



فدراسیون بین المللی ورزش های نابینایان IBSA



فدراسیون بین المللی ورزش های نابینایان IBSA

قوانین و مقررات گلبال

۲۰۲۲ - ۲۰۲۴

تاریخ انتشار ۴ فوریه ۲۰۲۲ (۱۵ بهمن ماه ۱۴۰۰)

مقدمه

گلبال یک بازی تیمی است که در آن دوتیم با یکدیگر به رقابت می پردازند. در هر تیم سه بازیکن بازی می کنند و هر تیم می تواند حد اکثر سه بازیکن ذخیره داشته باشد. بازی در داخل سالن انجام می شود و ابعاد زمین بازی ۱۸ × ۹ متر است که با یک خط مرکزی به دو نیمه تقسیم شده است. در طول بازی هر تیم در زمین خود بازی می کند. در این بازی هدف هر تیم این است که با پرتاب توپ در امتداد زمین ، آن را وارد دروازه تیم مقابل نماید و تیم حریف نیز تلاش می کند از ورود توپ به دروازه خود جلوگیری کند. دروازه در سرتاسر عرض ۹ متری زمین امتداد دارد. توپ گلبال از لاستیک سخت ساخته شده و دارای سوراخ هایی است که امکان می دهند صدای زنگ های داخل توپ هنگام حرکت شنیده شوند.

قوانین گلبال را فدراسیون جهانی ورزش های نابینایان (IBSA) کنترل می کند. چنانچه در نسخه های ترجمه شده قوانین ابهامی وجود داشته باشد، اولویت با متن انگلیسی قوانین خواهد بود.

فهرست مطالب

بخش الف: قوانین گلبال

بخش A: مقدمات بازی:

۱- زمین بازی

۲- محدوده نیمکت تیم

۳- دروازه ها

۴- توپ

۵- لباس بازیکنان

۶- چشم بند، آی پیچ، عینک و لنز / ابزار شنیداری (سمعک)

۷- رده های مسابقات و کلاسبندی

۸- ترکیب تیم

۹- داوران

بخش B - قبل از بازی

۱۰- انداختن سکه

۱۱- گرم کردن

۱۲- مدت بازی

بخش C - در حین بازی

۱۳- تشریفات بازی

۱۴- امتیازدهی

۱۵- تایم آوت تیمی

۱۶- تایم آوت داور

۱۷- تایم آوت پزشکی

۱۸- قانون خون

۱۹- تعویض بازیکن

۲۰- تعویض پزشکی

بخش D - تخلفات

۲۱- پرتاب نابهنگام

۲۲- Ball Over

بخش E- تنبیهات فردی

۲۳- Short Ball

۲۴- High Ball

۲۵- Long Ball

۲۶- چشم بند

۲۷- دفاع غیر قانونی

۲۸- تاخیر فردی

۲۹- رفتار فردی غیر ورزشی

۳۰- سر و صدا

بخش F- تنبیهات تیمی

۳۱- ۱۰ ثانیه

۳۲- تاخیر تیمی

۳۳- رفتار تیمی غیر ورزشی

۳۴- مریبگری غیرقانونی

۳۵- سر و صدا

بخش G- پایان بازی

۳۶- وقت اضافی

۳۷- پرتاب های اضافی

۳۸- پرتاب اضافی توقف آنی

۳۹- امضاء برگه منشی و دستورالعمل نحوه اعتراض

بخش H- اختیارات داوران و رفتار سوء با آنان

۴۰- اختیارات داوران

۴۱- رفتار سوء با مسئولین

بخش B: مقررات تورنمنت

۴۲- بازی های مصوب IBSA و بازی های پارالمپیک

۴۳- تجهیزات و امکانات

۴۴- اسکان

۴۵- داوران

۴۶- سازماندهی (رویدادهای غیر ورزشی)

۴۷- معیارهای انتخابی

۴۸- هدایت تورنمنت

۴۹- رنکینگ تیم ها در بازی های دوره ای Round Robin

۵۰- جریمه

۵۱- حداکثر بازی های یک تیم در روز

۵۲- Gross misconduct

۵۳- تشریفات بازی

۵۴- موارد استثناء

ضمیمه ۱: دیاگرام زمین، علائم دستی، گل، توپ اوت

قوانین گلبال

بخش A: مقدمات و آماده سازی برای بازی

۱- زمین بازی

۱-۱- ابعاد: زمین بازی مستطیل شکل است و طول آن ۱۸ متر و عرض آن ۹ متر (+/- ۵ سانتیمتر) است. اندازه گیری از لبه های خارجی زمین صورت می گیرد. به جز علائم زمین گلبال، هیچ علامت دیگری نباید روی زمین وجود داشته باشد. (جهت کسب اطلاعات بیشتر در رابطه با علائم و ابعاد به دیاگرام ضمیمه شماره ۱ مراجعه فرمایید.) با تقسیم طولی، زمین به ۶ قسمت سه متری تقسیم شده است.

۱-۲- در دو قسمت انتهایی زمین، در مقابل دروازه ها، مناطق تیمی، هریک به طول ۶ متر (+/- ۵ سانتیمتر) و عرض ۹ متر قرار گرفته اند. مناطق تیمی به دو قسمت مساوی به طول ۳ متر و پهنای ۹ متر تقسیم شده اند. این دو قسمت را مناطق جهت یابی (Orientation) و فرود (Landing) می نامند. منطقه جهت یابی به دروازه نزدیک تر است و منطقه فرود در فاصله دورتر از دروازه قرار دارد. مناطق تیمی دارای خطوط جهت یابی بازیکن هستند. به دیاگرام ضمیمه ۱ مراجعه شود.

۱-۳- منطقه میانی زمین بازی را منطقه خنثی می نامند. این منطقه ۶ متر (+/- ۵ سانتیمتر) طول و ۹ متر (+/- ۵ سانتیمتر) پهنا دارد و خط مرکزی آن را به دو قسمت تقسیم می کند.

۱-۴- کلیه خطوط روی زمین باید ۵ (+/- ۱) سانتیمتر پهنا داشته باشند و با نوارچسب علامتگذاری می شوند. برای کمک به جهت یابی بازیکنان، در زیر نوار چسب ریسمانی به ضخامت ۳/۰ . (+/- ۰۵ /) میلیمتر قرار می گیرد. ریسمان باید در زیر رشته رویی نوار چسب قرار داشته باشد. رنگ نوار چسب باید متضاد با رنگ زمین و توپ باشد تا داوران و تماشاگران بهتر بتوانند توپ و علائم روی زمین را مشاهده نمایند.

۱-۵- زمین بازی باید صاف باشد و نماینده فنی IBSA آن را تایید نماید. در بازی های پارالمپیک، مسابقات قهرمانی جهان و دیگر مسابقات قهرمانی باید از کفپوش چوبی، پلاستیکی یا مواد مصنوعی ارتجاعی استفاده شود.

۲. منطقه نیمکت تیم

۲/۱- محلی به نام محدوده نیمکت تیم در اختیار هر یک از دو تیم قرار می گیرد. نیمکت ها در طرفین میزهای داوران مستقر می شوند و باید حد اقل سه متر با خط جانبی زمین بازی فاصله داشته باشند. محدوده نیمکت هر تیم ۴ متر (+ / - ۵ سانتیمتر) عرض و سه متر (+ / - ۵ سانتیمتر) عمق دارد. این محدوده با نوارچسب با نخ علامتگذاری می شود. (به ضمیمه ۱ مراجعه شود.)

۲/۲- منطقه نیمکت تیم در نزدیک **خط دروازه و همسو با خط دروازه خواهد بود.** (به ضمیمه شماره ۱ رجوع شود).

۲/۳- با تغییر زمین در نیمه دوم بازی، محدوده نیمکت های تیم ها نیز تعویض می شوند.

۲/۴- کلیه اعضای تیم **بغیر از** ۳ بازیکن داخل زمین ، در محدوده نیمکت خود باقی می مانند و در طول بازی قسمتی از بدن آنها باید در پشت خط نوار یا روی آن قرار گرفته باشد. عدم رعایت این مقررات به پناالتی تیمی به علت تاخیر در بازی منجر خواهد شد.

۲/۵- چنانچه بازیکنی که مصدوم شده یا بازی را ترک کرده است بخواهد روی نیمکت تیم خود بنشیند، باید پیراهن شناسائی که کمیته برگزاری در اختیار او قرار می دهد را بر تن داشته باشد. این فرد غیر بازیکن تلقی می شود و در صورت عدم رعایت این مقررات ، از بازیکن میخوانند که زمین بازی را ترک کند .

