,05m) de largeur, 1,3 m (± 0,02m) de hauteur et au moins 50cm de profondeur (en mesurant de la barre transverse en avant jusqu’à la partie la plus rapprochée du fond du but).
  2. La barre transverse doit être rigide.
  3. Les poteaux du but et la barre transversale doivent être rond ou elliptique, et doivent avoir un diamètre ne dépassant pas 0,15m.
  4. Les poteaux des buts doivent être positionnés de manière à ce que le rebord interne antérieur du poteau externe soit à l’extérieur de la ligne de côté du terrain, et ils doivent être alignés avec la ligne de but.

#### Ballon

* 1. Le ballon se conformera aux spécifications suivantes:
* Diamètre: 24-25 cm
* Circonférence: 75,5 cm-78,5 cm
* Poids: 1,250 g (± 50 g)
* Trous sonores : 4 trous dans l’hémisphère supérieur désalignés avec 4 trous dans l’hémisphère inférieur.
* Cloches: 2 morceaux
* Élastomère: Caoutchouc naturel
* Rigidité, selon la norme DIN 53505: 80-85 °Shore A
* Couleur : bleue
* Surface: bosselée
* Aucune composante toxique
  1. Pour les championnats majeurs (Jeux Paralympiques, Championnats du monde et tournois de qualification pour les Paralympiques), un ballon approuvé par IBSA et choisi par le comité organisateur sera utilisé.

#### Uniformes

* 1. Tous les joueurs doivent porter un chandail d’équipe.
  2. Le chandail de chaque joueur doit être numéroté de façon permanente au centre de l’avant et l’arrière du chandail. Les numéros doivent mesurer au moins 20 cm de hauteur et doivent être 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9. Le numéro ne peut pas être rentré dans les pantalons, couvert par des protecteurs ou autrement caché de la vue des arbitres. Un manquement à un de ces critères entraînera une pénalité pour retard de jeu.
  3. L’équipement vestimentaire et de protection ne doit pas être à plus de 10 centimètres du corps, dans n’importe quelle direction.
  4. Aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du monde, le chandail de l’équipe, les pantalons et chaussettes portés par tous les compétiteurs d’une équipe doivent être identiques et doivent rencontrer tous les standards de commandite, tel que requis par le Comité paralympique international. Vu la nature contractuelle des standards de commandite, les pièces d’équipement non-conformes ne seront pas permis sur le terrain. Un manquement à ce critère entraînera une pénalité d’équipe pour retard de jeu et le joueur ne pourra pas jouer.
  5. L’équipement de protection et tout autre item qui se porte sur la tête doit ne pas nuire à la position et la fonction du bandeau.

1. **Bandeaux / Cache-œil adhésif / Lunettes et lentilles cornéennes**
   1. Le port de lunettes ou de lentilles cornéennes est interdit.
   2. Tous les joueurs sur le terrain doivent porter un bandeau à partir du moment que l’arbitre vérifie les bandeaux au début de la période jusqu’à la fin de la période. De plus, un joueur qui se fait remplacé lors d’une substitution peut enlever son bandeau une fois que sa substitution a été annoncée et qu’ils se dirigent vers le banc. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité individuelle pour bandeau (Eyeshades).
   3. Le bandeau doit également être porté durant le temps supplémentaire. Tous les joueurs doivent porter leur bandeau lors des tirs de barrage, qu’ils soient sur le terrain ou non. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité individuelle pour bandeau (Eyeshades).
   4. À tous les Championnats majeurs, tous les joueurs participant au jeu devront avoir les yeux couverts par des cache-yeux adhésif de gaze ou l’équivalent, sous la supervision du Délégué Technique de l’IBSA ou d’une personne désignée pour chaque équipe et connue du Délégué Technique.
   5. Si un joueur prend plus que le temps alloué pour un temps mort médical (45 secondes) pour ajuster ou remplacer son bandeau, une pénalité individuelle de retard de jeu sera accordée. L’officiel aux 10-secondes qui est inactif pendant ce temps chronomètrera le temps mort officiel de 45 secondes.
   6. Tout bandeau fourni par l’organisateur d’un tournoi doit être approuvé par le Délégué Technique d’IBSA.

#### Classification et catégories de compétition

* 1. La compétition sera divisée en deux catégories, hommes et femmes.
  2. Pour les compétitions internationales, tous les joueurs doivent satisfaire les critères de classification sportive B1, B2 ou B3 de l’IBSA/CPI.

#### Composition de l’équipe

* 1. Au début du tournoi une équipe sera formée de 3 joueurs avec un maximum de 3 remplaçants.
  2. De plus, chaque équipe à droit à un maximum de 3 accompagnateurs sur le banc des joueurs pendant la partie. Le nombre total de personnes permises dans la zone du banc des joueurs de dépassera pas neuf personnes, incluant les trois joueurs partants.
  3. Lors du tirage au sort, l’arbitre doit être avisé par écrit de la présence de joueurs présents dans la zone du banc d’équipe qui ne participeront pas à la compétition. Ces joueurs doivent porter un chandail d’identification fourni par le comité organisateur du tournoi, sans quoi ils ne pourront s’asseoir dans la zone du banc d’équipe. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d’équipe pour retard de jeu.

#### Officiels

* 1. Chaque partie devra avoir 2 arbitres, 4 juges de buts, 1 marqueur, 1 chronométreur et 2 chronométreurs de dix secondes. Dans les Jeux paralympiques, les tournois de qualification pour les Paralympiques et les Championnats régionnaux, un chronométreur secondaire sera requis.
  2. Les fonctions des arbitres sont décrites dans le "IBSA Goalball Officials’ Certification Programme Manual”. Les fonctions des officiels mineurs sont décrites dans le "IBSA ITO Officials’ Manual”.

##### SECTION B – AVANT LA PARTIE

#### Tirage au sort

* 1. Un représentant de l’équipe doit être présent à l’heure et l’endroit désignés pour le tirage au sort. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d’équipe pour retard de jeu et une perte du choix de lancer our recevoir le ballon, ou du choix du côté du terrain (droite ou gauche de la table des officiels). Si aucune des deux équipes ne se présente au tirage au sort, l’équipe dont le nom apparait en premier sur l’horaire de jeu (équipe A) commencera la partie à gauche de la table des officiels avec le ballon, et une pénalité d’équipe pour retard de jeu sera accordée aux deux équipes.
  2. Au moment du tirage au sort, le représentant de l’équipe devra remplir la feuille d’alignement afin de vérifier l’exactitude des noms et numéros des joueurs, ainsi que des noms entraîneurs/accompagnateurs qui seront sur le banc. Si une feuille d’alignement n’est pas fournie au tirage au sort, la feuille d’alignement de la partie précédente sera utilisée. Si aucune feuille d’alignement n’existe, les noms et rôles des membres de l’équipe seront recopiés, tels qu’ils sont inscrits sur la feuille d’inscription remise au comité organisateur du tournoi.
  3. Pour les parties qui requièrent un gagnant, le représentant de l’équipe complètera une feuille de lancers supplémentaires, qui sera fournie par l’arbitre et qui devra être rendue à l’arbitre lors du tirage au sort des lancers supplémentaires.
  4. Le tirage au sort sera effectué par un officiel approuvé ou nommé par le Délégué Technique du tournoi.
  5. Le gagnant du tirage au sort pourra choisir de lancer ou de recevoir le ballon au début de la partie, ou il pourra choisir de quel côté du terrain son équipe débutera la partie. L’autre choix revient à l’équipe ayant perdu le tirage au sort.
  6. À la fin de la première période, les équipes échangeront de banc et de côté du terrain. Le premier lancer de la deuxième période sera effectué par l’équipe qui a défendu le premier lancer au début de la partie.
  7. Seulement les joueurs dont le nom figure sur la feuille d’alignement de la partie concernée pourront participer à cette partie. Tous les membres de l’équipe dont le nom apparait sur la feuille du marqueur pour la partie concernée doivent être sur le terrain ou sur le banc de l’équipe au début de la partie. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d’équipe pour retard de jeu pour chaque membre qui n’est pas présent.

#### Réchauffement

* 1. Les joueurs auront le droit de se réchauffer en se limitant à moitié du terrain qu’ils occuperont durant la partie. Il est interdit aux équipes de lancer le ballon en direction du côté adverse du terrain.
  2. Si, pendant le réchauffement, une équipe lance le ballon dans la moitié adverse du terrain, l’équipe recevra un avertissement de la part de l’arbitre. Si la même équipe lance à nouveau le ballon dans la moitié adverse du terrain, elle se verra accorder une pénalité d’équipe– Conduite antisportive.

#### Durée du jeu

* 1. La durée d’une partie est de 24 minutes, réparties en deux périodes de 12 minutes chacune.
  2. Il doit y avoir au moins cinq minutes entre la fin d’une partie et le commencement de la suivante. Aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du monde, il y aura au moins 15 minutes entre la fin d’une partie et le début de la suivante.
  3. Un signal sonore sera donné 5 minutes avant le début d’une partie.
  4. Les joueurs qui joueront dès le début de chaque période doivent être prêts pour leur vérification de cache-yeux et bandeaux par les arbitres, 90 secondes avant le début de chaque période.
  5. Il y aura un avertissement sonore 30 secondes avant le début de chaque période.
  6. La mi-temps est d’une durée de 3 minutes.
  7. Toutes les équipes et les joueurs devraient être prêts à commencer lorsque l’officiel du côté de la table annonce que le temps est écoulé (voir règlement 12.5) Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d’équipe pour retard de jeu.
  8. Toute période sera considérée complète à l’expiration du temps.

##### SECTION C – PENDANT LA PARTIE

1. **Protocole de jeu**
   1. L’arbitre débute la partie en demandant au public d’éteindre leurs cellulaires, en demandant le silence et rappelant à tous de demeurer silencieux lorsque le ballon est en jeu. Puis l’arbitre dira « Quiet please » (Silence s’il vous plait) avant de dire « centre » et de lancer le ballon à l’équipe qui doit lancer en premier. L’arbitre lancera le ballon au joueur qui se trouve le plus près de la position centrale. L’arbitre sifflera ensuite trois coups et dira « play ».
   2. L’horloge de jeu sera démarrée au troisième coup de sifflet.
   3. L’arbitre mettra fin à la période en sifflant et en annonçant « half-time » (mi-temps), « game » (partie), « overtime » (temps supplémentaire) ou « extgra throws » (lancers supplémentaires). Ceci est un signal de la fin de la période et les joueurs peuvent toucher à leur bandeau; ceci sert à s’assurer qu’une pénalité n’est pas commise avant la fin de la période.
   4. L’horloge de jeu sera arrêtée lorsqu’un arbitre siffle et repartira au coup de sifflet suivant, sauf lors d’une pénalité. L’horloge de jeu sera arrêtée lors d’une pénalité.
   5. Lorsque le ballon doit être remis en jeu, il sera déposé par un arbitre ou un juge de but sur la ligne de côté, 1.5m en avant de la ligne de but, du côté où le ballon est sorti du terrain. L’arbitre dira alors « play ».
   6. Si, lors d’un lancer, le ballon est lancé à l’extérieur de la ligne de côté, l'arbitre dira « out » et le chronomètre de 10 secondes sera arrêté et réinitialisé. Le ballon sera remis en jeu par un arbitre ou un juge de but à l’extrémité opposée du terrain, sur la ligne de côté à 1,5m en avant du poteau du but, du côté où le ballon est sorti du terrain. Si le ballon n’a pas traversé la ligne de « line out » et que l’horloge de jeu n’est pas arrêtée, l’arbitre dira « play » une fois que le ballon a été déposé dans la zone d’équipe. Si l’horloge de jeu était arrêtée, l’arbitre dira « quiet please » (Silence s’il vous plait), sifflera un coup et dira « play ».
   7. Si le ballon bloqué traverse la ligne de côté dans la zone d’équipe, l'arbitre dira « blocked out ». Si le ballon traverse aussi la ligne de « line out », l’arbitre sifflera et dira « line out ».
   8. Le ballon sera alors remis en jeu par un juge de but ou un arbitre, tel que détaillé en 13.6.
   9. Si l’horloge de jeu n’est pas arrêtée, le chronomètre de 10 secondes continuera et l’arbitre dira « play » dès que le ballon est remis en jeu.
   10. Si l’horloge de jeu est arrêtée, le chronomètre de 10 secondes sera arrêté. Lorsque le ballon est remis en jeu, l’arbitre dira « silence s’il vous plait », sifflera et dira « play ». L’équipe aura alors jusqu’à l’expiration du 10 secondes pour envoyer le ballon au-delà de la ligne centrale.
   11. Lorsque l’horloge de jeu est arrêtée et que le ballon est remis en jeu par l'arbitre ou par un juge de but à la ligne de 1,5 m en avant du poteau du but, l'arbitre dira « quiet please », sifflera et dira « play » même si aucun membre de l'équipe n'essaie de ramasser le ballon.
   12. Aucun outil d'orientation additionnel n'est permis sur le terrain. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité individuelle ou d'équipe pour retard de jeu.
   13. Après une pénalité, les joueurs peuvent être réorientés vers le poteau du but par un arbitre ou un juge de but. Si à tout autre moment un arbitre doit réorienter un joueur, une pénalité de retard de jeu sera accordée.
   14. Lorsque le ballon lancé s'arrête dans la zone d'équipe de l'équipe défensive, sans qu'un joueur de l'équipe défendant ne la touche, ceci s'appelle une balle morte. L'arbitre sifflera et dira « dead ball » (balle morte). Le ballon sera remis en jeu chez l'équipe défensive par un officiel tel que décrit dans le règlement 13.5. Un ballon sera déclaré « balle morte » lorsque le ballon lancé frappe le poteau du but ou la barre transversale sans toucher un joueur défendant et s'arrête soit dans la zone d'équipe ou dans la première moitié de la zone neutre. L'arbitre sifflera seulement lorsque le ballon est complètement immobile.
   15. Un membre de l'équipe sera seulement autorisé à quitter la zone de jeu, peu importe la raison (i.e. attention médicale ou ajustement d'équipement) pendant un arrêt de jeu officiel. Ce membre de l’équipe ne pourra pas revenir avant la fin de la période.
   16. Pour assurer un bon déroulement de la partie, un temps mort officiel sera pris pour essuyer le plancher seulement quand l’arbitre juge que la sécurité des joueurs est compromise. Le plancher devrait être essuyé seulement lors d'un arrêt officiel de la partie.