تمام اعضای یک تیم باید در طول بازی در قسمت نیمکت باقی بمانند. شما باید در هنگام انداختن سکه ، بازیکنانی که بر روی نیمکت می نشینند ولی در آن بازی شرکت نمی کنند ، به اطلاع داور برسانند . همچنین قبل از شروع بازی ، مشخصات پیراهن تعیین شده را از مسئولین (یا داوران) جویا باشید.

اعضای تیم نمی توانند در حین بازی بدون اجازه داور محوطه نیمکت را ترک کنند. آنها می توانند فقط در هنگام توقف سوت ها ترک کنند ولی در آن نیمه مجاز به بازگشت به نیمکت نیستند. عدم رعایت این قانون منجر به جریمه تیم، تاخیر در بازی می شود

۳- دروازه ها

۳/۱- دروازه ها در عرض هر یک از دو انتهای زمین قرار می گیرند. عرض دروازه از داخل ۹ متر (+ / - ۵ سانتیمتر) و ارتفاع آن ۱۳۰ (+ / - ۲) سانتیمتر خواهد بود. حداقل عمق دروازه باید ۵۰ سانتیمتر باشد که از جلوی تیرک افقی تا نزدیکترین نقطه به انتهای دروازه اندازه گیری می شود.

۳/۲- تیرک افقی باید سخت و محکم باشد.

۳/۳- تیرک های عمودی و افقی دروازه باید گرد یا بیضی شکل باشند و قطر آنها نباید از ۱۵ سانتیمتر بیشتر باشد.

۳/۴- **تیرک های عمودی دروازه باید طوری قرار گیرند که لبه داخلی تیرک بر روی لبه خارجی خطوط جانبی قرار گیرند و با لبه خارجی خط دروازه در یک راستا قرار داشته باشند.**

جهت کسب اطلاعات بیشتر در رابطه با موقعیت دروازه و ابعاد زمین ، به نمودارهای ضمیمه شماره ۱ مراجعه فرمایید . قبل از شروع بازی ، داوران یا داوران دروازه (گل) مسئول موقعیت مناسب گل بوده و موظف می باشند که موقعیت های گل را به طور منظم در طول بازی تنظیم (ثابت) کنند.

۴- توپ

۴/۱- توپ باید ویژگی های زیر را دارا باشد:

- توپ باید گرد و کروی بوده و قطر: ۲۵ - ۲۴ سانتیمتر باشد
- محیط: ۷۵/۵ - ۷۸/۵ سانتیمتر
- وزن: ۱۲۵۰ (+/-) ۵۰ گرم
- سوراخ های صدا: ۴ سوراخ در نیمه فوقانی و ۴ سوراخ در نیمه زیرین توپ
- زنگ: دو عدد
- جنس: لاستیک طبیعی
- سفتی بر اساس ۵۳۵۰۵ Shore A : Norm DIN ۸۵-۸۰
- رنگ: آبی
- سطح: قبه دار
- فاقد اجزاء سمی

۴/۲- در مسابقات مهم قهرمانی (بازی های پارالمپیک، مسابقات قهرمانی جهان و رقابت های انتخابی بازی های منطقه ای) از توپ های مورد تایید IBSA استفاده می شود و کمیته برگزاری نوع توپ را تعیین می کند.

۵- یونیفرم

۵/۱- کلیه بازیکنان باید لباس رسمی تیم را بر تن داشته باشند.

۵/۲- شماره هر بازیکن باید به طور دائمی در قسمت مرکزی جلو و پشت پیراهن او چاپ شده باشد. شماره پیراهن باید یکی از اعداد ۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶، ۷، ۸ یا ۹ بوده و حد اقل ۱۸ سانتیمتر بلندی داشته باشد. برای تطبیق با شرایط منحصر به فرد، ممکن است یک استثنای یک بار برای اندازه شماره توسط نماینده فنی تأیید شود. شماره پیراهن نباید در داخل شورت قرار گرفته و یا به نحوی روی آن پوشیده شده باشد. داوران باید بتوانند به وضوح شماره را رؤیت نمایند. عدم رعایت هر یک از این مقررات به پناالتی تیمی به علت تاخیر بازی منجر می شود.

۵/۳- درج نام و یا ملیت ورزشکار در پشت پیراهن بلامانع است. اندازه حروف نباید بیش از ۷ سانتی متر باشد مگر اینکه توسط نماینده فنی تایید شده باشد.

۵/۴- لباس، تجهیزات و پوشش های محافظ نباید از هیچ سمتی بیش از ۱۰ سانتیمتر از بدن سرافتادگی داشته باشند. بازیکنان فقط مجاز به بازی با لباس هایی هستند که در این قوانین توضیح داده شده است و یا با لباس هایی که توسط نماینده فنی مطابق با قوانین (۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶، ۷، ۸، ۹، ۱۰، ۱۱، ۱۲، ۱۳، ۱۴، ۱۵، ۱۶، ۱۷، ۱۸، ۱۹، ۲۰، ۲۱، ۲۲، ۲۳، ۲۴، ۲۵، ۲۶، ۲۷، ۲۸، ۲۹، ۳۰، ۳۱، ۳۲، ۳۳، ۳۴، ۳۵، ۳۶، ۳۷، ۳۸، ۳۹، ۴۰، ۴۱، ۴۲، ۴۳، ۴۴، ۴۵، ۴۶، ۴۷، ۴۸، ۴۹، ۵۰، ۵۱، ۵۲، ۵۳، ۵۴، ۵۵، ۵۶، ۵۷، ۵۸، ۵۹، ۶۰، ۶۱، ۶۲، ۶۳، ۶۴، ۶۵، ۶۶، ۶۷، ۶۸، ۶۹، ۷۰، ۷۱، ۷۲، ۷۳، ۷۴، ۷۵، ۷۶، ۷۷، ۷۸، ۷۹، ۸۰، ۸۱، ۸۲، ۸۳، ۸۴، ۸۵، ۸۶، ۸۷، ۸۸، ۸۹، ۹۰، ۹۱، ۹۲، ۹۳، ۹۴، ۹۵، ۹۶، ۹۷، ۹۸، ۹۹، ۱۰۰، ۱۰۱، ۱۰۲، ۱۰۳، ۱۰۴، ۱۰۵، ۱۰۶، ۱۰۷، ۱۰۸، ۱۰۹، ۱۱۰، ۱۱۱، ۱۱۲، ۱۱۳، ۱۱۴، ۱۱۵، ۱۱۶، ۱۱۷، ۱۱۸، ۱۱۹، ۱۲۰، ۱۲۱، ۱۲۲، ۱۲۳، ۱۲۴، ۱۲۵، ۱۲۶، ۱۲۷، ۱۲۸، ۱۲۹، ۱۳۰، ۱۳۱، ۱۳۲، ۱۳۳، ۱۳۴، ۱۳۵، ۱۳۶، ۱۳۷، ۱۳۸، ۱۳۹، ۱۴۰، ۱۴۱، ۱۴۲، ۱۴۳، ۱۴۴، ۱۴۵، ۱۴۶، ۱۴۷، ۱۴۸، ۱۴۹، ۱۵۰، ۱۵۱، ۱۵۲، ۱۵۳، ۱۵۴، ۱۵۵، ۱۵۶، ۱۵۷، ۱۵۸، ۱۵۹، ۱۶۰، ۱۶۱، ۱۶۲، ۱۶۳، ۱۶۴، ۱۶۵، ۱۶۶، ۱۶۷، ۱۶۸، ۱۶۹، ۱۷۰، ۱۷۱، ۱۷۲، ۱۷۳، ۱۷۴، ۱۷۵، ۱۷۶، ۱۷۷، ۱۷۸، ۱۷۹، ۱۸۰، ۱۸۱، ۱۸۲، ۱۸۳، ۱۸۴، ۱۸۵، ۱۸۶، ۱۸۷، ۱۸۸، ۱۸۹، ۱۹۰، ۱۹۱، ۱۹۲، ۱۹۳، ۱۹۴، ۱۹۵، ۱۹۶، ۱۹۷، ۱۹۸، ۱۹۹، ۲۰۰، ۲۰۱، ۲۰۲، ۲۰۳، ۲۰۴، ۲۰۵، ۲۰۶، ۲۰۷، ۲۰۸، ۲۰۹، ۲۱۰، ۲۱۱، ۲۱۲، ۲۱۳، ۲۱۴، ۲۱۵، ۲۱۶، ۲۱۷، ۲۱۸، ۲۱۹، ۲۲۰، ۲۲۱، ۲۲۲، ۲۲۳، ۲۲۴، ۲۲۵، ۲۲۶، ۲۲۷، ۲۲۸، ۲۲۹، ۲۳۰، ۲۳۱، ۲۳۲، ۲۳۳، ۲۳۴، ۲۳۵، ۲۳۶، ۲۳۷، ۲۳۸، ۲۳۹، ۲۴۰، ۲۴۱، ۲۴۲، ۲۴۳، ۲۴۴، ۲۴۵، ۲۴۶، ۲۴۷، ۲۴۸، ۲۴۹، ۲۵۰، ۲۵۱، ۲۵۲، ۲۵۳، ۲۵۴، ۲۵۵، ۲۵۶، ۲۵۷، ۲۵۸، ۲۵۹، ۲۶۰، ۲۶۱، ۲۶۲، ۲۶۳، ۲۶۴، ۲۶۵، ۲۶۶، ۲۶۷، ۲۶۸، ۲۶۹، ۲۷۰، ۲۷۱، ۲۷۲، ۲۷۳، ۲۷۴، ۲۷۵، ۲۷۶، ۲۷۷، ۲۷۸، ۲۷۹، ۲۸۰، ۲۸۱، ۲۸۲، ۲۸۳، ۲۸۴، ۲۸۵، ۲۸۶، ۲۸۷، ۲۸۸، ۲۸۹، ۲۹۰، ۲۹۱، ۲۹۲، ۲۹۳، ۲۹۴، ۲۹۵، ۲۹۶، ۲۹۷، ۲۹۸، ۲۹۹، ۳۰۰، ۳۰۱، ۳۰۲، ۳۰۳، ۳۰۴، ۳۰۵، ۳۰۶، ۳۰۷، ۳۰۸، ۳۰۹، ۳۱۰، ۳۱۱، ۳۱۲، ۳۱۳، ۳۱۴، ۳۱۵، ۳۱۶، ۳۱۷، ۳۱۸، ۳۱۹، ۳۲۰، ۳۲۱، ۳۲۲، ۳۲۳، ۳۲۴، ۳۲۵، ۳۲۶، ۳۲۷، ۳۲۸، ۳۲۹، ۳۳۰، ۳۳۱، ۳۳۲، ۳۳۳، ۳۳۴، ۳۳۵، ۳۳۶، ۳۳۷، ۳۳۸، ۳۳۹، ۳۴۰، ۳۴۱، ۳۴۲، ۳۴۳، ۳۴۴، ۳۴۵، ۳۴۶، ۳۴۷، ۳۴۸، ۳۴۹، ۳۵۰، ۳۵۱، ۳۵۲، ۳۵۳، ۳۵۴، ۳۵۵، ۳۵۶، ۳۵۷، ۳۵۸، ۳۵۹، ۳۶۰، ۳۶۱، ۳۶۲، ۳۶۳، ۳۶۴، ۳۶۵، ۳۶۶، ۳۶۷، ۳۶۸، ۳۶۹، ۳۷۰، ۳۷۱، ۳۷۲، ۳۷۳، ۳۷۴، ۳۷۵، ۳۷۶، ۳۷۷، ۳۷۸، ۳۷۹، ۳۸۰، ۳۸۱، ۳۸۲، ۳۸۳، ۳۸۴، ۳۸۵، ۳۸۶، ۳۸۷، ۳۸۸، ۳۸۹، ۳۹۰، ۳۹۱، ۳۹۲، ۳۹۳، ۳۹۴، ۳۹۵، ۳۹۶، ۳۹۷، ۳۹۸، ۳۹۹، ۴۰۰، ۴۰۱، ۴۰۲، ۴۰۳، ۴۰۴، ۴۰۵، ۴۰۶، ۴۰۷، ۴۰۸، ۴۰۹، ۴۱۰، ۴۱۱، ۴۱۲، ۴۱۳، ۴۱۴، ۴۱۵، ۴۱۶، ۴۱۷، ۴۱۸، ۴۱۹، ۴۲۰، ۴۲۱، ۴۲۲، ۴۲۳، ۴۲۴، ۴۲۵، ۴۲۶، ۴۲۷، ۴۲۸، ۴۲۹، ۴۳۰، ۴۳۱، ۴۳۲، ۴۳۳، ۴۳۴، ۴۳۵، ۴۳۶، ۴۳۷، ۴۳۸، ۴۳۹، ۴۴۰، ۴۴۱، ۴۴۲، ۴۴۳، ۴۴۴، ۴۴۵، ۴۴۶، ۴۴۷، ۴۴۸، ۴۴۹، ۴۵۰، ۴۵۱، ۴۵۲، ۴۵۳، ۴۵۴، ۴۵۵، ۴۵۶، ۴۵۷، ۴۵۸، ۴۵۹، ۴۶۰، ۴۶۱، ۴۶۲، ۴۶۳، ۴۶۴، ۴۶۵، ۴۶۶، ۴۶۷، ۴۶۸، ۴۶۹، ۴۷۰، ۴۷۱، ۴۷۲، ۴۷۳، ۴۷۴، ۴۷۵، ۴۷۶، ۴۷۷، ۴۷۸، ۴۷۹، ۴۸۰، ۴۸۱، ۴۸۲، ۴۸۳، ۴۸۴، ۴۸۵، ۴۸۶، ۴۸۷، ۴۸۸، ۴۸۹، ۴۹۰، ۴۹۱، ۴۹۲، ۴۹۳، ۴۹۴، ۴۹۵، ۴۹۶، ۴۹۷، ۴۹۸، ۴۹۹، ۵۰۰، ۵۰۱، ۵۰۲، ۵۰۳، ۵۰۴، ۵۰۵، ۵۰۶، ۵۰۷، ۵۰۸، ۵۰۹، ۵۱۰، ۵۱۱، ۵۱۲، ۵۱۳، ۵۱۴، ۵۱۵، ۵۱۶، ۵۱۷، ۵۱۸، ۵۱۹، ۵۲۰، ۵۲۱، ۵۲۲، ۵۲۳، ۵۲۴، ۵۲۵، ۵۲۶، ۵۲۷، ۵۲۸، ۵۲۹، ۵۳۰، ۵۳۱، ۵۳۲، ۵۳۳، ۵۳۴، ۵۳۵، ۵۳۶، ۵۳۷، ۵۳۸، ۵۳۹، ۵۴۰، ۵۴۱، ۵۴۲، ۵۴۳، ۵۴۴، ۵۴۵، ۵۴۶، ۵۴۷، ۵۴۸، ۵۴۹، ۵۵۰، ۵۵۱، ۵۵۲، ۵۵۳، ۵۵۴، ۵۵۵، ۵۵۶، ۵۵۷، ۵۵۸، ۵۵۹، ۵۶۰، ۵۶۱، ۵۶۲، ۵۶۳، ۵۶۴، ۵۶۵، ۵۶۶، ۵۶۷، ۵۶۸، ۵۶۹، ۵۷۰، ۵۷۱، ۵۷۲، ۵۷۳، ۵۷۴، ۵۷۵، ۵۷۶، ۵۷۷، ۵۷۸، ۵۷۹، ۵۸۰، ۵۸۱، ۵۸۲، ۵۸۳، ۵۸۴، ۵۸۵، ۵۸۶، ۵۸۷، ۵۸۸، ۵۸۹، ۵۹۰، ۵۹۱، ۵۹۲، ۵۹۳، ۵۹۴، ۵۹۵، ۵۹۶، ۵۹۷، ۵۹۸، ۵۹۹، ۶۰۰، ۶۰۱، ۶۰۲، ۶۰۳، ۶۰۴، ۶۰۵، ۶۰۶، ۶۰۷، ۶۰۸، ۶۰۹، ۶۱۰، ۶۱۱، ۶۱۲، ۶۱۳، ۶۱۴، ۶۱۵، ۶۱۶، ۶۱۷، ۶۱۸، ۶۱۹، ۶۲۰، ۶۲۱، ۶۲۲، ۶۲۳، ۶۲۴، ۶۲۵، ۶۲۶، ۶۲۷، ۶۲۸، ۶۲۹، ۶۳۰، ۶۳۱، ۶۳۲، ۶۳۳، ۶۳۴، ۶۳۵، ۶۳۶، ۶۳۷، ۶۳۸، ۶۳۹، ۶۴۰، ۶۴۱، ۶۴۲، ۶۴۳، ۶۴۴، ۶۴۵، ۶۴۶، ۶۴۷، ۶۴۸، ۶۴۹، ۶۵۰، ۶۵۱، ۶۵۲، ۶۵۳، ۶۵۴، ۶۵۵، ۶۵۶، ۶۵۷، ۶۵۸، ۶۵۹، ۶۶۰، ۶۶۱، ۶۶۲، ۶۶۳، ۶۶۴، ۶۶۵، ۶۶۶، ۶۶۷، ۶۶۸، ۶۶۹، ۶۷۰، ۶۷۱، ۶۷۲، ۶۷۳، ۶۷۴، ۶۷۵، ۶۷۶، ۶۷۷، ۶۷۸، ۶۷۹، ۶۸۰، ۶۸۱، ۶۸۲، ۶۸۳، ۶۸۴، ۶۸۵، ۶۸۶، ۶۸۷، ۶۸۸، ۶۸۹، ۶۹۰، ۶۹۱، ۶۹۲، ۶۹۳، ۶۹۴، ۶۹۵، ۶۹۶، ۶۹۷، ۶۹۸، ۶۹۹، ۷۰۰، ۷۰۱، ۷۰۲، ۷۰۳، ۷۰۴، ۷۰۵، ۷۰۶، ۷۰۷، ۷۰۸، ۷۰۹، ۷۱۰، ۷۱۱، ۷۱۲، ۷۱۳، ۷۱۴، ۷۱۵، ۷۱۶، ۷۱۷، ۷۱۸، ۷۱۹، ۷۲۰، ۷۲۱، ۷۲۲، ۷۲۳، ۷۲۴، ۷۲۵، ۷۲۶، ۷۲۷، ۷۲۸، ۷۲۹، ۷۳۰، ۷۳۱، ۷۳۲، ۷۳۳، ۷۳۴، ۷۳۵، ۷۳۶، ۷۳۷، ۷۳۸، ۷۳۹، ۷۴۰، ۷۴۱، ۷۴۲، ۷۴۳، ۷۴۴، ۷۴۵، ۷۴۶، ۷۴۷، ۷۴۸، ۷۴۹، ۷۵۰، ۷۵۱، ۷۵۲، ۷۵۳، ۷۵۴، ۷۵۵، ۷۵۶، ۷۵۷، ۷۵۸، ۷۵۹، ۷۶۰، ۷۶۱، ۷۶۲، ۷۶۳، ۷۶۴، ۷۶۵، ۷۶۶، ۷۶۷، ۷۶۸، ۷۶۹، ۷۷۰، ۷۷۱، ۷۷۲، ۷۷۳، ۷۷۴، ۷۷۵، ۷۷۶، ۷۷۷، ۷۷۸، ۷۷۹، ۷۸۰، ۷۸۱، ۷۸۲، ۷۸۳، ۷۸۴، ۷۸۵، ۷۸۶، ۷۸۷، ۷۸۸، ۷۸۹، ۷۹۰، ۷۹۱، ۷۹۲، ۷۹۳، ۷۹۴، ۷۹۵، ۷۹۶، ۷۹۷، ۷۹۸، ۷۹۹، ۸۰۰، ۸۰۱، ۸۰۲، ۸۰۳، ۸۰۴، ۸۰۵، ۸۰۶، ۸۰۷، ۸۰۸، ۸۰۹، ۸۱۰، ۸۱۱، ۸۱۲، ۸۱۳، ۸۱۴، ۸۱۵، ۸۱۶، ۸۱۷، ۸۱۸، ۸۱۹، ۸۲۰، ۸۲۱، ۸۲۲، ۸۲۳، ۸۲۴، ۸۲۵، ۸۲۶، ۸۲۷، ۸۲۸، ۸۲۹، ۸۳۰، ۸۳۱، ۸۳۲، ۸۳۳، ۸۳۴، ۸۳۵، ۸۳۶، ۸۳۷، ۸۳۸، ۸۳۹، ۸۴۰، ۸۴۱، ۸۴۲، ۸۴۳، ۸۴۴، ۸۴۵، ۸۴۶، ۸۴۷، ۸۴۸، ۸۴۹، ۸۵۰، ۸۵۱، ۸۵۲، ۸۵۳، ۸۵۴، ۸۵۵، ۸۵۶، ۸۵۷، ۸۵۸، ۸۵۹، ۸۶۰، ۸۶۱، ۸۶۲، ۸۶۳، ۸۶۴، ۸۶۵، ۸۶۶، ۸۶۷، ۸۶۸، ۸۶۹، ۸۷۰، ۸۷۱، ۸۷۲، ۸۷۳، ۸۷۴، ۸۷۵، ۸۷۶، ۸۷۷، ۸۷۸، ۸۷۹، ۸۸۰، ۸۸۱، ۸۸۲، ۸۸۳، ۸۸۴، ۸۸۵، ۸۸۶، ۸۸۷، ۸۸۸، ۸۸۹، ۸۹۰، ۸۹۱، ۸۹۲، ۸۹۳، ۸۹۴، ۸۹۵، ۸۹۶، ۸۹۷، ۸۹۸، ۸۹۹، ۹۰۰، ۹۰۱، ۹۰۲، ۹۰۳، ۹۰۴، ۹۰۵، ۹۰۶، ۹۰۷، ۹۰۸، ۹۰۹، ۹۱۰، ۹۱۱، ۹۱۲، ۹۱۳، ۹۱۴، ۹۱۵، ۹۱۶، ۹۱۷، ۹۱۸، ۹۱۹، ۹۲۰، ۹۲۱، ۹۲۲، ۹۲۳، ۹۲۴، ۹۲۵، ۹۲۶، ۹۲۷، ۹۲۸، ۹۲۹، ۹۳۰، ۹۳۱، ۹۳۲، ۹۳۳، ۹۳۴، ۹۳۵، ۹۳۶، ۹۳۷، ۹۳۸، ۹۳۹، ۹۴۰، ۹۴۱، ۹۴۲، ۹۴۳، ۹۴۴، ۹۴۵، ۹۴۶، ۹۴۷، ۹۴۸