#### Marquer des buts

* 1. À tout moment que le ballon est en jeu et qu'il traverse complètement la ligne de but (voir Annexe 1), un but a été marqué. L’arbitre sifflera deux fois et annoncera le but. L’horloge de jeu arrêtera au premier coup de sifflet. Un but ne peut pas être marqué par un officiel qui remet le ballon en jeu.
  2. Si le bandeau d'un joueur défensif est se déplace ou s’enlève lorsque frappé en arrêtant un ballon, le jeu continuera jusqu’à ce que le ballon soit contrôlé, bloqué hors du terrain ou qu’un but soit marqué.
  3. L'équipe ayant marqué le plus de buts à l'expiration du temps sera gagnante.
  4. La partie sera terminée si une équipe mène par 10 buts.

#### Temps mort d'équipe

* 1. Chaque équipe aura droit à quatre (4) temps morts de 45 secondes durant la partie. Au moins un de ces temps morts doit être pris durant la première période, sans quoi il sera perdu. Une fois qu'une des équipes a demandé un temps mort, les deux équipes peuvent utiliser le temps mort.
  2. Chaque équipe a droit à un temps mort de quarante-cinq secondes durant la prolongation.
  3. L’équipe qui a le contrôle du ballon peut demander un temps mort. Les deux équipes peuvent demander un temps mort lorsqu'il y a un arrêt de jeu.
  4. Un temps mort peut être demandé à l'arbitre par n'importe quel membre de l'équipe à l'aide de du signal de temps mort (voir Annexe 1) et/ou en disant « time out » (temps mort).
  5. Le temps mort débutera lorsque l'arbitre l’annoncera et nommera l'équipe requérante. Toute personne qui se trouve dans la zone du banc d’équipe peut alors embarquer sur le terrain.
  6. Un chronométreur de 10 secondes chronométrera le temps mort de 45 secondes, donnera un signal sonore 15 secondes avant la fin du temps mort et encore lorsque le temps mort est terminé.
  7. Lorsque le signal sonore du 15 secondes avant la fin du temps mort est donné, les arbitres diront « fifteen seconds » (quinze secondes).
  8. Une substitution peut être demandée avant la fin du temps mort. Si l’équipe qui a demandé le temps mort demande une substitution avant la fin du temps mort, ceci comptera pour un temps mort et une substitution. Si l’équipe qui a demandé le temps mort demande une substitution après la fin du temps mort, cette équipe recevra une pénalité d’équipe pour retard de jeu.
  9. Après qu'une équipe ait demandé un temps mort, au moins un lancer doit être effectué avant que la même équipe puisse demander un autre temps mort ou une autre substitution.
  10. Si une équipe prend plus que quatre temps morts pendant le temps régulier, ou plus de trois temps morts dans la deuxième période, ou plus d'un temps mort en prolongation, la requête sera refusée et une pénalité d'équipe pour retard de jeu sera accordée immédiatement.
  11. Lorsque l'arbitre dit « quiet please » (silence s'il vous plait), l'entraîneur et les autres membres de l'équipe sur le banc ne doivent plus parler à l'équipe, sinon l’équipe recevra une pénalité d'équipe pour coaching illégal.

#### Temps mort des officiels

* 1. Un arbitre peut annoncer un temps mort officiel à n’importe quel moment.
  2. Si un arbitre a sifflé pour un temps mort officiel suite aux actions de l’équipe en possession du ballon, le ballon sera remis au juge de but. À la fin du temps mort officiel, le juge de but remettra le ballon en jeu à 1.5m en avant du poteau du but (tel que décrit au règlement 13.5).
  3. Il n'y a pas de limite de temps à un temps mort officiel.
  4. Lors d’un « temps mort officiel », les membres de l’équipe sur le banc auront la permission de donner des instructions aux joueurs qui sont sur le terrain, jusqu’à ce que l’arbitre dise « quiet please ». Si les membres de l’équipe sur le banc continuent à parler, l’équipe recevra une pénalité d’équipe tel qu’indiqué au règlement 15.11.

#### Temps mort médical

* 1. Un temps mort médical aura une durée maximale de quarante-cinq (45) secondes. Dans le cas de blessure ou de maladie, un temps mort médical peut être demandé par l’arbitre. L’arbitre évaluera la situation et déterminera si le joueur est capable de continuer à jouer à la fin des quarante-cinq (45) secondes.
  2. Le chronométreur de 10 secondes qui ne chronomètre pas un 10-secondes à ce moment chronomètrera le temps mort médical de 45 secondes.
  3. Un signal sonore sera donné 15 secondes avant la fin du temps mort médical, et lorsque 45 secondes sont écoulées.
  4. Si l'arbitre détermine que le joueur blessé n'est pas prêt à jouer à la fin du temps mort médical, le joueur doit être remplacé à l'aide d'une substitution médicale, mais il peut revenir sur le jeu si l'entraîneur utilise une substitution régulière pour le ramener au jeu.
  5. Seulement un membre de l’équipe parmi ceux présent sur le banc d’équipe peut embarquer sur le terrain durant un temps mort médical. Cette personne doit être de retour dans la zone du banc d’équipe à la fin du temps mort médical. Un avertissement sera donné lorsqu’il ne restera que 15 secondes. Si plus d’une personne du banc d’équipe embarque sur le terrain, ou si la personne qui est embarqué sur le terrain n’est pas de retour dans la zone du banc d’équipe à la fin du temps mort médical, l’équipe recevra une pénalité pour retard de jeu.

#### Règlement pour blessures avec sang

* 1. Si un joueur se blesse et que l'arbitre voit qu'il saigne, un temps mort médical sera annoncé. Le joueur sera retiré du terrain et pourra seulement revenir sur le terrain lorsque le saignement a cessé, la plaie est recouverte et, si nécessaire, l'uniforme est changé. Si le saignement n’a pas cessé, que la plaie n’est pas recouverte ou que l’uniforme n’a pas été changé avant la fin du temps mort médical, une substitution médicale sera effectuée.
  2. Si le joueur blessé est substitué à cause d'une blessure avec sang, ceci sera considéré une substitution médicale et le joueur peut revenir sur le jeu si l'entraîneur utilise une substitution régulière et seulement si l'arbitre détermine que le joueur respecte les critères du règlement 18.1.
  3. Toutes les surfaces contaminées doivent être nettoyés adéquatement avant que la partie ne reprenne.
  4. Si le joueur n’a pas de chandail de rechange ayant le même numéro que son chandail original, il lui sera permis de porter un chandail avec un numéro différent (qui n’est pas déjà utilisé par un joueur de son équipe) pourvu que ce changement soit signalé à l’arbitre, qui l'annoncera.

#### Substitutions d'équipe

* 1. Chaque équipe aura droit à quatre (4) substitutions pendant le temps régulier. Au moins une substitution doit être prise durant la première période, sans quoi elle sera perdue.
  2. Chaque équipe aura droit à une substitution durant la prolongation.
  3. Le même joueur peut être substitué plus qu'une fois.
  4. Une équipe qui a le contrôle du ballon peut demander une substitution. Les deux équipes peuvent demander une substitution lorsque l’horloge de jeu est arrêtée.
  5. Une substitution peut être demandée à l’arbitre par n'importe quel membre de l'équipe, en utilisant des signes de mains (voir Annexe 1) et/ou en disant « substitution ».
  6. La substitution débutera lorsque l'arbitre l’annoncera et nommera l'équipe requérante.
  7. Lorsque la substitution a été annoncée par l'arbitre, l’équipe concernée montrera le tableau de substitution sur lequel sera inscrit le numéro de chandail du joueur sortant et du joueur entrant.
  8. Dans un tournoi où les joueurs doivent porter de la cache-œil, le joueur entrant doit déjà avoir son cache-œil et être prêt pour la vérification de son bandeau lorsque l'arbitre annonce la substitution. Tout retard occasionné par un entraîneur ou un joueur entrant donnera lieu à une pénalité. Pénalité d'équipe – Retard de jeu.
  9. Un temps mort peut être accordé avant la fin de la substitution. Si l'équipe qui a demandé la substitution demande un temps mort avant la fin de la substitution, ceci sera comptabilisé comme une substitution et un temps mort.
  10. Après qu'une équipe ait effectué une substitution, au moins un lancer doit avoir lieu avant que la même équipe puisse demander une autre substitution ou un temps mort.
  11. Dès que l’arbitre aura annoncé le nom de l’équipe et le numéro du joueur sortant, le joueur sortant pourra enlever son bandeau, ses cache-yeux et aller s’asseoir dans la zone du banc d’équipe. Un juge de but sera disponible pour guider le joueur sortant vers le banc, puis guidera le joueur entrant au poteau de but le plus près de la zone du banc d'équipe. Si le joueur sortant touche à son bandeau avant que l’arbitre n’ait annoncé le nom de l’équipe et le numéro du joueur, ce joueur recevra une pénalité individuelle pour bandeau (Eyeshades).
  12. Dans une situation de pénalité, les substitutions seront permises sauf dans le cas du joueur pénalisé.
  13. Les membres des équipes assis sur le banc peuvent parler aux joueurs pendant une substitution jusqu'à ce que l'arbitre aie dit « quiet please » (silence s'il vous plait). Si des membres de l’équipe sur le banc continuent à parler aux joueurs sur le terrain après que l’arbitre aie dit « quiet please », l’équipe recevra une pénalité d'équipe pour coaching illégal.
  14. Toute substitution de joueur pendant la mi-temps ne comptera pas parmi les trois substitutions potentielles restantes de l’équipe. Pendant la mi-temps, les équipes doivent informer l'arbitre de toute substitution, et l'arbitre annoncera les substitutions au début de la deuxième période. Si une équipe n’avise pas l’arbitre d’une substitution avant la fin de la mi-temps, l’équipe recevra une pénalité d’équipe pour retard de jeu.
  15. Si l'équipe demande plus de quatre (4) substitutions pendant le temps régulier, ou plus de trois (3) substitutions dans la deuxième période, ou plus d'une substitution pendant la prolongation, la demande sera rejetée et une pénalité d'équipe pour retard de jeu sera accordée.

#### Substitution médicale

* 1. Une substitution médicale ne sera pas comptabilisée dans les quatre (4) substitutions auxquelles l’équipe a droit pendant la partie.
  2. Deux arrêts dans le temps de jeu régulier pour le même joueur qui est temporairement blessé entraîneront, à la discrétion de l’arbitre, le retrait du joueur de la partie pour le reste de la période en cours. Tout nouvel arrêt de jeu pour le même joueur, peu importe la période, entraînera une substitution médicale immédiate et le joueur ne pourra pas revenir avant la fin de cette période.
  3. Après qu’un temps mort médical ait été annoncé, l’arbitre décidera si le joueur est capable de continuer. À la fin des quarante-cinq (45) secondes, si l’arbitre décide que le joueur ne peut plus continuer à jouer, le joueur doit être substitué mais il peut revenir au jeu si l’entraîneur utilise une substitution régulière.
  4. Les membres de l’équipe qui se trouvent sur le banc peuvent communiquer avec les joueurs sur le terrain pendant une substitution jusqu’à ce que l’arbitre dise « Quiet please » (Silence s’il vous plaît).Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d’équipe pour coaching illégal.

##### SECTION D – INFRACTIONS

Lorsqu’une infraction est commise, l’arbitre donnera un coup de sifflet et nommera l’infraction. Le ballon sera donné à l’équipe qui n’a pas commis l’infraction.

1. **Lancer prématuré (Premature throw)**
   1. Un lancer prématuré survient si un joueur lance avant que l’arbitre n’ait donné le signal « play ».

#### Passe à l’extérieur (Pass out)

Une passe à l’extérieur sera annoncée par l’arbitre quand :

* 1. Le ballon touche au sol à l’extérieur du terrain après que l’équipe ait eu le contrôle du ballon, au moment d’une passe entre deux membres de l’équipe.
  2. Il y a un geste intentionnel de la part d’un joueur de faire sortir le ballon du terrain, surtout si le second geste est effectué après un premier contact avec le ballon. Ceci comprend tout mouvement de balayement avec la main ou le bras, ou le fait de poursuivre le ballon jusqu’à sa sortie du terrain.

#### Ballon perdu (Ball over)

* 1. Si le ballon est bloqué par un joueur de défense et qu’il rebondit : (a) au-delà de la ligne centrale, ou (b) au-delà de la ligne de côté du terrain dans la zone neutre, l’arbitre sifflera et dira « ball over ». Le ballon sera alors remis en jeu dans la zone d’équipe opposée au côté où le ballon a été bloqué. Le ballon sera remis en jeu tel que décrit en 13.6. L’arbitre dira alors « quiet please », puis sifflera et dira « play ».
  2. Si le ballon frappe un poteau ou la barre transversale du but et traverse la ligne du centre ou la ligne de côté dans la zone neutre.
  3. Ce règlement ne s’applique pas lors des lancers supplémentaires et des lancers de pénalité.
  4. Si le ballon heurte un objet au-dessus du terrain, l’arbitre sifflera et dira « ball  over ».