، ۹۴۹، ۹۵۰، ۹۵۱، ۹۵۲، ۹۵۳، ۹۵۴، ۹۵۵، ۹۵۶، ۹۵۷، ۹۵۸، ۹۵۹، ۹۶۰، ۹۶۱، ۹۶۲، ۹۶۳، ۹۶۴، ۹۶۵، ۹۶۶، ۹۶۷، ۹۶۸، ۹۶۹، ۹۷۰، ۹۷۱، ۹۷۲، ۹۷۳، ۹۷۴، ۹۷۵، ۹۷۶، ۹۷۷، ۹۷۸، ۹۷۹، ۹۸۰، ۹۸۱، ۹۸۲، ۹۸۳، ۹۸۴، ۹۸۵، ۹۸۶، ۹۸۷، ۹۸۸، ۹۸۹، ۹۹۰، ۹۹۱، ۹۹۲، ۹۹۳، ۹۹۴، ۹۹۵، ۹۹۶، ۹۹۷، ۹۹۸، ۹۹۹، ۱۰۰۰، ۱۰۰۱، ۱۰۰۲، ۱۰۰۳، ۱۰۰۴، ۱۰۰۵، ۱۰۰۶، ۱۰۰۷، ۱۰۰۸، ۱۰۰۹، ۱۰۱۰، ۱۰۱۱، ۱۰۱۲، ۱۰۱۳، ۱۰۱۴، ۱۰۱۵، ۱۰۱۶، ۱۰۱۷، ۱۰۱۸، ۱۰۱۹، ۱۰۲۰، ۱۰۲۱، ۱۰۲۲، ۱۰۲۳، ۱۰۲۴، ۱۰۲۵، ۱۰۲۶، ۱۰۲۷، ۱۰۲۸، ۱۰۲۹، ۱۰۳۰، ۱۰۳۱، ۱۰۳۲، ۱۰۳۳، ۱۰۳۴، ۱۰۳۵، ۱۰۳۶، ۱۰۳۷، ۱۰۳۸، ۱۰۳۹، ۱۰۴۰، ۱۰۴۱، ۱۰۴۲، ۱۰۴۳، ۱۰۴۴، ۱۰۴۵، ۱۰۴۶، ۱۰۴۷، ۱۰۴۸، ۱۰۴۹، ۱۰۵۰، ۱۰۵۱، ۱۰۵۲، ۱۰۵۳، ۱۰۵۴، ۱۰۵۵، ۱۰۵۶، ۱۰۵۷، ۱۰۵۸، ۱۰۵۹، ۱۰۶۰، ۱۰۶۱، ۱۰۶۲، ۱۰۶۳، ۱۰۶۴، ۱۰۶۵، ۱۰۶۶، ۱۰۶۷، ۱۰۶۸، ۱۰۶۹، ۱۰۷۰، ۱۰۷۱، ۱۰۷۲، ۱۰۷۳، ۱۰۷۴، ۱۰۷۵، ۱۰۷۶، ۱۰۷۷، ۱۰۷۸، ۱۰۷۹، ۱۰۸۰، ۱۰۸۱، ۱۰۸۲، ۱۰۸۳، ۱۰۸۴، ۱۰۸۵، ۱۰۸۶، ۱۰۸۷، ۱۰۸۸، ۱۰۸۹، ۱۰۹۰، ۱۰۹۱، ۱۰۹۲، ۱۰۹۳، ۱۰۹۴، ۱۰۹۵، ۱۰۹۶، ۱۰۹۷، ۱۰۹۸، ۱۰۹۹، ۱۱۰۰، ۱۱۰۱، ۱۱۰۲، ۱۱۰۳، ۱۱۰۴، ۱۱۰۵، ۱۱۰۶، ۱۱۰۷، ۱۱۰۸، ۱۱۰۹، ۱۱۱۰، ۱۱۱۱، ۱۱۱۲، ۱۱۱۳، ۱۱۱۴، ۱۱۱۵، ۱۱۱۶، ۱۱۱۷، ۱۱۱۸، ۱۱۱۹، ۱۱۲۰، ۱۱۲۱، ۱۱۲۲، ۱۱۲۳، ۱۱۲۴، ۱۱۲۵، ۱۱۲۶، ۱۱۲۷، ۱۱۲۸، ۱۱۲۹، ۱۱۳۰، ۱۱۳۱، ۱۱۳۲، ۱۱۳۳، ۱۱۳۴، ۱۱۳۵، ۱۱۳۶، ۱۱۳۷، ۱۱۳۸، ۱۱۳۹، ۱۱۴۰، ۱۱۴۱، ۱۱۴۲، ۱۱۴۳، ۱۱۴۴، ۱۱۴۵، ۱۱۴۶، ۱۱۴۷، ۱۱۴۸، ۱۱۴۹، ۱۱۵۰، ۱۱۵۱، ۱۱۵۲، ۱۱۵۳، ۱۱۵۴، ۱۱۵۵، ۱۱۵۶، ۱۱۵۷، ۱۱۵۸، ۱۱۵۹، ۱۱۶۰، ۱۱۶۱، ۱۱۶۲، ۱۱۶۳، ۱۱۶۴، ۱۱۶۵، ۱۱۶۶، ۱۱۶۷، ۱۱۶۸، ۱۱۶۹، ۱۱۷۰، ۱۱۷۱، ۱۱۷۲، ۱۱۷۳، ۱۱۷۴، ۱۱۷۵، ۱۱۷۶، ۱۱۷۷، ۱۱۷۸، ۱۱۷۹، ۱۱۸۰، ۱۱۸۱، ۱۱۸۲، ۱۱۸۳، ۱۱۸۴، ۱۱۸۵، ۱۱۸۶، ۱۱۸۷، ۱۱۸۸، ۱۱۸۹، ۱۱۹۰، ۱۱۹۱، ۱۱۹۲، ۱۱۹۳، ۱۱۹۴، ۱۱۹۵، ۱۱۹۶، ۱۱۹۷، ۱۱۹۸، ۱۱۹۹، ۱۲۰۰، ۱۲۰۱، ۱۲۰۲، ۱۲۰۳، ۱۲۰۴، ۱۲۰۵، ۱۲۰۶، ۱۲۰۷، ۱۲۰۸، ۱۲۰۹، ۱۲۱۰، ۱۲۱۱، ۱۲۱۲، ۱۲۱۳، ۱۲۱۴، ۱۲۱۵، ۱۲۱۶، ۱۲۱۷، ۱۲۱۸، ۱۲۱۹، ۱۲۲۰، ۱۲۲۱، ۱۲۲۲، ۱۲۲۳، ۱۲۲۴، ۱۲۲۵، ۱۲۲۶، ۱۲۲۷، ۱۲۲۸، ۱۲۲۹، ۱۲۳۰، ۱۲۳۱، ۱۲۳۲، ۱۲۳۳، ۱۲۳۴، ۱۲۳۵، ۱۲۳۶، ۱۲۳۷، ۱۲۳۸، ۱۲۳۹، ۱۲۴۰، ۱۲۴۱، ۱۲۴۲، ۱۲۴۳، ۱۲۴۴، ۱۲۴۵، ۱۲۴۶، ۱۲۴۷، ۱۲۴۸، ۱۲۴۹، ۱۲۵۰، ۱۲۵۱، ۱۲۵۲، ۱۲۵۳، ۱۲۵۴، ۱۲۵۵، ۱۲۵۶، ۱۲۵۷، ۱۲۵۸، ۱۲۵۹، ۱۲۶۰، ۱۲۶۱، ۱۲۶۲، ۱۲۶۳، ۱۲۶۴، ۱۲۶۵، ۱۲۶۶، ۱۲۶۷، ۱۲۶۸، ۱۲۶۹، ۱۲۷۰، ۱۲۷۱، ۱۲۷۲، ۱۲۷۳، ۱۲۷۴، ۱۲۷۵، ۱۲۷۶، ۱۲۷۷، ۱۲۷۸، ۱۲۷۹، ۱۲۸۰، ۱۲۸۱، ۱۲۸۲، ۱۲۸۳، ۱۲۸۴، ۱۲۸۵، ۱۲۸۶، ۱۲۸۷، ۱۲۸۸، ۱۲۸۹، ۱۲۹۰، ۱۲۹۱، ۱۲۹۲، ۱۲۹۳، ۱۲۹۴، ۱۲۹۵، ۱۲۹۶، ۱۲۹۷، ۱۲۹۸، ۱۲۹۹، ۱۳۰۰، ۱۳۰۱، ۱۳۰۲، ۱۳۰۳، ۱۳۰۴، ۱۳۰۵، ۱۳۰۶، ۱۳۰۷، ۱۳۰۸، ۱۳۰۹، ۱۳۱۰، ۱۳۱۱، ۱۳۱۲، ۱۳۱۳، ۱۳۱۴، ۱۳۱۵، ۱۳۱۶، ۱۳۱۷، ۱۳۱۸، ۱۳۱۹، ۱۳۲۰، ۱۳۲۱، ۱۳۲۲، ۱۳۲۳، ۱۳۲۴، ۱۳۲۵، ۱۳۲۶، ۱۳۲۷، ۱۳۲۸، ۱۳۲۹، ۱۳۳۰، ۱۳۳۱، ۱۳۳۲، ۱۳۳۳، ۱۳۳۴، ۱۳۳۵، ۱۳۳۶، ۱۳۳۷، ۱۳۳۸، ۱۳۳۹، ۱۳۴۰، ۱۳۴۱، ۱۳۴۲، ۱۳۴۳، ۱۳۴۴، ۱۳۴۵، ۱۳۴۶، ۱۳۴۷، ۱۳۴۸، ۱۳۴۹، ۱۳۵۰، ۱۳۵۱، ۱۳۵۲، ۱۳۵۳، ۱۳۵۴، ۱۳۵۵، ۱۳۵۶، ۱۳۵۷، ۱۳۵۸، ۱۳۵۹، ۱۳۶۰، ۱۳۶۱، ۱۳۶۲، ۱۳۶۳، ۱۳۶۴، ۱۳۶۵،

۵/۵- در بازی های پارالمپیک، پیراهن، شلوار و جوراب های همه ی اعضای تیم باید یکسان باشند و تمامی مقرّرات گلبال IBSA در ارتباط با تبلیغات در آنها رعایت شده باشند. بنا بر ضرورت ناشی از ماهیت قراردادهای تبلیغاتی، اجازه استفاده از هیچ یک از اقلام البسه که با این مقرّرات منافات دارند داده نخواهد شد. عدم رعایت این مقرّرات به پناستی تیمی به علت تاخیر بازی منجر خواهد شد و به بازیکن اجازه بازی داده نخواهد شد.

۵/۶- در مسابقات قهرمانی جهان، پیراهن، شلوار و جوراب های همه ی اعضای تیم باید یکسان باشند و تمامی مقرّرات گلبال IBSA در ارتباط با تبلیغات در آنها رعایت شده باشند. بنا بر ضرورت ناشی از ماهیت قراردادهای تبلیغاتی، اجازه استفاده از هیچ یک از اقلام البسه که با این مقرّرات منافات دارند داده نخواهد شد. عدم رعایت این مقرّرات به پناستی تیمی به علت تاخیر بازی منجر خواهد شد و به بازیکن اجازه بازی داده نخواهد شد.

۵/۷- استفاده از هر نوع پوشش یا شیء خارجی بر روی سر نباید محل قرار گرفتن چشم بند یا عملکرد آن را تحت تاثیر قرار دهد. هرگونه تخلف از موارد مندرج منجر به دریافت جریمه می شود.

۵/۸- تیم ها باید به همراه خود لباس اضافی داشته باشند تا در صورت بروز جراحت و خون ریزی از آن استفاده نمایند. تیم ها لباس آغشته به لکه خون خود را با لباسی شبیه رنگ آن تعویض می نمایند. هرگونه تخلف از موارد مندرج منجر به دریافت جریمه تیمی - تاخیر در بازی می شود.

۵/۹- تیم ها باید به همراه خود دو دست پیراهن در قالب تیم میزبان و مهمان داشته باشند. رنگ این دو پیراهن باید از یکدیگر کاملاً متمایز باشد.

۶. چشم بند، آی پیچ، عینک و لنز / ابزار شنیداری (سمعک)

۶/۱ بازیکنان نمی توانند از عینک یا لنز استفاده نمایند.

۶/۲ از زمان چک کردن چشم بند در آغاز یک نیمه تا پایان نیمه، بازیکنان باید در تمام مدت چشم بند خود را بر چشم داشته باشند. بازیکنی که تعویض می شود، بعد از اعلام تعویض و هنگامی که زمین بازی را ترک می کند می تواند چشم بند خود را بردارد. عدم رعایت این مقرّرات به خطای فردی Eyeshade منجر خواهد شد.

۶/۳ در وقت اضافی نیز بازیکنان باید از چشم بند استفاده نمایند. تمامی بازیکنان، خواه در زمین باشند یا در خارج از زمین، در هنگام پرتاب های اضافی باید از چشم بند استفاده نمایند. عدم رعایت این مقرّرات به خطای فردی Eyeshade منجر خواهد شد.

۶/۴ در همه مسابقات مهم، همه بازیکنانی که در زمین بازی می کنند باید چشمان خود را، تحت نظارت نماینده فنی گلبال IBSA یا فرد منتصب از سوی وی به عنوان نماینده فنی، با گاز یا آی پیچ بپوشانند. کمیته برگزاری باید مارک و یا برند چشم بند را ۶۰ روز قبل از آغاز تورنمنت به اطلاع همه تیم ها برساند. چنانچه ورزشکاری نیاز به چشم بند متفاوتی دارد؛ تیم ها ملزم هستند تا تأییدیه پزشکی خود را ۲ هفته زودتر از آغاز مسابقه اعلام نمایند. در صورت تأیید چشم بند های جانبی؛ آنگاه هزینه خرید چشم بندهای جدید بر عهده تیم مذکور خواهد بود.

۶/۵ اگر تنظیم چشم بند یا درخواست بازیکن برای تعویض چشم بند، بیش از زمان تعیین شده برای تایم آوت پزشکی (۴۵ ثانیه) طول بکشد، بازیکن به پناستی فردی تاخیر بازی تنبیه خواهد شد.

۶/۶ اگر برگزار کننده مسابقات چشم بند را در اختیار تیم ها قرار می دهد، نماینده فنی IBSA باید چشم بند ها را تایید نماید. هرگونه قصور در ارائه تأییدیه کتبی نماینده فنی منجر به حذف بازیکن از بازی می شود. آن بازیکن اجازه تعویض دارد.

۶/۷- بازیکنان اجازه ندارند در حین بازی از ابزار شنیداری (سمعک) استفاده نمایند. قصور در این قانون به منزله رفتار غیر ورزشی تلقی شده و جریمه در پی خواهد داشت و بازیکن از بازی اخراج خواهد شد. آن بازیکن اجازه تعویض دارد.

۷. دسته بندی و کلاسیبندی مسابقات:

۷/۱. مسابقات در دو گروه مردان و زنان دسته بندی می شوند.

۷/۲. در مسابقات تایید شده IBSA، همه بازیکنان باید در یکی از کلاس های B۱، B۲ یا B۳ کلاسیبندی شده باشند.

۸. مسابقات تیمی

۸/۱. در هر مسابقه، هر تیم می تواند در زمین سه بازیکن داشته باشد و حداکثر از سه بازیکن ذخیره نیز استفاده نماید. چنانچه تیمی با سه بازیکن در زمین مسابقه حاضر نشود، بازی را از دست خواهد داد. در هر زمانی که یک تیم فقط یک بازیکن واجد شرایط برای آن بازی داشته باشد، بازی به پایان می رسد.

۸/۲. علاوه براین، در طول بازی، هر تیم می تواند در روی نیمکت حد اکثر سه نفر همراه داشته باشد. بنابراین، تعداد کل افراد روی نیمکت و بازیکنانی که در زمین بازی می کنند جمعاً ۹ نفر خواهد بود. تخطی از این قانون منجر به جریمه تیمی - تاخیر در بازی خواهد شد.

۸/۳. چنانچه بازیکنی که روی نیمکت تیم می نشیند جزء بازیکنان تیم نیست، مراتب باید هنگام انداختن سکه به داور اطلاع داده شود و این بازیکن باید پیراهن مخصوصی که کمیته برگزاری در اختیار او قرار می دهد را بر تن داشته باشد. عدم رعایت این مقررات منجر به ترک ورزشکار از روی نیمکت ذخیره می شود.

۹. داوران (مسئولین)

۹/۱. در بازیهای پارالمپیک و تورنمنت های تایید شده IBSA، دو نفر داور، ۴ نفر داور دروازه، ۱ نفر منشی، ۱ نفر وقت نگهدار و ۱ نفر وقت نگهدار ده ثانیه و ۱ Back-up Timer منصوب می شوند.

۹/۲. وظایف مسئولین در کتابچه راهنمای مسئولین فنی بین المللی گلبال IBSA قید شده است. وظایف داوران و نمایندگان فنی در کتابچه راهنمای مسئولین فنی بین المللی گلبال قید شده است.

بخش B- قبل از آغاز بازی

۱۰. انداختن سکه:

۱۰/۱. نماینده تیم باید راس ساعت مقرر در محل انداختن سکه حضور داشته باشد. عدم حضور به موقع برای سکه انداختن به پناالتی تیمی تاخیر بازی منجر خواهد شد و تیمی که تاخیر داشته است حق انتخاب پرتاب یا دریافت توپ و چپ یا راست زمین را از دست خواهد داد. اگر هر دو تیم برای انداختن سکه حاضر نشده باشند، تیم اول (تیم A) برنامه بازی از سمت چپ میز داوران با توپ شروع می کند و به هر دو تیم پناالتی تاخیر بازی داده می شود.

۱۰/۲. قبل از آنکه تیم وارد زمین شود، در هنگام انداختن سکه از نماینده تیم درخواست می شود برگه لاین آپ تیم را تکمیل کند تا اطمینان حاصل شود که اسامی و شماره بازیکنان صحیح هستند و اسامی نفراتی که در طول بازی روی نیمکت می نشینند نیز مشخص شود. چنانچه هنگام

انداختن سکه برگه لاین آپ ارائه نشود از برگه لاین آپ بازی قبلی استفاده می شود و چنانچه بازی قبلی وجود نداشته باشد از اسامی و سمت های تیم بر اساس فرم های ثبت نام ارسال شده برای کمیته برگزاری استفاده خواهد شد.