**SECTION E – PÉNALITÉS INDIVIDUELLES**

Lors d’une pénalité individuelle, l’arbitre sifflera, nommera la pénalité, le numéro du joueur et l’équipe. Le joueur pénalisé défendra le lancer de pénalité. Les règlements du jeu s’appliquent à tous les lancers de pénalité; c’est-à-dire que s’il y a une pénalité sur le lancer, le lancer ne peut pas marquer de but. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera répété à moins que le lancer n’ait marqué un but. Si le joueur qui lance envoie le ballon dans son propre but, ceci ne comptera pas comme un but, mais comme une perte de possession du ballon. Si l’équipe à qui le lancer de pénalité est accordé décide de décliner le lancer de pénalité, un membre de l’équipe devrait l’indiquer en utilisant les signes de mains (voir Annexe 1) et/ou en disant « penalty declined » (pénalité déclinée). L’équipe qui décline la pénalité aura la possession du ballon lorsque le jeu reprend. L’horloge de jeu est arrêtée durant toutes les situations de pénalité.

#### Balle courte (Short ball)

* 1. Tout moment où le ballon lancé reste sur le terrain, mais que le mouvement du ballon vers l’avant cesse avant que le ballon n’atteigne la zone de jeu de l’équipe défensive, le joueur ayant lancé le ballon sera pénalisé, avec une pénalité pour balle courte.

#### Balle haute (High ball)

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

#### Balle longue (Long ball)

* 1. Nonobstant le règlement au paragraphe 25, durant le lancer, le ballon doit également toucher au terrain au moins une fois dans la zone neutre, sans quoi le lanceur recevra une pénalité pour balle longue.

1. **Bandeaux (Eyeshades)**
   1. Durant la partie, tout joueur qui touche à son bandeau sans la permission de l’arbitre recevra une pénalité pour bandeau (eyeshades).
   2. Un joueur retiré du terrain pendant une situation de pénalité ne peut pas toucher à son bandeau, sinon il recevra une pénalité pour bandeau (eyeshades).
   3. Si un joueur substitué qui sort du terrain touche à son bandeau et/ou ses cache-yeux, ou le(s) retire avant que l’arbitre n’ait annoncé la substitution en nommant l’équipe et le joueur sortant, ce joueur recevra une pénalité pour bandeau (eyeshades).

#### Défense illégale (Illegal defence)

* 1. Le premier contact défensif avec le ballon doit être effectué par un joueur dont au moins une partie du corps est en contact avec le sol de la zone de jeu de son équipe (zone d’orientation et d’atterrissage).

#### Retard de jeu individuel (Personal delay of game)

* 1. Les joueurs doivent être prêts à reprendre le jeu sur le signal de l’arbitre au début de chaque période.
  2. Les joueurs ne doivent pas être réorientés sur le terrain par quelqu’un d’autre qu’un coéquipier sur le terrain, à moins qu’ils ne soient guidé par un arbitre ou un juge de but après une situation de pénalité (tel que décrit dans le règlement 13.13).
  3. Toute action prise par un joueur qui vise, selon l’arbitre, à retarder le jeu, lui vaudra une pénalité de retard de jeu.

#### Conduite antisportive individuelle (Personal unsportsmanlike conduct)

* 1. Si un arbitre détermine qu’un joueur se comporte de façon antisportive, ce joueur recevra une pénalité individuelle pour conduite antisportive.

De plus, deux pénalités individuelles pour conduite antisportive reçues par un même joueur durant la partie entraîneront l’expulsion de cette partie. Par ailleurs, toute autre conduite antisportive peut entraîner l’expulsion de la partie ou du site de compétition. Si un joueur est éliminé ou expulsé, l’arbitre doit rapporter cette décision au Délégué technique de la compétition. Si le Délégué technique le crois justifié, un joueur peut être expulsé du tournoi entièrement. Cette décision doit être documentée par le Délégué technique dans un rapport écrit soumis au sous-comité de goalball de l’IBSA à la fin du tournoi.

* 1. Un joueur expulsé de la partie pour conduite antisportive ne sera pas remplacé durant la partie en cours.
  2. Tout contact physique intentionnel avec un officiel, causé par un joueur, entraînera l’expulsion immédiate du joueur de la partie et du terrain de jeu.
  3. Les joueurs qui modifient/altèrent intentionnellement la forme du ballon recevront une pénalité pour conduite antisportive.
  4. Aucune substance étrangère ne sera permise comme aide à la performance au goalball. L’utilisation de résine/« Stick’em », de sueur ou de tout autre substance qui augmente ou diminue l’adhérence de la surface du ballon au joueur est strictement interdite. Une telle conduite entraînera une pénalité individuelle pour conduite antisportive.
  5. Tout joueur qui mouille intentionnellement le ballon en le frottant sur une surface quelconque recevra une pénalité individuelle pour conduite antisportive.
  6. Le goalball se joue avec les mains. Tout coup de pied intentionnel au ballon vaudra au joueur concerné une pénalité individuelle pour conduite antisportive.

#### Bruit (Noise)

* 1. Tout bruit fait par un joueur durant le lancer, empêchant la partie adverse de repérer le ballon, sera pénalisé.

##### SECTION F – PÉNALITÉS D’ÉQUIPE

Lors d’une pénalité d’équipe, l’arbitre sifflera, annoncera « team penalty » (pénalité d’équipe), annoncera la pénalité et le nom de l’équipe. L’équipe qui effectuera le lancer de pénalité choisira, parmi les joueurs sur le terrain, le joueur qui défendra la pénalité. Les règlements du jeu s’appliquent aux lancers de pénalité; c’est-à-dire que s’il y a une pénalité sur le lancer, le lancer ne peut pas marquer de but. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera répété à moins que ce lancer n’ait marqué un but. Si le joueur qui lance envoie le ballon dans son propre but, ceci ne comptera pas comme un but, mais comme une perte de possession du ballon. Si l’équipe à qui le lancer de pénalité est accordé décide de décliner le lancer de pénalité, un membre de l’équipe devrait l’indiquer en utilisant les signes de mains (voir Annexe 1) et/ou en disant « penalty declined » (pénalité déclinée). L’équipe qui décline la pénalité aura la possession du ballon lorsque le jeu reprend.

#### Dix secondes (Ten seconds)

* 1. Une équipe a 10 secondes pour s’assurer que le ballon traverse la ligne centrale du terrain à partir du premier contact défensif de l’équipe avec le ballon.
  2. S’il y a un temps mort, une substitution ou un « line-out » après le premier contact défensif, et que l’équipe a le contrôle du ballon (un joueur est en possession du ballon ou le ballon est clairement en train d’être passé entre les joueurs), le chronomètre de dix secondes sera arrêté au sifflet de l’arbitre et reprendra lorsque l’arbitre dira « play ». L’équipe aura seulement le temps restant pour s’assurer que le ballon traverse la ligne centrale du terrain.
  3. Si un contact défensif est suivi de la mention « blocked out » (bloqué à l’extérieur) et ensuite d’un coup de sifflet et de la mention « line out » (ligne extérieure), le chronomètre de 10 secondes sera arrêté et reprendra lorsque l’arbitre dira « play ».
  4. Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro si l’arbitre annonce un temps mort officiel.
  5. Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro après un but.
  6. Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro à la fin de chaque période.
  7. Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro lors d’une pénalité.
  8. Le chronomètre de 10 secondes sera démarré dès le premier contact défensif de l’équipe, que l’équipe soit en contrôle du ballon ou non.
  9. Le chronométreur de 10 secondes à la table avisera l’arbitre lorsque le chronomètre atteint 10 secondes et que l’équipe est encore en possession du ballon après le premier contact ou avant que le ballon ne traverse la ligne centrale du terrain.

#### Retard de jeu d’équipe (Team delay of game)

* 1. Un représentant de l’équipe doit être présent au tirage à l’heure établie.
  2. L’équipe doit être prête à commence à jouer au début de chaque période tel qu’indiqué par l’arbitre.
  3. Toute action de l’équipe qui empêche de continuer la partie.
  4. Les arbitres doivent être avertis durant la mi-temps de toute substitution effectuée à la mi-temps.
  5. Une équipe ne peut pas demander plus de quatre (4) temps morts durant le temps régulier ou plus de trois (3) temps morts durant la deuxième période, ou plus d’un temps mort durant le temps supplémentaire.
  6. Une équipe ne peut pas demander plus de quatre (4) substitutions durant le temps régulier ou plus de trois (3) substitutions durant la deuxième période, ou plus d’une substitutions durant le temps supplémentaire.
  7. Un joueur entrant lors d’une substitution doit être prêt à jouer lorsque la substitution est annoncée et l’entraîneur doit être prêt à indiquer le numéro des joueurs entrant et sortant.

#### Conduite antisportive d’équipe (Team unsportsmanlike conduct)

* 1. Tous les membres d’une équipe et de sa délégation présents lors d’une partie doivent éviter de se comporter de manière antisportive.
  2. Toute conduite antisportive subséquente peut entraîner l’expulsion de la partie ou des lieux et/ou l’interdiction de participer au tournoi si l’arbitre juge que la situation le mérite. L’arbitre doit rapporter l’incident au Délégué technique pour une décision. Si le Délégué technique croit que c’est nécessaire, une équipe peut être expulsée du tournoi. Le Délégué technique doit alors envoyer un rapport écrit au sous-comité de goalball de l’IBSA.

#### Coaching illégal (Illegal coaching)

* 1. Les membres de l’équipe qui se trouvent sur la feuille d’alignement et qui ne sont pas sur le terrain peuvent seulement communiquer avec les joueurs sur le terrain lors d’un arrêt officiel de jeu (arrêt sifflé), et ce seulement jusqu’à ce que l’arbitre ait dit « quiet please » (silence s’il vous plaît). Si l’équipe continue à communiquer avec les joueurs sur le terrain après que l’arbitre aie dit « quiet please », l’équipe recevra une pénalité d'équipe pour coaching illégal.
  2. Les entraîneurs peuvent communiquer avec les joueurs après que le résultat d’un lancer de pénalité ait été annoncé par l’arbitre.
  3. Les entraîneurs et les joueurs qui ne sont pas sur le terrain ne peuvent PAS communiquer avec les joueurs lors des lancers supplémentaires.
  4. Si un deuxième incident de coaching illégal durant la même partie, cette personne sera expulsée du gymnase et une pénalité d’équipe sera accordée.

1. **Bruit (Noise)**
   1. Tout bruit fait par un joueur dans l’équipe attaquante pendant un lancer, empêchant l’équipe défensive de repérer le ballon sera pénalisé.

**SECTION G – À LA FIN DE LA PARTIE**

#### Temps supplémentaire

* 1. S’il faut un gagnant dans le cas d’une égalité à la fin de la période de jeu règlementaire, les équipes joueront deux (2) périodes additionnelles de trois (3) minutes de temps supplémentaire.
  2. Il y aura une pause de trois (3) minutes entre la fin du temps règlementaire et la première période de la prolongation. Pendant ce temps, un deuxième tirage au sort déterminera quelle équipe lancera ou défendra, et le côté du terrain où chaque équipe jouera.
  3. La première équipe qui marque un but sera l’équipe gagnante.
  4. Si une deuxième période de temps supplémentaire est requise, les équipes échangeront de zone de banc d’équipe durant la pause de trois (3) minutes entre les périodes.

#### Lancers supplémentaires

* 1. Si le pointage est encore à égalité à la fin du temps supplémentaire, des lancers supplémentaires seront effectués pour déterminer un gagnant. Les règlements du jeu s’appliquent à tous les lancers supplémentaires.
  2. Lorsqu’un gagnant est nécessaire, l’entraîneur recevra une feuille d’alignement pour les lancers supplémentaires lors du tirage au sort avant la partie. Cette feuille d’alignement doit inclure tous les joueurs qui se trouvent sur la feuille du marqueur.
  3. Le nombre de lancers supplémentaires dépendra du plus petit nombre de joueurs inscrits sur l’une des deux feuilles d’alignement.
  4. Les joueurs expulsés de la compétition, blessés ou jugés inaptes à jouer seront effacés de la feuille d’alignement et les joueurs seront décalés dans l’ordre.
  5. Il y aura un tirage au sort au début des lancers supplémentaires afin de déterminer quelle équipe sera la première à lancer. Lors de ce tirage au sort, l’entraîneur doit soumettre la feuille d’alignement des lancers supplémentaires qui lui aura été donnée au premier tirage au sort. Les joueurs lanceront et défendront dans l’ordre inscrit sur la feuille d’alignement des lancers supplémentaires.
  6. Les entraîneurs, les accompagnateurs et les joueurs non-participants seront escortés de l’autre côté du terrain dès la fin du temps supplémentaire et aucune conversation ne sera permise entre eux et les joueurs.
  7. Tous les joueurs porteront leur bandeau et ils resteront dans la zone de banc de l’équipe jusqu’à ce qu’un arbitre les amène sur le terrain. Ils devront garder leur bandeau jusqu’à la fin des lancers supplémentaires.
  8. La première personne sur la feuille d’alignement de chaque équipe viendra sur le terrain, aidé par un arbitre, et sera placé à la ligne centrale arrière. Chaque joueur lancera une fois. L’arbitre annoncera le nom de l’équipe et le numéro du joueur, et dira quel joueur lancera en premier.
  9. L’équipe ayant gagné le tirage au sort choisira soit de lancer ou de défendre dans la première paire de lancers. L’ordre sera inversé dans la seconde paire de lancers, et cette procédure continuera jusqu’à ce qu’il y ait un gagnant.
  10. Si une pénalité survient lors du lancer, le lancer compte mais ne peut pas marquer de but, et ce lancer n’entraînera pas de pénalité au lanceur. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera repris à moins qu’il n’ait marqué un but.
  11. La séquence est répétée jusqu’à ce que le nombre minimal de joueurs ait eu la chance de lancer et de défendre. Un gagnant sera déclaré lorsqu’une équipe a une avance plus grande que le nombre de lancers qu’il reste.
  12. L’équipe avec le plus grand nombre de buts sera déclarée gagnante.

1. **Lancers supplémentaires à mort subite**
   1. S’il y a encore égalité après les lancers supplémentaires, l’issue de la partie sera décidée par des lancers supplémentaires à mort subite. Les règlements du jeu s’appliquent à tous les lancers supplémentaires à mort subite.
   2. Les joueurs ayant participé aux lancers supplémentaires participeront également aux lancers supplémentaires à mort subite, selon la feuille d’alignement pour lancers supplémentaires.
   3. Un tirage au sort sera effectué au début des lancers supplémentaires à mort subite pour déterminer quelle équipe lancera en premier.
   4. La première personne sur la feuille d’alignement de chaque équipe viendra sur le terrain, aidé par un arbitre, et sera placé à la ligne centrale arrière. Chaque joueur lancera une fois. L’arbitre annoncera le nom de l’équipe et le numéro du joueur, et dira quel joueur lancera en premier.
   5. L’équipe ayant gagné le tirage au sort choisira soit de lancer ou de défendre dans la première paire de lancers. L’ordre sera inversé dans la seconde paire de lancers, et cette procédure continuera jusqu’à ce qu’il y ait un gagnant.
   6. La séquence sera répétée jusqu’à ce qu’il y ait un gagnant. Une équipe sera déclarée gagnante lorsqu’elle mène sur l’autre équipe à la fin d’une paire de lancers.
   7. Si une pénalité survient lors du lancer, le lancer compte mais ne peut pas marquer de but, et ce lancer n’entraînera pas de pénalité au lanceur. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera répété à moins que le lancer n’ait marqué un but.
2. **Signature de la feuille de marquage et protêts**
   1. Immédiatement après la partie, l’entraîneur de chaque équipe, les deux arbitres et le marqueur doivent signer la feuille de marquage à la table des officiels. Si un entraîneur ne signe pas la feuille de marquage dès la fin de la partie, l’entraîneur ne peut pas contester les résultats de cette partie.
   2. Les entraîneurs doivent indiquer s’ils contestent la partie. Tout protêt doit être soumis par écrit au directeur du tournoi ou son représentant, moins de 30 minutes après la fin de la partie contestée. Les frais de protêt devront être acquittés en même temps. Les frais de protêt seront établis par le comité organisateur, mais ne doivent pas être de moins que cinquante (50) euros ou l’équivalent. Les protêts doivent être soumis en anglais, sur les formulaires de protêt de l’IBSA. Le numéro du règlement contesté doit être indiqué sur les formulaires de protêt. Le protêt doit porter sur l’application incorrecte d’un règlement, et ne peut pas porter sur les installations ou la sélection des arbitres.
   3. Les protêts doivent être soumis en anglais, sur les formulaires de protêt de l’IBSA. Le numéro du règlement contesté doit être indiqué sur les formulaires de protêt. Le protêt doit porter sur l’application incorrecte d’un règlement, et ne peut pas porter sur les installations ou la sélection des arbitres.
   4. Le Délégué technique, le directeur du tournoi ou un représentant désigné informera l’équipe qui proteste de l’heure et l’endroit où le comité de protêt révisera le protêt. Tous les participants auront l’occasion de présenter brièvement leurs arguments pertinents au protêt, et d’ajouter au protêt écrit. Toute information soutenant le protêt doit être fournie lorsque le formulaire de protêt est soumis.
   5. La décision du comité de protêt est finale. Les deux équipes doivent être avisées par écrit de la décision du comité de protêt, dans les 30 minutes suivant la fin de la réunion du comité. Tous les partis mentionnés dans le protêt recevront un avis écrit. L’avis écrit de la décision comprendra les raisons justifiant la décision du comité. Tous les résultats de la partie contestée seront suspendus jusqu’à ce qu’une décision ait été prise par le comité de protêt.
   6. Si le protêt est approuvé, le dépôt sera remboursé à l’équipe ayant déposé le protêt. Sinon, le montant du dépôt sera crédité à IBSA. Si un protêt est refusé, le montant du dépôt de protêt sera crédité à (a) IBSA, si le tournoi était sanctionné par IBSA, ou (b) au comité organisateur du tournoi, si le tournoi n’était pas sanctionné par IBSA.

**SECTION H – AUTORITÉ DES ARBITRES ET ABUS DES OFFICIELS**

1. **Autorité des arbitres**
   1. Pour tout ce qui concerne la sécurité, les règlements, les procédures et le jeu, la décision finale relèvera de l’arbitre.
   2. S’il y a un désaccord entre une équipe et un officiel, seul l’entraîneur-chef peut parler à l’arbitre. La discussion peut seulement avoir lieu pendant un arrêt officiel du jeu et après que l’arbitre ait approuvé la demande de l’entraîneur en chef.
   3. L’arbitre doit clarifier l’objet du désaccord avec l’entraîneur-chef.
   4. Si l’entraîneur n’est pas d’accord, la partie sera complétée et l’entraîneur peut déposer un protêt à la fin de la partie, à l’aide des formulaires de protêt d’IBSA fournis par le comité organisateur.
   5. Si l’entraîneur continue à argumenter avec l’arbitre après que celui-ci lui ait donné une explication, l’équipe recevra une pénalité. Pénalité d’équipe – Retard de jeu.
2. **Abus des officiels**
   1. Toute action de la part d’un participant lors d’une partie, rapportée par écrit par un officiel de l’IBSA au sous-comité de goalball de l’IBSA, sera discutée à la prochaine réunion du sous-comité. Des sanctions contre le participant en question pourront être prises, tel que décidé par le sous-comité en accord avec le paragraphe 53.

### PARTIE B – RÉGLEMENTATION DES TOURNOIS

1. **Événements sanctionnés par IBSA ou Jeux Paralympiques**

Le sous-comité de goalball de l’IBSA se réserve le droit de modifier la réglementation des tournois si nécessaire, à condition d’afficher un avis écrit au moins 60 jours d’avance sur le site Internet du sous-comité de goalball : [www.ibsasport.org/sports/goalball](http://www.ibsasport.org/sports/goalball). Les règlements, règlementations de tournoi et annexes du présent document prendront effet le 1er janvier, 2014.

* 1. Événements sanctionnés par IBSA ou Jeux Paralympiques :
     1. Tournois de qualifications pour les Paralympiques
        + Championnats du Monde de goalball d’IBSA
        + Championnats régionaux CPI/IBSA (habituellement tenus l’année précédant les Jeux Paralympiques, et désignés spécifiquement comme étant des tournois de qualification pour les Paralympiques).
        + Tournoi de goalball de qualification pour les Paralympiques (habituellement tenus durant les Jeux et Championnats du monde d’IBSA).
     2. Tournois de goalball de qualification pour les Championnats du monde d’IBSA
        + Championnats régionaux d’IBSA (habituellement tenus dans l’année précédant les Championnats du monde de goalball d’IBSA), désignés spécifiquement comme étant des tournois de qualifications pour les Championnats du monde de goalball d’IBSA.
        + Tout autre tournoi désigné spécifiquement par le sous-comité de goalball d’IBSA.
     3. Autres événements sanctionnés par IBSA
        + Championnats du monde jeunesse d’IBSA
        + Toute autre compétition de goalball formellement sanctionnée par IBSA.
  2. Sanction des événements - Général

Les tournois de goalball auxquels quatre pays ou plusparticipent requièrent la complétion, soumission et approbation d’un Formulaire d’application pour sanction d’IBSA pour être considéré comme un tournoi sanctionné par IBSA. Le formulaire d’application pour sanction d’IBSA est disponible sur le site Internet d’IBSA dans la section « IBSA Documents, Requests ». Les compétitions auxquelles participent moins de quatre pays seront considérés au cas par cas.

* 1. Informations requises dans la demande de sanction

Les informations suivantes doivent être incluses dans la demande de sanction :

* Le nom de l’organisme qui sera l’hôte de la compétition, incluant le nom du président/directeurdu comité organisateur.
* La description du tournoi.
* Les dates proposées.
* Les pays invités et le nombre d’équipes.
* La description détaillée des installations et de l’équipement.
* La description des accommodations prévues pour loger les participants et les officiels
* Le transport
* Les caractéristiques d’accessibilité
* Les prévisions budgétaires
  1. Sanction

Pénalités

Si un tournoi sanctionné dévie sur des points essentiels qui ont été acceptés, le pays organisateur pourrait être pénalisé jusqu’à un maximum de 10,000€ (dix mille euros), et pourrait être banni de toute demande de sanction pour un tournoi futur pour une période maximale de cinq (5) ans.

* 1. Procédures pour la révision des pénalités de sanction

La procédure pour révision des pénalités de sanction est comme suit :

* Le Délégué technique du tournoi ou de l’organisation membre (le plaignant) soumettra, dans les 28 jours suivant la fin du tournoi, une plainte par écrit au secrétaire du sous-comité de goalball d’IBSA (le Secrétaire). Cette plainte comprendra les détails suivants :
  + Le nom et les coordonnées du plaignant
  + Le nom du tournoi
  + Les dates du tournoi
  + Les détails portant sur la nature de la plainte
  + Le nom et les coordonnées de toute autre personne ou organisme (s’il y en a) qui appuient la plainte.
* Le Secrétaire informera immédiatement le sous-comité de goalball (Comité) de la plainte. Le Secrétaire transfèrera également la plainte au Comité organisateur du tournoi (Défense).
* La Défense aura un autre 28 jours à partir du jour où le Secrétaire lui transfère la plainte pour répondre par écrit aux allégations. La réponse comprendra des détails, tels que :
  + De quelle manière les points essentiels se sont déroulés
  + Les raisons pour lesquelles les points essentiels convenus ne se sont pas déroulés tel que prévu
  + Toutes circonstances qui auraient empêché la Défense d’exécuter les points essentiels tels que convenus.
* L’absence de réponse de la part de la Défense sera traitée par le sous-comité comme s’il n’y avait aucune raison de contester la plainte.
* Après avoir reçu toute l’information, le sous-comité décidera des pénalités (le cas échéant) à sa prochaine réunion.
* Le Secrétaire informera le plaignant et la défense par écrit des résultats de la plainte.

1. Installations et équipement
   1. Site de compétition (gymnase)

Le site de compétition sera acoustiquement convenable pour le goalball. L’air climatisé ou le chauffage sera silencieux, afin de ne pas avoir d’impact sur les parties s’il doit être utilisé durant le tournoi. Les sites de compétition extérieurs permettant les bruits externes seront évités.

* 1. Dimensions

Un gymnase utilisé pour les parties de goalballdoit avoir un plancher ayant des dimensions minimales de 20,00 mètres par 30,00 mètres et une hauteur minimale de 5,00 mètres.

* 1. Plancher

Le plancher doit avoir une surface lisse et être approuvé par le délégué technique de l’IBSA.Pour les Jeux paralympiques, les Championnats du monde et les Championnats régionaux, un plancher synthétique, en bois ou en plastique doit être utilisé.

* 1. Aire des spectateurs

Tous les spectateurs doivent être restreints dans une aire des spectateurs à une distance d’au moins 4,00 mètres de n’importe quelle partie du terrain. Cette aire sera clairement délimitée avec une ligne tactile ou un séparateur pour que les spectateurs ne débordent pas sur ou près de la zone de jeu.

* 1. Équipement

Tout l’équipement doit rencontrer les critères établis dans les Règlements du Jeu et doit être certifié par le Délégué technique d’IBSA.

* 1. Tableau de pointage

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

* 1. Horloges

Il doit y avoir trois horloges. La première est l’horloge officielle, qui doit être visible en tout temps du banc des joueurs. La deuxième horloge une horloge de rechange, qui est non-officielle sauf si requise par l’arbitre qui peut alors la déclarer comme étant officielle.

Pour les Paralympiques et les Championnats du monde, l’horloge officielle doit être du type basket-ball, avec un décompte à rebours au dixième de seconde pour la dernière minute de jeu.

Une troisième horloge doit être placée à l’endroit où auront lieu les tirages au sort, et cette horloge sera l’horloge officielle des tirages au sort.

* 1. Feuilles de match officielles

On doit utiliser les feuilles officielles suivantes :

* Feuilles de marquage
* Feuilles d’alignement
* Feuilles de marquage en période de prolongation
* Formulaires de protêt
* Formulaire de décision de protêt

Toutes les feuilles doivent être du type disponible dans le Manuel des officiels mineurs d’IBSA (ITO). L’information concernant le manuel des officiels mineurs est disponible au [www.ibsasports.org/sports/goalball](http://www.ibsasports.org/sports/goalball).

* 1. Tableau des substitutions

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

* 1. Nouveaux ballons

Pour les Championnats du monde et les Paralympiques, les ballons doivent être neufs, jamais utilisés. Le ballon sera remplacé après avoir été utilisé dans trois parties. Les ballons de compétition et les ballons de réchauffement seront issus du même manufacturier.

* 1. Pratique sur le terrain de compétition

Pourtous les Paralympiques, les Championnats mondiaux et régionaux, toutesles équipes doivent avoir accès au terrain de compétition pour au moins une (1) heure de pratique avant le début de la compétition.