۱۰/۳. در بازی هایی که لازم است برنده مشخص شود، علاوه بر برگه لاین آپ، داور برگه پرتاب های اضافی را نیز در اختیار تیم قرار می دهد و این برگه در زمان سکه انداختن برای پرتاب های اضافی، دوباره به داور داده می شود. قصور در این کار منجر به از دست دادن حق انتخاب برای زدن پرتاب و یا دفاع می گردد. از برگه امتیازات بازی برای تعیین ترتیب بازیکنان استفاده می شود. چنانچه هیچکدام از برگه لاین آپ ارائه ندهد؛ آنگاه تیم A بازی با توپ را آغاز می کند.

۱۰/۴. نماینده فنی یکی از داوران را برای انداختن سکه منصوب یا وی را تایید می کند و این داور هدایت برنامه سکه انداختن را بر عهده دارد.
۱۰/۵. برنده سکه می تواند پرتاب توپ یا دفاع را انتخاب کند، یا می تواند انتخاب کند که در کدام سمت زمین بازی (چپ یا راست) را شروع کند. انتخاب باقیمانده به تیم مقابل تعلق میگیرد.

۱۰/۶. در پایان هر نیمه، تیم ها زمین و نیمکت ها را تعویض می کنند. اولین پرتاب نیمه دوم بازی را تیمی انجام می دهد که در اولین پرتاب شروع بازی دفاع کرده است.

۱۰/۷. فقط به بازیکنان واقعی در برگه لاین آپ اجازه بازی داده می شود. کلیه اعضای تیم که اسامی آنها در برگه لاین آپ قید شده است، در زمان شروع بازی (با زدن سوت داور و یا سایر علائم شروع بازی) باید در زمین بازی یا روی نیمکت تیم حضور داشته باشند. عدم رعایت این مقررات به پناالتی تیمی به خاطر تاخیر بازی برای هر یک از سه بازیکنانی که حضور ندارند منجر خواهد شد.

۱۱. گرم کردن:

۱۱/۱. به بازیکنان اجازه داده می شود در نیمه دفاعی تیم (نیمه زمین متعلق به تیم) به گرم کردن بپردازند. توپ تیم نباید وارد زمین تیم مقابل شود.
۱۱/۲. چنانچه توپ تیم وارد زمین حریف شود، داور به تیم پرتاب کننده هشدار می دهد و در صورت تکرار (بار دوم) به تیم پناالتی رفتار غیر ورزشی داده می شود. هر گونه ضربه اضافی در نیمه تیم حریف بدلیل رفتار غیر ورزشی منجر به جریمه تیم می شود و حتی ممکن است بازیکن و یا مربی از ادامه بازی محروم شوند.

۱۲. مدت بازی

۱۲/۱. زمان بازی گلبال ۲۴ دقیقه است که بازی در دو نیمه ۱۲ دقیقه ای انجام می شود.
۱۲/۲. بین پایان یک بازی و شروع بازی بعد حد اقل ۵ دقیقه فاصله وجود دارد. در بازی های پارالمپیک و مسابقات قهرمانی جهان فاصله زمانی بین پایان یک بازی و شروع بازی بعد حد اقل ۱۵ دقیقه خواهد بود.
۱۲/۳. ۵ دقیقه قبل از شروع بازی بوق هشدار زده می شود. همچنین ۹۰ ثانیه قبل از آغاز هر نیمه بوق هشدار بازهم زده می شود.
۱۲/۴ - بازیکنانی که قصد شروع بازی در هر نیمه را دارند باید در زمین بازی حاضر باشند؛ بطوری که داوران بتوانند چشم بندهای آنها را ۹۰ ثانیه قبل از شروع نیمه بازی کنترل نمایند. تخطی از قوانین منجر به اعمال پناالتی تیمی / فردی بدلیل تاخیر در بازی می شود.
۱۲/۵. فاصله زمانی بین دو نیمه بازی ۳ دقیقه خواهد بود.

۱۲/۶. وقتی داور پشت میز "time" را از طریق بلندگو و یا سایر علائم صوتی اعلام می کند، تمامی تیم ها و بازیکنان باید برای شروع بازی آمادگی کامل داشته باشند. عدم رعایت این قانون به پنالتی تیمی یا انفرادی تاخیر در بازی منجر خواهد شد.

۱۲/۷. به محض پایان وقت، نیمه بازی تمام شده تلقی می شود.

بخش C – در حین بازی

۱۳. پروتکل بازی

۱۳/۱. داوران از تماشاگران درخواست می کنند موبایل های خود را خاموش کنند و در زمانی که توپ در جریان بازی قرار دارد سکوت را رعایت نمایند و بازی شروع می شود. داوران با اعلام "quiet please" و به دنبال آن با اعلام "centre"، توپ را به سمت بازیکنی که به مرکز نزدیک تر است پرتاب و آن را در اختیار تیمی که باید پرتاب اول را انجام دهد قرار می دهند. سپس داور سه بار سوت می زند و "play" را اعلام می کند.

۱۳/۲. به محض این که داور سوت را می زند ساعت اصلی و ساعت ۱۰ ثانیه ای شروع به کار می کند.

۱۳/۳. داور هر یک از نیمه های بازی را با سوت یا اعلام های "half time"، "game"، "overtime" یا "extra throws" به پایان می رساند. با این علامت، پایان نیمه اعلام می شود و بازیکنان می توانند به چشم بندهای خود دست بزنند. داور باید اطمینان حاصل نماید که قبل از پایان نیمه خطای منجر به پنالتی بروز نکرده است.

۱۳/۴. به استثنای زمان زدن پنالتی، ساعت بازی ساعت ۱۰ ثانیه ای با سوت داور متوقف می شود و با سوت مجدد او بازی از سرگرفته می شود. در زمان زدن پنالتی ساعت مسابقات کار نمی کند.

۱۳/۵. برای باز گرداندن توپ به بازی، داور یا داور دروازه توپ را در خط جانبی در فاصله ۱/۵ متری جلوی تیرک دروازه نزدیک تر به مکانی که توپ از زمین خارج شده است، آن را به زمین می زند. سپس داور فرمان "لطفا سکوت" را می دهد؛ یکبار در سوت خود می دمد و فرمان "play" می دهد. ساعت بازی همزمان با ساعت ۱۰ ثانیه و فرمان "بازی" مجدداً آغاز می شود. چنانچه توپ از روی خط مرکزی و خط دروازه حریف بگذرد؛ تیم می تواند توپ را در اختیار بگیرد.

۱۳/۶. اگر در حین پرتاب، تویی بیش از نیمی از خط کناری و بدون اینکه به تیم مدافع برخورد کند در جهتی پرتاب شود که توپ را از زمین خارج کند، داور یک بار سوت او را زده و "out" را صدا می کند. ساعت بازی متوقف می شود. ساعت ۱۰ ثانیه نیز متوقف و دوباره تنظیم می شود. در هر زمان و برای بازگشت مجدد توپ زمین باید این کار توسط داور و یا داور دروازه انجام شود. (به قانون ۱۳،۵ رجوع شود). داور فرمان "quiet please" داده، سپس سوت می زند و دستور "play" می دهد. ساعت بازی و ساعت ۱۰ ثانیه با دستور "play" مجدداً تنظیم می شوند.

۱۳/۷. اگر تویی در محوطه تیم مسدود شود و بیش از نیمی از خطوط کناری باشد و توپ را در جهتی خارج از زمین حرکت دهد، داور یک بار سوت خود را می زند و "blocked out" را اعلام می کند. ساعت بازی و ساعت ۱۰ ثانیه متوقف می شوند. در هر زمان و برای بازگشت مجدد توپ زمین باید این کار توسط داور و یا داور دروازه انجام شود. (به قانون ۱۳،۵ رجوع شود). داور فرمان "quiet please" داده، سپس سوت می زند و دستور "play" می دهد. ساعت بازی و ساعت ۱۰ ثانیه با دستور "play" مجدداً تنظیم می شوند.

۱۳/۸. هر وقت ساعت بازی متوقف شد و توپ بوسیله داور یا داور دروازه در فاصله ۱/۵ متری تیرک دروازه، به زمین زده شد و به بازی برگشت، داور با گفتن "quiet please"، سوت زده و اعلام "play" می کند، حتی اگر هیچ یک از بازیکنان اقدام به برداشتن توپ نکرده باشند.

۱۳/۹. کمک اضافی برای جهت یابی در زمین ممنوع است. عدم رعایت این قانون به پناستی فردی به خاطر تاخیر در بازی منجر خواهد شد.