* 1. Les bandeaux

Pour les Paralympiques, les Championnats mondiaux et régionaux, les bandeaux doivent être complètement opaques afin d’empêcher toute lumière de pénétrer, et ils seront d’une taille et d’une forme empêchant de voir. Le comité organisateur peut procurer les bandeaux; cependant, seulement de l’équipement approuvé par le Délégué technique du tournoi peut être utilisé.

* 1. Certification de l’équipement et des installations

Tout l’équipement et installations sportives à être utilisés pour les compétitions internationales sanctionnées par IBSA doivent être certifiés le sous-comité de goalball d’IBSA ou par un représentant désigné par le sous-comité de goalball d’IBSA.

1. Hébergement
   1. Logement

Aux Jeux Paralympiques, Championnats du monde et tout tournoi sanctionné par IBSA, l’hébergement d’une équipe doit être d’un tel standard qu’il n’aura aucune influence négative sur les joueurs et leur performance durant la compétition. Si possible, les joueurs ne devraient pas être plus de deux par chambre.

* 1. Nourriture

La nourriture doit être fournie avec considération envers les joueurs, et être d’un standard qui permet une performance optimale. Les besoins en diètes particulières seront pris en compte.

* 1. Transport

Le site d’hébergement doit être à proximité raisonnable de l’emplacement des sites de compétition, et un transport adéquat entre les deux sites doit être disponible.

1. **Officiels**
   1. Arbitres
      1. Nombre

Une compétition de goalball exige un minimum de six (6) arbitres par site de compétition. Pour les Jeux Paralympiques, un minimum de seize (16) arbitres sont requis, sauf si négocié autrement par le Délégué Technique. Les besoins des Championnats régionaux et mondiaux doivent être déterminés par le Délégué Technique en consultation avec le comité organisateur.

* + 1. Sélection des arbitres
       1. Pour les Jeux Paralympiques, les Championnats du monde et les Championnats Régionaux, les arbitres seront nommés avec l’approbation du sous-comité de goalball d’IBSA. Pour tous les autres évènements sanctionnés, les organisateurs peuvent contacter le Coordonnateur des arbitres du sous-comité de goalball d’IBSA afin d’obtenir une liste des arbitres certifiés. Le comité organisateur, en collaboration avec le Délégué Technique/l’arbitre en chef, peut ensuite choisir et inviter des arbitres sur cette liste.
       2. Pas plus de deux (2) arbitres d’un même pays ne peuvent être sélectionnés pour arbitrer aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du monde. Pas plus de trois arbitres d’un même pays ne peuvent être sélectionnés pour arbitrer à un championnat régional.
       3. Aucun arbitre ne peut arbitrer une partie à laquelle son pays participe.
    2. Certification des arbitres

Pour les évènements internationaux sanctionnés par IBSA, tous les arbitres doivent avoir la certification appropriée d’IBSA. Pour les Jeux paralympiques et les Championnats du monde, tous les arbitres doivent avoir une certification de niveau trois (3). Pour les Championnats Régionaux et les évènements internationaux avec la participation de quatre équipes nationales ou plus, tous les arbitres doivent détenir une certification de niveau deux (2). Pour les évènements internationaux sanctionnés, avec des équipes de deux (2) pays ou plus, au moins cinquante pourcent (50%) des arbitres doivent détenir une certification de niveau deux (2) et le reste des arbitres doivent avoir une certification de niveau un (1). Pour tous les autres événements sanctionnés, tous les arbitres doivent avoir une certification de niveau un (1).

* 1. Chronométreurs dix (10) secondes

Aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du monde, les chronométreurs de dix secondes doivent avoir une certification d’arbitre de goalball de niveau trois (3) d’IBSA.

* 1. Officiels à la table

Les officiels à la table aux Jeux Paralympiques doivent être des arbitres qualifiés par IBSA de niveau II ou de niveau III. Les officiels à la table aux Championnats du monde doivent être des arbitres qualifiés par IBSA de niveau I, niveau II ou niveau III.

* 1. Juges de but

Aux Jeux Paralympiques, les juges de but doivent au minimum être des arbitres qualifiés par IBSA de niveau I.

* 1. Commissionnaire
     1. Les tâches principales du Commissionnaire sont de :
* Observer les arbitres durant les Championnats du monde d’IBSA, les Jeux Paralympiques et les Championnats régionaux
* Assister le Délégué technique dans la sélection des meilleurs arbitres après les tournois à la ronde (le Délégué technique aura le dernier mot).
* Agir à titre de président du comité de protêt
* Assister le Délégué technique afin de donner aux arbitres un feedback immédiat sur leur performance aux tournois majeurs, afin d’assurer une meilleure constance parmi les arbitres.
  + 1. Le Commissionnaire sera nommé par le sous-comité de goalball d’IBSA.
    2. Un individu n’arbitrera pas dans un tournoi alors qu’il est le Commissionnaire pour le tournoi.

1. **Organisation (Événements non paralympiques)**
   1. Les participants

Les éléments suivants sont la responsabilité des participants :

* Le voyage aller-retour de la délégation au lieu de la compétition.
* Toutes les dépenses d’assurance accident/maladie. Les organisateurs ne peuvent être tenus responsables pour les accidents ou maladies, à moins que ceux-ci ne soient causés par leur négligence.
* Le paiement des frais d’inscription au comité organisateur avant le tournoi.
  1. Les organisateurs

Les éléments suivants sont la responsabilité des organisateurs :

* Les installations et l’équipement nécessaire au tournoi (tel que décrit au paragraphe 45).
* L’hébergement pour les équipes qui participent à la compétition.
* La nourriture pour les équipes et les officiels durant la compétition.
* Toutes les dépenses pour la nourriture, logement et voyagement des arbitres, du Délégué technique d’IBSA, du Commissionnaire et de tout ITO d’IBSA requis.
* Les trophées et les prix.

1. **Standards de qualification**

Les critères suivants sont mis en place pour les Jeux paralympiques et les Championnats du monde de goalball. Les quatre régions de compétition sont l’Afrique, les Amériques, l’Asie/Pacifique et l’Europe. Les Championnats régionaux auront lieu à tous les deux ans entre les Jeux paralympiques et les Championnats du monde de goalball. Tous les Championnats régionaux doivent être approuvés par le sous-comité de goalball d’IBSA et doivent être ouverts à toutes les nations membres se trouvant dans la région concernée.

Les tournois doivent regrouper un minimum de quatre (4) pays participants afin de se qualifier de Championnat Régional, et avoir un Délégué technique et un Commissionnaire désignés par le sous-comité de goalball d’IBSA. Les arbitres doivent détenir une certification de niveau 2 ou plus pour arbitrer aux tournois régionaux.

Des Championnats régionaux d’IBSA doivent avoir lieu entre six (6) et dix-huit (18) mois avant les Championnats du monde. Les Championnats régionaux pré-Paralympiques doivent avoir lieu entre neuf (9) et dix-huit (18) mois avant les Jeux paralympiques.

Si aucun Championnat régional pré-Paralympiques n’a lieu avant les Jeux paralympiques, cette place régionale pour les Paralympiques sera perdue et une place sera allouée au tournoi IBSA de classement pour les Paralympiques. S’il n’y a pas de Championnat régional IBSA avant les Championnats du monde, toutes les places régionales de qualification seront perdues, et seront allouées selon la formule de ratio.

* 1. Championnats du monde
     1. Critères de qualification – Compétition masculine

Lors des Championnats du monde, il y aura un maximum de seize (16) équipes participantes:

* Pays hôte
* Champion Paralympique
* 2e place Paralympique
* 3e place Paralympique
* Champion régional (des Championnats régionaux IBSA)
* Champion régional (des Championnats régionaux IBSA)
* Champion régional (des Championnats régionaux IBSA)
* Champion régional (des Championnats régionaux IBSA)
* 2e place régionale
* 2e place régionale
* 2e place régionale
* 2e place régionale
* Formule de ratio
* Formule de ratio
* Formule de ratio
* Formule de ratio

Le Champion régional pour ce processus est défini comme étant l’équipe la mieux classée de la région qui n’est pas déjà qualifiée (Pays hôte ou médaillé Paralympique).

* + 1. Critères de qualification – Compétition féminine

Lors des Championnats du monde, il y aura un maximum de douze (12) équipes participantes :

* Pays hôte
* Champion Paralympique
* 2e place Paralympique
* 3e place Paralympique
* Champion régional (des Championnats régionaux IBSA)
* Champion régional (des Championnats régionaux IBSA)
* Champion régional (des Championnats régionaux IBSA)
* Champion régional (des Championnats régionaux IBSA)
* Formule de ratio
* Formule de ratio
* Formule de ratio
* Formule de ratio

Le Champion régional pour ce processus est défini comme étant l’équipe la mieux classée de la région qui n’est pas déjà qualifiée (Pays hôte ou médaillé Paralympique).

* 1. Formule de ratio

Chaque place disponible selon la formule de ratio sera comblée par une équipe de la région de goalball de l’IBSA ayant le plus haut pointage calculé à l’aide du principe suivant :

Le nombre total d’équipes participantes aux Championnats régionaux IBSA des deux dernières années divisé par le nombre de pays participants de cette région déjà qualifiés pour les Championnats du monde de goalball. Cette formule sera recalculée pour chaque place disponible selon la formule de ratio.

Une région pourra seulement obtenir au maximum la moitié des places disponibles selon la formule de ratio. Une fois qu’une région a obtenu la moitié des places ou plus, cette région sera retirée des calculs subséquents.

Par exemple, s’il y a quatre places allouées à la formule de ratio, une même région peut obtenir un maximum de deux places selon la formule. S’il y a cinq places allouées à la formule de ratio, une même région peut obtenir un maximum de trois places selon la formule.

* 1. Jeux Paralympiques

Les critères de qualification et les procédures seront affichés au minimum 30 mois avant les Jeux Paralympiques.

* + 1. Critères de qualification des Paralympiques – Compétition masculine

Aux Jeux Paralympiques, il y aura un maximum de dix (10) équipes participantes.

* Pays hôte
* 1ere place aux Championnats du monde
* 2e place aux Championnats du monde
* 3e place aux Championnats du monde
* Champion régional (des Championnats régionaux pré-Paralympiques)
* Champion régional (des Championnats régionaux pré-Paralympiques)
* Champion régional (des Championnats régionaux pré-Paralympiques)
* Champion régional (des Championnats régionaux pré-Paralympiques)
* 1ere place au Tournoi de goalball de classement paralympique d’IBSA
* 2e place au Tournoi de goalball de classement paralympique d’IBSA

Le Champion régional pour ce processus est défini comme étant l’équipe la mieux classée de la région qui n’est pas déjà qualifiée (Pays hôte ou médaillé Paralympique).

* + 1. Critères de qualification des Paralympiques – Compétition féminine

Aux Jeux Paralympiques, il y aura un maximum de dix (10) équipes féminines participantes :

* Pays hôte
* 1ere place aux Championnats du monde
* 2e place aux Championnats du monde
* 3e place aux Championnats du monde
* Champion régional (des Championnats régionaux pré-Paralympiques)
* Champion régional (des Championnats régionaux pré-Paralympiques)
* Champion régional (des Championnats régionaux pré-Paralympiques)
* Champion régional (des Championnats régionaux pré-Paralympiques)
* 1ere place au Tournoi de goalball de classement paralympique d’IBSA
* 2e place au Tournoi de goalball de classement paralympique d’IBSA

Le Champion régional pour ce processus est défini comme étant l’équipe la mieux classée de la région qui n’est pas déjà qualifiée (Pays hôte ou médaillé Paralympique).

* 1. Tournoi de goalball de classement paralympique (s’applique seulement au Jeux paralympiques de 2016)
     1. Le tournoi de goalball de classement paralympique pour les Jeux paralympiques de 2016 seront tenu en même temps que les Jeux et Championnats de monde d’IBSA en mai 2015, et il précèdera tous les Championnats régionaux pré-paralympiques. Ces Championnats régionaux pré-paralympiques devront être complétés entre sept (7) et douze (12) mois avant les Jeux paralympiques de 2016.
     2. Un maximum de quatre (4) équipes masculines et quatre (4) équipes féminines seront sélectionnées par le Directeur régional d’IBSA pour représenter cette région au tournoi de goalball de classement paralympique. La décision du Directeur régional d’IBSA doit s’appuyer sur la performance de l’équipe dans les Championnats régionaux précédents et doit être approuvé par le sous-comité de goalball d’IBSA. Une qualification antérieure pour les Jeux paralympiques ne sera pas utilisée pour déterminer quelles équipes seront sélectionnées pour cette compétition.
     3. À la fin du Tournoi de goalball de classement paralympique d’IBSA, les équipes seront classées en ordre selon le classement final du tournoi.
     4. Une fois que tous les tournois de qualification pré-paralympiques sont complétés, les places de qualification restantes pour les Jeux paralympiques de 2016 seront remplies selon les résultats du Tournoi de goalball de classement paralympique d’IBSA, en choisissant les équipes dans l’ordre où elles se trouvent dans le classement. Seulement les équipes ne s’étant pas déjà qualifié, que ce soit en étant le pays hôte et/ou en étant médaillé aux derniers Championnats du monde et/ou à travers les Championnats régionaux pré-paralympiques (ceci n’inclut pas un Championnat régional tenu dans le but de la qualification pour les Championnats du monde) seront considérées pour une place de qualification.

1. **Déroulement des tournois**
   1. Tirage et distribution

Aux Championnats du monde et aux Jeux Paralympiques, les équipes seront divisées en deux pools.

Afin d’assurer une distribution égale dans chaque pool, la distribution se fera selon les schémas suivants.

* + 1. Jeux paralympiques

Les équipes qui ne sont pas automatiquement distribuées dans les pools (1er au 3e des Championnats du monde précédents) seront distribuées dans les pools en deux tirages distincts. Le premier tirage comprendra seulement les équipes provenant des quatre tournois régionaux. Le second tirage comprendra les équipes qui se sont qualifiées à travers le Tournoi de classement paralympiques ainsi que le pays hôte.

* Pool A
  + 1er aux derniers Championnats du monde
  + 1er tiré parmi les Champions régionaux (1er tirage)
  + 3e tiré parmi les Champions régionaux (1er tirage)
  + 1er tiré parmi le Tournoi de classement paralympique ou le pays hôte (2e tirage)
  + 3e tiré parmi le Tournoi de classement paralympique ou le pays hôte (2e tirage)
* Pool B
  + 2e aux derniers Championnats du monde
  + 3e aux derniers Championnats du monde
  + 2e tiré parmi les Champions régionaux (1er tirage)
  + 4e tiré parmi les Champions régionaux (1er tirage)
  + 2e tiré parmi le Tournoi de classement paralympique ou le pays hôte (2e tirage)
    1. Championnats du monde

Les équipes qui ne sont pas automatiquement distribuées dans les pools (1er au 3e aux Jeux Paralympiques précédents) seront tirées au sort en trois tirages distincts. Le premier tirage comprendra seulement les quatre équipes ayant obtenu le premier rang aux tournois régionaux. Le deuxième tirage comprendra les quatre équipes ayant obtenu le second rang aux tournois régionaux. Le troisième tirage comprendra les équipes s’étant qualifié par la formule de ratio ainsi que le pays hôte.

Les équipes s’étant qualifiées à travers le même tournoi régional ne peuvent pas être placées dans le pool.

* Pool A
  + 1er aux derniers Jeux Paralympiques
  + 1er tiré parmi les champions régionaux (premier tirage)
  + 3e tiré parmi les champions régionaux (premier tirage)
  + 2e tiré parmi les équipes en deuxième place aux championnats régionaux (deuxième tirage) (Hommes seulement)
  + 4e tiré parmi les équipes en deuxième place aux championnats régionaux (deuxième tirage) (Hommes seulement)
  + 1er tiré parmi la formule de ratio ou le pays hôte (troisième tirage)
  + 3e tiré parmi la formule de ratio ou le pays hôte (troisième tirage)
  + 5e tiré parmi la formule de ratio ou le pays hôte (troisième tirage)
* Pool B
  + 2e aux derniers Jeux Paralympiques
  + 3e aux derniers Jeux Paralympiques
  + 2e tiré parmi les champions régionaux (premier tirage)
  + 4e tiré parmi les champions régionaux (premier tirage)
  + 1er tiré parmi les équipes en deuxième place aux championnats régionaux (deuxième tirage) (Hommes seulement)
  + 3e tiré parmi les équipes en deuxième place aux championnats régionaux (deuxième tirage) (Hommes seulement)
  + 2e tiré parmi la formule de ratio ou le pays hôte (troisième tirage)
  + 4e tiré parmi la formule de ratio ou le pays hôte (troisième tirage)
    1. Double qualification

Si une équipe se qualifie pour les Jeux paralympiques ou les Championnats du monde à la fois en tant de pays hôte et à travers une des places de qualifications des derniers Jeux paralympiques ou Championnats du monde, la place de « pays hôte » sera alloué soit au tournoi de classement paralympique ou à la formule de ration pour les Championnats du monde.

* 1. Type de tournoi

Le type de tournoi utilisé pour chaque championnat international, à l’exception des Championnats du monde et des Jeux Paralympiques, sera comme suit :

* + 1. Dans le cas où il n’y a pas plus de quatre (4) équipes, un double tournoi à la ronde sera utilisé. Après ce double tournoi à la ronde, l’équipe au premier rang ira directement en finale. Les équipes en deuxième et troisième place joueront l’une contre l’autre dans une demi-finale éliminatoire. L’équipe s’étant au premier rang du tournoi à la ronde affrontera alors le gagnant de la demi-finale pour le championnat.
    2. Dans le cas où il y aurait plus de quatre (4) équipes, mais pas plus de sept (7) équipes, un tournoi à la ronde simple sera utilisé. Après ce tournoi à la ronde, les quatre (4) premières équipes joueront l’une contre l’autre en éliminatoire simple. L’équipe finissant en première place affrontera la quatrième dans la demi-finale 1. La deuxième équipe jouera contre la troisième en demi-finale 2. Les gagnants des deux demi-finales joueront pour le championnat. Les perdants des deux demi-finales joueront pour la troisième et quatrième place respectivement.
    3. Dans le cas où il y aurait plus de sept (9) équipes, mais pas plus que seize (16) équipes, les équipes seront divisées en deux pools égaux.

Dans chaque pool, un tournoi à la ronde simple sera utilisé. S’il y a un nombre impair d’équipes, un des pools aura une équipe de plus que l’autre.

À la fin du tournoi à la ronde, les quatre premières équipes de chaque pool joueront l’une contre l’autre selon le format d’éliminatoire simple : A1 vs B4, B2 vs A3 (les gagnants vont à la demi-finale 1), A2 vs B3, B1 vs A4 (les gagnants vont à la demi-finale 2). Les perdants seront éliminés de la compétition. Les gagnants des deux demi-finales joueront pour le championnat. Les perdants des deux demi-finales joueront pour la troisième et quatrième place respectivement.

* + 1. Dans le cas où il y a plus de seize (16) équipes, les équipes seront distribuées en une compétition par division, avec au moins huit équipes par division. Les divisions joueront simultanément et seront sujettes à un système de promotion et relégation.

La compétition sera effectuée soit par un tournoi à la ronde parmi toutes les équipes ou en séparant les équipes en deux pools. Dans le cas d’un tournoi à la ronde simple, les quatre meilleures équipes participeront aux finales (tel que décrit en 49.2.2). Dans le cas de deux pools égaux, les trois meilleures équipes participeront aux finales (tel que décrit en 49.6 et 49.7). Les équipes restantes seront distribuées selon leur classement au tableau de pointage final. Les équipes ayant le même nombre de points seront séparées selon la méthode décrite au règlement 50. Dans le cas où il y a deux pools inégaux, les résultats des parties impliquant l’équipe au dernier rang du plus gros pool seront effacés avant d’utiliser la méthode décrite au règlement 50 pour classer les équipes des deux pools.

Les divisions seront nommées Division A, Division B et ainsi de suite, la Division A étant considérée comme la première division. À la fin de toutes les compétitions, les équipes au dernier rang de chaque division seront reléguées à la division en-dessous de la leur (de la Division A à la Division B). De plus, les équipes au premier rang de chaque division seront promues à la division immédiatement au-dessus de la leur (de la Division B à la Division A).

Le nombre d’équipes promues et reléguées à la fin de toutes les compétitions dépendra du nombre d’équipe dans chaque division. Dans des divisions comportant moins de dix équipes, deux équipes seront promues et relégués à la fin de toutes les compétitions. Dans le cas où les divisions sont inégales, le nombre d’équipes promues et reléguées sera déterminé par la division ayant le plus grand nombre d’équipes.

* 1. Distribution des équipes dans les pools

Afin d’assurer d’une distribution équitable des pools dans les championnats régionaux, la distribution dans les pools sera basée sur le classement aux Championnats régionaux précédents. Si une équipe n’a pas participé aux Championnats régionaux précédents, elle sera placée au bas de la liste. Dans le cas où il y a plus d’une équipe n’ayant pas participé aux Championnats régionaux précédents, ces équipes seraient distribuées par un tirage et placées au bas de la liste. Par exemple :

* Pool A
  + 1er aux Championnats régionaux précédents
  + 4e aux Championnats régionaux précédents
  + 5e aux Championnats régionaux précédents
  + 8e aux Championnats régionaux précédents
  + 9e aux Championnats régionaux précédents
  + 13e aux Championnats régionaux précédents
  + 16e aux Championnats régionaux précédents
  + Nouvelle équipe n’ayant pas participé aux Championnats régionaux précédents
* Pool B
  + 2e aux Championnats régionaux précédents
  + 3e aux Championnats régionaux précédents
  + 6e aux Championnats régionaux précédents
  + 7e aux Championnats régionaux précédents
  + 10e aux Championnats régionaux précédents
  + 11e aux Championnats régionaux précédents
  + 14e aux Championnats régionaux précédents
  + 15e aux Championnats régionaux précédents
  1. Format pour la compétition masculine aux Championnats du monde

Les équipes doivent être divisées en deux pools égaux. Dans chaque pool, un tournoi à la ronde simple sera effectué.

À la fin du tournoi à la ronde, les quatre meilleures équipes de chaque pool joueront les unes contre les autres selon un format d’élimination simple : A1 vs B4, B2 vs A3 (les gagnants vont à la demi-finale 1), A2 vs B3, B1 vs A4 (les gagnants vont à la demi-finale 2). Les perdants seront éliminés de la compétition. Les gagnants des deux demi-finales joueront pour le championnat. Les perdants des deux demi-finales joueront pour la troisième et quatrième place respectivement.

* 1. Format pour la compétition féminine aux Championnats du monde

Les équipes doivent être divisées en deux pools égaux. Dans chaque pool, un tournoi à la ronde simple sera effectué.

À la fin du tournoi à la ronde, les quatre meilleures équipes de chaque pool joueront les unes contre les autres selon un format d’élimination simple : A1 vs B4, B2 vs A3 (les gagnants vont à la demi-finale 1), A2 vs B3, B1 vs A4 (les gagnants vont à la demi-finale 2). Les perdants seront éliminés de la compétition. Les gagnants des deux demi-finales joueront pour le championnat. Les perdants des deux demi-finales joueront pour la troisième et quatrième place respectivement.

* 1. Format pour la compétition masculine aux Jeux Paralympiques

Les équipes doivent être divisées en deux pools égaux. Dans chaque pool, un tournoi à la ronde simple sera effectué.

À la fin du tournoi à la ronde, les trois meilleures équipes de chaque pool avanceront à un format éliminatoire simple. La première équipe du pool A ira directement à la demi-finale 1. La première équipe du pool B ira directement à la demi-finale 2.

Il y aura deux quart-de-finales. La deuxième équipe du pool A affrontera la troisième équipe du pool B dans la quart-de-finale 1. La deuxième équipe du pool B affrontera la troisième équipe du pool A dans la quart-de-finale 2. Les perdants des quarts-de-finales seront éliminés.

Le gagnant de la quart-de-finale 1 avancera à la demi-finale 2 et affrontera la première équipe du pool B. Le gagnant de la quart-de-finale 2 avancera à la demi-finale 1 et affrontera la première équipe du pool A. Les gagnants des deux demi-finales s’affronteront pour les médailles d’or et d’argent. Les perdants des deux demi-finales s’affronteront pour la médaille de bronze.

* 1. Format pour la compétition féminine aux Jeux Paralympiques

Les équipes doivent être divisées en deux pools égaux. Dans chaque pool, un tournoi à la ronde simple sera effectué.

À la fin du tournoi à la ronde, les trois meilleures équipes de chaque pool avanceront à un format éliminatoire simple. La première équipe du pool A ira directement à la demi-finale 1. La première équipe du pool B ira directement à la demi-finale 2.

Il y aura deux quart-de-finales. La deuxième équipe du pool A affrontera la troisième équipe du pool B dans la quart-de-finale 1. La deuxième équipe du pool B affrontera la troisième équipe du pool A dans la quart-de-finale 2. Les perdants des quarts-de-finales seront éliminés.

Le gagnant de la quart-de-finale 1 avancera à la demi-finale 2 et affrontera la première équipe du pool B. Le gagnant de la quart-de-finale 2 avancera à la demi-finale 1 et affrontera la première équipe du pool A. Les gagnants des deux demi-finales s’affronteront pour les médailles d’or et d’argent. Les perdants des deux demi-finales s’affronteront pour la médaille de bronze.

1. **Classement des équipes au tournoi à la ronde**

Le classement final des équipes à la fin d’un tournoi à la ronde sera déterminé par le nombre de points gagnés. Chaque équipe se méritera trois (3) points pour une victoire, un (1) point en cas d’égalité et zéro (0) points pour une défaite. Si deux équipes ou plus ont le même nombre de points à la fin du tournoi à la ronde, elles seront classées en utilisant les méthodes suivantes dans l’ordre :

* Différence de buts – soustraire le nombre de buts marqués contre une équipe du nombre de buts marqués par l’équipe dans le tournoi à la ronde.
* Nombre de victoires – les équipes seront évaluées selon le nombre de victoires dans le tournoi à la ronde. L’équipe ayant le plus grand nombre de victoires recevra le classement le plus élevé.
* Buts marqués – l’équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts dans le tournoi recevra le classement plus élevé.
* Différence de buts à la mi-temps – en utilisant les pointages de mi-temps, soustraire le nombre de buts marqués contre une équipe du nombre de buts marqués par l’équipe dans le tournoi à la ronde.
* Différence de buts – la même procédure est répétée, mais cette fois-ci en prenant seulement en compte les parties du tournoi à la ronde impliquant les équipes qui doivent être classées.

Dans le cas où une égalité survient entre plus de deux équipes, les critères ci-dessus seront utilisés, dans l’ordre, jusqu’à ce qu’une équipe ait été séparée des autres. Les critères ci-dessus seront alors réutilisés, en partant du début et dans l’ordre (et ainsi de suite) jusqu’à ce que toutes les équipes aient été séparées et que le classement final soit décidé.

1. **Déclarer forfait**

Un forfait compte comme une perte, l’équipe gagnante obtenant une victoire par forfait à trois (3) points, avec une différence de dix (10) buts. Si une équipe quitte la compétition pour n’importe quelle raison, toutes les équipes obtiennent trois (3) points gagnants avec zéro (0) buts. Les résultats précédents sont automatiquement annulés. Le Délégué technique ou son assistant peut décider de déroger à ce règlement, sur la base de circonstances à l’extérieur du contrôle de l’équipe ou causées par le Comité organisateur. Une reprise de la partie peut être permise.

1. **Nombre maximum de parties par équipe par jour**

Il n’y aura jamais plus de trois (3) parties par équipe, par jour.

1. **Expulsion**
   1. Si un joueur, entraîneur, accompagnateur, arbitre ou officiel agit, durant un tournoi, de manière contraire à l’esprit sportif, le Délégué technique, en consultation avec le comité de protêt, peut décider de sanctionner et/ou expulser cette personne et/ou son équipe du tournoi.

53.2 Le Délégué technique soumettra, dans les vingt-et-un (21) jours suivant la fin de la compétition, un rapport (écrit) concernant toute conduite inappropriée qui est survenue durant le tournoi et qui a mené à une sanction, une expulsion ou une élimination. Ce rapport sera soumis au sous-comité de goalball d’IBSA pour sa révision lors de leur prochaine réunion.

53.3 Lors de la réception d’un rapport écrit concernant une conduite inappropriée de la part d’un individu ou d’une équipe durant un tournoi, le sous-comité de goalball d’IBSA décidera quelles sanctions supplémentaires sont requises. Cette décision peut comprendre, mais ne se limite pas à :

* Disqualification de l’individu et/ou de l’équipe pour le tournoi
* Disqualification de l’individu et/ou de l’équipe pour des tournois futurs

53.4 Lorsque la décision sera prise, le sous-comité de goalball d’IBSA informera l’individu et/ou l’équipe ainsi que son organisme membre de la décision par écrit, dans les vingt-et-un (21) jours suivant la prise de décision.

1. **Protocole de jeu**
   1. Enregistrement des équipes et tirage au sort

Avant le début de la partie, un représentant de chacune des deux équipes doit se présenter au comptoir d’enregistrement afin de remplir les feuilles de pointage et les feuilles d’alignement, et pour effectuer le tirage à pile ou face. Tous les joueurs participants et les entraîneurs qui seront dans la zone du banc d’équipe doivent être inscrits sur la feuille d’alignement.

À la fin des dernières trente (30) secondes indiquant le début de la partie, s’il y a des membres de l’équipe dans la zone du banc d’équipe qui ne sont pas inscrits sur la feuille d’alignement, l’équipe sera pénalisée (retard de jeu) et ces individus seront retirés de la zone de jeu pour cette période.

De plus, à la fin des dernières trente (30) secondes indiquant le début de la partie, si des membres de l’équipe inscrits sur la feuille d’alignement ne sont pas dans la zone du banc de l’équipe, l’équipe sera pénalisée pour un retard de jeu et ces membres de l’équipe ne pourront pas entrer dans la zone de jeu pour cette période.

* 1. Réchauffement

Toutes les équipes doivent avoir la possibilité de se réchauffer dans un endroit approprié au moins une demi-heure avant qu’ils soient appelés à jouer. Les zones de réchauffement pour les deux équipes seront similaires et ressembleront autant que possible aux conditions du site de compétition. Les ballons de réchauffement seront de la même marque ou modèle que ceux utilisés dans les parties du tournoi.

* 1. Défilé d’entrée

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

* 1. Présentation des équipes

Immédiatement avant le début de la partie, les deux équipes seront appelées à s’aligner à la limite avant de leur zone d’atterrissage respective. Les noms des joueurs, des entraîneurs/accompagnateurs et des arbitres seront annoncés.

* 1. Comité de protêt

Lors des championnats internationaux, tout protêt et toute situation d’expulsion (tel que décrit au paragraphe 53) concernant le tournoi sera référé à un comité de protêt, dont la décision sera finale. Le comité sera composé du Commissionnaire, du Délégué Technique d’IBSA, d’un arbitre du tournoi nommé par le Délégué technique d’IBSA, du directeur du tournoi, et d’une (1) autre personne nommée par le Délégué technique d’IBSA.

1. **Délégué technique**

Tous les tournois sanctionnés doivent avoir un Délégué technique de l’IBSA nommé par le sous-comité de goalball d’IBSA ou son président.

* 1. Responsabilités du Délégué technique

Le Délégué technique sera responsable de la liaison avec les organisateurs du tournoi avant l’évènement et sera responsable de l’application des standards nécessaires pour tout ce qui concerne les aspects techniques du tournoi, incluant :

* Le terrain et les lignes;
* La conduite du tournoi ;
* L’horaire et l’évaluation des arbitres;
* La direction des officiels mineurs ;
* La ratification de la feuille de pointage et la production des résultats officiels;
* L’approbation et l’entretien des bandeaux et des cache-oeils ainsi que leur utilisation adéquate.
* La gestion des procédures de protêt et d’expulsion

1. **Exceptions à la règlementation des tournois**

Toute exception à la règlementation des tournois doit être :

* Demandée par écrit au sous-comité de goalball d’IBSA ou son président pas plus de soixante (60) jours avant le début du tournoi;
* Approuvée par le Sous-comité de goalball de l’IBSA ou son président dans les vingt-et-un (21) jours suivant la réception de la requête;
* Communiquée aux autres équipes participantes par le sous-comité de goalball d’IBSA ou son président immédiatement après l’approbation.

**PARTIE C – PROGRAMME DES ARBITRES**

1. **Composantes du programme**

À tous les 4 ans, le sous-comité de goalball d’IBSA tiendra tenir une clinique ou des examens pour les arbitres afin de leur présenter les nouveaux règlements et re-certifier les arbitres de tous les niveaux.

Les arbitres de niveau I et II doivent compléter un examen écrit et une évaluation pratique de deux parties (une du côté de la table et une de l’autre côté du terrain).

Les arbitres de niveau 3 doivent assister à une clinique complète, incluant un cours théorique, un examen écrit et des évaluations pratiques.

Tout individu qui tente d’obtenir un nouveau niveau de certification doit également assister à une clinique complète, incluant un cours théorique, un examen écrit et des évaluations pratiques.

Un individu qui tente de se re-certifier à son niveau actuel peut choisir de ne pas faire cours théorique, et de compléter l’examen théorique avant son évaluation pratique.

Le programme des arbitres d’IBSA a cinq composantes :

* Arbitres de niveau I
* Arbitres de niveau II
* Arbitres de niveau III
* Chargés de cours
* Chargés de cours seniors
  1. Arbitres de niveau I

Les arbitres de niveau I peuvent arbitrer aux évènements nationaux ou sanctionnés par IBSA, à l’exception des Paralympiques, des Championnats régionaux ou mondiaux, des tournois de qualification ou des Jeux Para/IBSA. L’examen pour se certifier à ce niveau peut voir lieu à n’importe quel événement national ou international. Les candidats doivent suivre un cours de deux/trois jours et passer un examen écrit à livre ouvert de 13 questions à choix multiples et 7 questions de type vrai/faux, la note de passage étant de 15 sur 20. En plus de l’examen écrit, le candidat doit arbitrer trois parties. Des commentaires lui seront donnés sur la première des trois parties. Le candidat doit passer des examens pratiques lors des deux autres parties (1 partie arbitrée du côté de la table, et 1 partie arbitrée de l’autre côté du terrain). La note de passage pour la composante pratique de l’examen de Niveau I sera de 50 sur 100 (50%). Tous les appels doivent être faits en anglais.

Les candidats de niveau I seront évalués par un arbitre de niveau III ayant complété la formation de chargé de cours, par un chargé de cours ou par un chargé de cours senior.

# 57.2 Arbitres de niveau II

Les arbitres de niveau II peuvent arbitrer aux Championnats régionaux et aux évènements sanctionnés par l’IBSA, à l’exception des Jeux Paralympiques, des Championnats du monde et des tournois de qualification pour les Paralympiques. L’examen doit avoir lieu lors d’un événement international, auquel participe des équipes nationales ou des clubs en provenance d’au minimum 3 pays. Les candidats doivent passer un examen écrit chronométré à livre fermé en anglais. L’examen écrit est composé de 20 questions à choix multiples et 5 questions de type vrai/faux; la note de passage minimale est de 21 bonnes réponses sur 25 questions (84%).

Les candidats devront arbitrer 3 parties et ils seront évalués lors de deux de ces parties (une du côté de la table des officiels et une de l’autre côté du terrain) afin de déterminer leur amélioration depuis l’obtention du niveau I. La note de passage pour l’examen pratique de niveau II sera de 80 sur 100 (80%). L’examen pratique aura lieu en anglais. Les candidats pour un niveau II seront évalués par un arbitre de niveau III (ayant complété la formation de chargé de cours), par un chargé de cours ou un par un chargé de cours senior.

# 57.3 Arbitres de niveau III

Les arbitres de niveau III peuvent arbitrer aux Paralympiques, aux Championnats du monde, aux Championnats régionaux, aux tournois de qualification des Paralympiques et à tous les évènements sanctionnés par IBSA. Les examens peuvent avoir lieu dans le cadre d’un événement international auquel participent des équipes nationales ou des clubs en provenance d’au minimum cinq (5) pays, aux Championnats régionaux ou lors d’un événement sanctionné par IBSA.

Les candidats devront suivre le cours d’arbitre de niveau III (incluant la règlementation des tournois et le programme des arbitres) et réussir des examens écrits et pratiques.

L’examen écrit sera chronométré et aura deux composantes pour un total de 60 questions.

* La première composante comprendra 30 questions à choix multiples et 20 questions de type vrai/faux. La note de passage sera de 48 bonnes réponses sur 50 questions (96%).
* La deuxième composante comprendra 10 questions (consistant de 5 vidéos et 5 questions à réponse courte, de 10 vidéos ou de 10 questions à réponses courtes). Cette partie de l’examen est basé sur le jugement en situation de jeu. Chaque réponse recevra un pointage de 0 à 5. La note de passage minimale est de 45 sur 50 points (90%).

La note de passage minimale pour la composante pratique de l’examen de niveau III sera de 95 sur 100 points (95% - la moyenne des 3 parties évaluées).

Les candidats de niveau III seront évalués par un chargé de cours senior qui ne provient pas du même pays que le candidat.

Toute certification de niveau III est sujette à l’approbation du sous-comité de goalball d’IBSA.

57.4 Admissibilité

Candidats au niveau I – doivent avoir au moins 3 ans d’expérience nationale (en tant qu’arbitre national ou officiel mineur dans les pays où il n’y a pas de programme national d’arbitre). Ils doivent garder un journal de leurs parties (minimum de 20 parties comme arbitre ou 10 différents tournois si l’expérience est seulement en tant qu’officiel mineur) ou être évalués par un chargé de cours senior pour obtenir la permission de participer à un cours de certification de niveau I.

Candidats au niveau II – 2 ans (730 jours) d’expérience pratique au niveau national et international sont requis entre le niveau I et le niveau II. Les candidats doivent garder un journal des parties qu’ils arbitrent (minimum de 30 parties) ou être évalués par un chargé de cours senior afin d’obtenir la permission de participer à un cours de certification de niveau II.

Candidats au niveau III – 3 ans (1095 jours) d’expérience pratique au niveau national et international sont requis entre le niveau II et le niveau III. Les candidats doivent garder un journal des parties qu’ils arbitrent (minimum de 45 parties) et être évalués par un chargé de cours senior.

Les cours pour l’avancement doivent être suivis dans l’ordre, du niveau I au niveau III. Le sous-comité de goalball d’IBSA peut renvoyer tout arbitre qui ne respecte pas le Code de conduite des arbitres de goalball d’IBSA.

# 57.5 Chargé de cours

Doit avoir un minimum de 5 ans comme arbitre de niveau III et avoir complété la formation de chargé de cours. Les chargés de cours peuvent certifier des arbitres de niveau I et II. Les candidats souhaitant être chargés de cours doivent avoir au minimum 8 ans d’implication continue dans le programme de certification des arbitre de goalball d’IBSA. De plus, les candidats doivent démontrer une habileté considérable à enseigner le programme de certification au goalball.

Les chargés de cours seront mandatés pour une période de 4 ans avant chaque Championnat du monde par le sous-comité de goalball d’IBSA en consultation avec IBSA.

Groupe consultatif des arbitres : la sélection sera basée sur les besoins régionaux d’IBSA. Le sous-comité de goalball d’IBSA peut nommer des nouveaux chargés de cours selon les besoins régionaux.

57.6 Chargé de cours senior

Doit avoir au minimum 7 ans comme arbitre de niveau III et de l’expérience dans la conduite des cliniques de certification.

Les chargés de cours senior peuvent certifier des arbitres de niveau I, II et III. Les candidats souhaitant devenir chargé de cours senior doivent avoir au minimum 10 ans d’implication continue au sein du programme de certification des arbitres de goalball d’IBSA. De plus, les candidats doivent avoir démontré leur habileté à enseigner le programme de certification au goalball. Les chargés de cours senior peuvent également agir à titre de Délégué technique ou Commissionnaire. Les chargés de cours senior sont nominés et approuvés par le sous-comité de goalball d’IBSA.

57.7 Maintien de la certification

Afin de maintenir leur certification IBSA, les arbitres doivent :

* Payer un frais de 20 Euros pour le maintien du passeport, avant le 31 mars de chaque année.
* Soumettre un « passeport électronique » au coordonnateur des arbitres d’IBSA avant le 31 décembre de chaque année.
* Inscrire toutes les parties arbitrées durant l’année dans le « passeport électronique » (les parties doivent être jouées selon les règlements d’IBSA).

Annuellement, les arbitres de niveau I doivent arbitrer au minimum 4 parties à deux événements locaux ou internationaux différents (total de 8 parties).

Annuellement, les arbitres de niveau II doivent arbitrer au minimum 3 parties à deux événements locaux ou internationaux pour un minimum de 6 parties, et arbitrer au minimum 5 parties à un événement international (total de 11 parties).

Annuellement, les arbitres de niveau III doivent arbitrer au minimum 3 parties à deux événements locaux ou internationaux différents pour un total minimum de 6 parties, et arbitrer au minimum 5 parties à deux événements internationaux (total de 16 parties).

57.8 Circonstances spéciales de maintien de certification

Si un arbitre certifié n’atteint pas les critères de certification annuelle, mais continue à payer ses frais de maintien, il/elle perdra sa certification comme suit :

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

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

Niveau III Si une année est manquée, l’arbitre retombera au niveau II

Si un arbitre n’atteint pas les critères de certification lors d’une année, il/elle peut soumettre son passeport, les frais de maintien et une lettre au Coordonnateur des arbitres de goalball b’IBSA expliquant les raisons qui l’ont empêché d’atteindre les critères annuels. Après avoir lu la lettre de l’arbitre, le Coordonnateur des arbitres de goalball d’IBSA, en consultation avec le sous-comité de goalball, décidera si la certification sera maintenue ou non.

Si un arbitre ne paie pas ses frais avant la date limite du 31 mars, ou n’envoie pas son passeport électronique avant la date limite du 31 décembre, il/elle sera retiré du programme des arbitres, perdra sa certification d’arbitre de l’IBSA et perdra le droit d’arbitrer à tous les événements majeurs d’IBSA.

57.9 Nomination des arbitres et officiels mineurs

Le sous-comité de goalball d’IBSA, en consultation avec le groupe consultatif des arbitres, approuvera et nommera les arbitres et officiels mineurs pour les Jeux paralympiques, les Championnats mondiaux et régionaux, les tournois de qualification ou les Jeux Para/IBSA.

1. **Procédures de clinique**
   1. Pour commencer, il faut choisir la date et le lieu de la clinique.

58.2 Aviser le coordonnateur des arbitres de goalball d’IBSA (idéalement avec 90 jours d’avance) du nom de l’association nationale, l’endroit et la date, le nombre de participants de chaque niveau, et les détails du paiement des frais.

58.3 Le coordonnateur des arbitres de goalball d’IBSA émettra alors un appel pour un instructeur parmi tous les arbitres qualifiés éligibles à donner la clinique. Si les organisateurs ont déjà un instructeur qualifié sur place, le Coordonnateur des arbitres de goalball d’IBSA peut confirmer directement la disponibilité de cet instructeur.

58.4 La clinique doit avoir lieu en conjonction avec un tournoi/des pratiques afin d’effectuer des évaluations pratiques.

58.5 Après que le coordonnateur des arbitres de goalball d’IBSA ait reçu l’information concernant les inscriptions et le paiement des frais, le coordonnateur des arbitres de goalball d’IBSA fournira à l’instructeur tout le matériel de cours et d’examen requis.

58.6 Frais d’inscription

Les frais pour les cliniques pour la période 2014-2017 sont :

* Niveau I 20,00€
* Niveau II 40,00€
* Niveau III 80,00€

Tout arbitre qui participe à une clinique de recertification quadriennale du sous-comité de goalball d’IBSA et qui paie les frais d’inscription à la clinique n’aura pas à payer les frais de maintien pour la même année. Si l’arbitre a déjà payé les frais de maintien de la certification, il/elle n’aura pas à payer de frais l’année suivante.

58.7 Les cliniques consisteront généralement d’une composante théorique de 2-3 jours dans laquelle chaque règlement sera discuté, et d’une composante pratique où chaque candidat est évalué en arbitrant deux parties. La moyenne des deux notes aux évaluations pratiques et la note à l’examen théorique détermineront le passage ou l’échec de la clinique. Note : la portion théorique de la clinique peut être plus courte, si les candidats ont déjà de l’expérience au goalball, ou plus longue, si l’on doit permettre du temps pour les interprètes ou des facteurs extrinsèques.

58.8 Les critères d’évaluation sont disponibles dans le « Livre des règlements de goalball d’IBSA – Partie C Programme des arbitres », et ils sont différents pour les niveaux I, II et III.

58.9 Advenant qu’un candidat refait sa certification au même niveau (par exemple, à chaque quatre ans lorsque les changements de règlements sont implantés), il/elle peut choisir de ne pas faire la clinique et simplement de payer pour faire d’examen écrit et pratique pour être refaire sa certification. Tous les arbitres de niveau III qui refont leur certification et tous ceux qui souhaitent obtenir un nouveau niveau DOIVENT participer à une clinique d’arbitre complète.

58.10 Lorsque le coordonnateur des arbitres de goalball d’IBSA a reçu les formulaires de suivi de la clinique de la part du chargé de cours, le coordonnateur des arbitres de goalball d’IBSA ajoutera tous les arbitres ayant passé à la base de données principale des arbitres d’IBSA, et enverra à tous les nouveaux arbitres une lettre les informant de leur résultat ainsi qu’un passeport électronique pour le maintien.

**Annexe 1**

PLAN DU TERRAIN DE GOALBALL

SIDE LINE

LINE OUT LINE

**GOAL LINE**

HIGH BALL LINE

HIGH BALL LINE

4.5m

4.5m

3m

3m

3m

3m

3m

3m

21m

9m

1.5m

1.5m

1.5m

.5m

.5m

.5m

.5m

.15m

.15m

.15m

.15m

GOAL POST

GOAL POST

GOAL POST

GOAL POST

**NEUTRAL AREA**

**NEUTRAL AREA**

**LANDING AREA**

**LANDING AREA**

**ORIENTATION AREA**

**ORIENTATION AREA**

**TEAM AREAS**

**TEAM AREAS**

3m

**TEAM BENCH**

**TEAM BENCH**

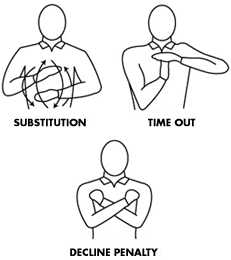
**SCORING TABLE**

4m

3m

1.5m

12m



**TEMPS MORT**

**PÉNALITÉ DÉCLINÉE**

**SUBSTITUTION**

**DÉFINITION D’UN BUT**

**DÉFINITION D’UN « BALL OUT » (BALLON À L’EXTÉRIEUR)**

**BOTH BALLS OUT**

Side Line

Side Line

Annexe 2

**GLOSSAIRE**

Acte de lancer La période de temps entre le moment où le ballon quitte

(Act of throwing) la main du lanceur et le moment où il entre en contact avec un

joueur de l’équipe adverse.

Arrêt de jeu officiel Tout arrêt du jeu signalé par l’arbitre par un coup de sifflet

(Official Break in Play)

Balle Haute Situation de pénalité où le ballon ne touche pas le sol

(High ball) dans la zone d’équipe ou de lancer de l’équipe qui a lancé.

Balle longue Situation de pénalité où ballon n’a pas touché le sol au moins

(Long ball) une fois dans la zone neutre après avoir été lancé.

Balle perdue Une situation où le ballon sort de la zone de l’équipe en direction

(Ball over) de l’équipe adverse et que la majorité du ballon traverse la ligne du centre ou la ligne de côté du terrain dans la zone neutre. Le ballon peut être dans les airs ou au sol.

Ballon traverse la ligne Voir diagramme – Annexe 1

(Ball across line)

Bandeau Objet qui couvre complètement les yeux pour empêcher un

(Eyeshades) joueur d’utiliser sa vision pendant la partie.

Cache-œil Pansement adhésif placé sous le bandeau pour mieux couvrir

(Eye patch) l’œil pendant la partie.

Championnats Tournois Paralympiques, mondiaux ou régionaux de l’IBSA.

(Championships)

Chronomètre Une tâche des ITO, décrite dans le manuel des officiels d’IBSA.

(Timer)

Chronométreur 10 secondes Une tâche des ITO, décrite dans le manuel des officiels d’IBSA.

(Ten seconds timer)

Conduite anti-sportive Toute action par un joueur, une équipe ou membre de l’équipe

(Unsportsmanlike conduct) ou leur délégation qui est contraire à l’esprit du jeu.

Coaching Toute communication du banc des joueurs aux joueurs sur le

(Coaching) terrain. Ceci est permis selon les règlements et seulement jusqu’à ce que l’arbitre demande le silence.

Contrôle Lorsqu’un joueur a un contrôle physique sur le ballon ou que le

(Control) ballon est en train d’être passé d’un joueur à un autre. Si le ballon n’est pas dans les mains d’un joueur et n’est pas en mouvement entre deux joueurs, le ballon n’est pas en la possession d’un joueur.

Défense Acte d’empêcher la balle de marquer un but.

(Defense)

Délégation Basée sur les documents d’inscription officiels, un délégation

(Delegation) inclut les athlètes de l’équipe, le personnel médical et entraîneur, les meneurs d’équipe et le personnel de la fédération nationale (si c’est une équipe nationale)

Différence maximum de buts Chaque fois qu’une équipe compte dix (10) buts de plus

(Maximum goal difference) que l’équipe adverse

Distribution Une méthode pour diviser les équipes dans des pools de

(Seeding) forces égales basée sur la performance dans les tournois précédents

Forfait Défaite qui a lieu lorsqu’un équipe ne se présente pas à

(Forfeit) temps pour une partie ou qu’il n’y a pas le nombre minimum de joueurs pour commencer la partie.

Hors Limite Un endroit à l’extérieur de l’aire de jeu.

(Out of bounds)

IBSA Fédération internationale des sports pour personnes aveugles (International Blind Sports Association)

Infraction Violation d’un règlement qui résulte en une perte de

(Infraction) possession du ballon, sans pénalité.

Juge de but Une tâche des ITO décrite dans le manuel des officiels

(Goal judge) mineurs de l’IBSA

Lancer Tout geste qui n’est pas une passe, par un joueur qui relâche le (Throw) ballon, à l’intérieur ou l’extérieur du terrain, après que le joueur

ait obtenu le contrôle du ballon et que l’horloge de jeu est active.

Lancers supplémentaires Situation où les joueurs sont un contre un afin de briser une

(Extra throws) égalité

Ligne extérieure Ligne non-tactile, à 1,5 m du côté du terrain.

(Line out)

Marques tactiles (Lignes) Lignes surélevées posées au sol pour former le terrain de

(Tactile Markings (Lines)) goalball (voir Annexe 1).

Marqueur Une tâche des ITO décrite dans le manuel des officiels

(Scorer) mineurs de l’IBSA

Mi-temps Trois minutes de pause entre les deux périodes

(Half-time)

Extérieur Une situation où un au sol traverse une ligne de de côté du

(Out) terrain, et ne touche plus à la ligne (plus de la moitié du ballon a traversé la ligne). C’est également une situation où la majorité d’un ballon dans les airs traverse une ligne de côté du terrain.

Pénalité Violation d’un règlement qui résulte en un lancer de

(Penalty) pénalité

Période Une période de dix (12) minutes en temps régulier ou de

(Half) trois (3) Minutes en temps supplémentaire

Pool Un groupe d’équipes qui jouent les unes contre les

(Pool) autres dans un tournoi à la ronde

Possession Une équipe a la possession du ballon dès que le chronomètre de 10 secondes commence.

Reconnaissance Quand l’arbitre s’adresse à l’équipe requérante par son

(Acknowledgement) nom.

Réorientation Quand un juge de but ou un arbitre repositionne un

(Reorientation) joueur sur sa ligne d’orientation.

Signes de main Signes non-verbaux utilisés par les entraîneurs pour

(Hand Signals) demander une substitution, un temps mort ou pour décliner une pénalité, tel qu’illustré dans la section I.

Sous-comité du goalball Le corps sportif gouvernant le goalball

de la Fédération internationale

des sports pour personnes

aveugles

Substitut Sur le banc des joueurs, un joueur prêt à remplacer un autre

(Substitute) joueur sur le terrain

Tableau de substitution Une aide visuelle utilisée par l’entraîneur pour chaque

(Substitution board) substitution de joueur

Temps supplémentaire Deux (2) périodes de trois minutes de jeu pour déterminer le

(Overtime) gagnant, lorsque le pointage est à égalité à la fin du temps régulier

Tirage Une méthode pour déterminer quelle équipe ira dans quel

(Draw) pool, quand les équipes n’ont pas précédemment participé dans un tournoi

Tournoi à la ronde Un système ou chaque équipe joue contre toutes les autres

(Round robin) de son groupe à la fois

Zone de jeu L’aire où se passe la partie.

(Field of play)

Annexe 3

**PROGRAMME DE CLINIQUE D’ARBITRE DE GOALBAL D’IBSA**

Niveau 1

* Cours de 2-3 jours
* 2 évaluations en situation de jeu
* Examen à livre ouvert en anglais et 3 parties (2 évaluées) avec une rétroaction et un plan d’action

Niveau 2

* Cours de 2 jours
* 2 évaluations en situation de jeu
* Examen en anglais (pas de traduction) et 3 parties – 1 de rétroaction et 2 évaluées

Niveau 3

* Cours de 3 jours
* 3 évaluations en situation de jeu
* 60 questions incluant 5 ou 10 extraits vidéo et 5 ou 10 questions à réponse courte

Formation de chargé de cours

* Instructions spéciales et test
* Tenu lors d’une clinique de niveau I et II
* Effectuée par un chargé de cours senior