۱۳/۱۰. بعد از موقعیت پناستی، بازیکنان می توانند برای ورود به دروازه به کمک داور یا داور دروازه جهت یابی نمایند. چنانچه در هر زمان دیگر، لازم باشد داور برای جهت یابی مجدد به بازیکنی کمک کند، به خاطر تاخیر بازی، اعلام پناستی فردی خواهد شد.

۱۳/۱۱. چنانچه توپ پرتاب شده در زمین تیم مدافع، بدون این که هیچ یک از بازیکنان تیم مدافع با آن تماس گرفته باشند، از حرکت باز بایستد، آن را توپ مرده یا 'Dead Ball' می نامند. داور سوت می زند و داور اعلام 'Dead Ball' می کند. سپس داور یا یکی از مسئولین، طبق قانون ۵-۱۳ توپ را در اختیار تیم مدافع قرار می دهند. چنانچه توپی بدون این که بازیکنان تیم مدافع با آن تماس بگیرند با تیرک افقی / عمودی دروازه برخورد کند و در محدوده تیم یا در نیمه اول منطقه خنثی متوقف شود، اعلام 'Dead Ball' می شود. تا زمانی که توپ کاملاً متوقف نشده است، داور نباید سوت بزند.

۱۳/۱۲. یک عضو تیم، در زمان توقف رسمی بازی و با کسب اجازه از داور بدون در نظر گرفتن دلیل آن (برای مثال پزشکی و یا تنظیم تجهیزات)، اجازه ترک زمین بازی داده می شود. فردی که زمین را ترک کرده است تا پایان نیمه حق برگشت به زمین را ندارد. عدم رعایت این قانون به پناستی تیمی به خاطر تاخیر در بازی منجر خواهد شد.

۱۳/۱۳. برای اطمینان از جریان مطلوب بازی، فقط زمانی داور برای پاک کردن زمین، اعلام تایم آوت می کند که به تشخیص او ایمنی بازیکنان در معرض خطر قرار گرفته است. پاک کردن زمین فقط در زمان توقف رسمی بازی انجام می شود.

۱۴ امتیاز دهی

۱۴/۱. در هر زمانیکه ساعت بازی کار می کند و توپی که در جریان بازی است کاملاً از روی خط دروازه عبور کند، گل به ثمر رسیده است (به ضمیمه شماره ۱ مراجعه فرمایید). داور دو بار سوت می زند و گل را اعلام می کند. با اولین سوت داور، ساعت بازی متوقف می شود. توپی که داور برای ادامه بازی پاس می دهد اگر وارد دروازه شود گل محسوب نمی شود.

۱۴/۲. در حین پناستی که ساعت بازی متوقف شده است، اما زمانی که توپ به طور کامل از خط دروازه عبور کند، یک گل محسوب می شود .

۱۴/۳. اگر چشم بند بازیکنی که دفاع می کند بر اثر برخورد با توپ حرکت کند یا جدا شود، تا زمانی که توپ تحت کنترل قرار می گیرد و بلاک آوت یا گل می شود، می توان به بازی ادامه داد.

۱۴/۴. تیمی که در پایان زمان بازی بیشترین گل را به ثمر رسانده است برنده اعلام می شود.

۱۴/۵. هرگاه اختلاف امتیازات دو تیم به ۱۰ برسد، بازی متوقف و خاتمه می یابد.

۱۵. تایم آوت تیم

۱۵/۱. در طول بازی به هر تیم اجازه ۴ تایم آوت ۴۵ ثانیه ای داده می شود. در نیمه اول بازی هر تیم موظف است از حد اقل یک تایم آوت خود استفاده کند، در صورت عدم استفاده، این تایم آوت باطل می شود. وقتی یک تیم اعلام تایم آوت کرد، هر دو تیم می توانند از آن استفاده نمایند.

۱۵/۲. در زمان اضافی، به هر تیم فقط اجازه یک تایم آوت داده می شود. تایم اوت های استفاده نشده در مدت زمان قانونی ملغی خواهند شد.

۱۵/۳. تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد می تواند درخواست تایم آوت نماید. وقتی سوت توقف بازی به صدا در آمد، تیم می تواند درخواست تایم آوت نماید.

۱۵/۴. هر یک از اعضاء تیم می توانند با دادن علامت تایم آوت به داور و یا با گفتن "time out"، درخواست تایم آوت (به ضمیمه ۱ رجوع شود) نمایند. هر یک از اعضای تیم قبل از آنکه توپ را در اختیار بگیرند می تواند با اشاره دست خود درخواست تایم آوت نماید؛ لیکن باید قبل از اعلام تایم آوت شفاهی منتظر بماند تا توپ به کنترل وی در آید. عدم رعایت این قانون منجر به جریمه تیمی بدلیل مربیگری غیر قانونی می شود.

۱۵/۵. تایم آوت زمانی شروع می شود که داور با ذکر نام تیم متقاضی تایم آوت، آن را اعلام می کند. با اعلام تایم آوت، افراد روی نیمکت می توانند وارد زمین شوند.

۱۵/۶. یکی از وقت نگهدار های ۱۰ ثانیه، زمان ۴۵ ثانیه ای تایم آوت را ثبت می کند و ۱۵ ثانیه قبل از پایان زمان تایم آوت با علامت صوتی به تیم ها هشدار می دهد. علامت صوتی بعدی در پایان ۴۵ ثانیه نواخته می شود. **در پایان تایم آوت تمام اعضای تیم که در حال حاضر بازی نمی کنند باید در محوطه نیمکت تیم باشند.** عدم رعایت این موارد منجر به جریمه تیمی - تاخیر در بازی می شود

۱۵/۷. وقتی علامت صوتی ۱۵ ثانیه نواخته شد، داور شفاهاً "۱۵ seconds" را اعلام می کند.

۱۵/۸. قبل از پایان تایم آوت، می توان تعویض را اعلام کرد. اگر تیمی که درخواست تایم آوت کرده است، قبل از پایان زمان تایم آوت درخواست تعویض کند، تایم آوت و تعویض هر دو برای تیم محاسبه می شوند. چنانچه این تیم بعد از پایان زمان تایم آوت درخواست تعویض نماید، به آن پنالتی تیمی - تاخیر بازی داده خواهد شد. در پایان تایم آوت ۴۵ ثانیه، داور اعلام تعویض می نماید و سپس تعویض انجام می شود. چنانچه تیم پس از پایان وقت تایم آوت درخواست تعویض نماید مرتکب خطای تیمی تاخیر در بازی می شود.

۱۵/۹. وقتی تیمی اعلام تایم آوت می کند، حد اقل یک پرتاب باید انجام شده باشد تا این تیم بتواند درخواست تایم آوت بعدی یا تعویض نماید.

۱۵/۱۰. چنانچه تیمی در طول زمان بازی درخواست بیش از ۴ تایم آوت، یا در نیمه دوم بازی درخواست بیش از سه تایم آوت، یا در زمان اضافی درخواست بیش از یک تایم آوت نماید، درخواست تیم پذیرفته نمی شود و بلافاصله به آن پنالتی تیمی - تاخیر بازی داده می شود.

۱۵/۱۱. هنگامی که داور "quiet please" را اعلام می کند، **تمام ارتباطات** از روی نیمکت باید متوقف شود در غیر اینصورت به یک جریمه تیمی - مربیگری غیرقانونی منجر می شود.

۱۶. تایم آوت داور

۱۶/۱. داور هر زمان که بخواهد می تواند اعلام تایم آوت نماید.

۱۶/۲. چنانچه یک داور به علت رفتار تیمی که مالکیت توپ را در اختیار دارد سوت بزند و اعلام تایم آوت داور نماید، توپ باید در اختیار داور دروازه قرار گیرد. در پایان زمان تایم آوت، داور دروازه در فاصله ۱/۵ متری تیرک دروازه توپ را به زمین می زند و (طبق قانون ۱۳/۵) بازی از سر گرفته می شود.

۱۶/۳. تایم آوت داور محدودیت زمانی ندارد.

۱۶/۴. در حین تایم آوت داور، افراد روی نیمکت می توانند تا زمانی که داور فرمان “quiet please” نداده است، بازیکنان داخل زمین را راهنمایی (Coaching) نمایند. به محض درخواست سکوت از سوی داور، مربیگری باید متوقف شود. عدم رعایت سکوت، طبق قانون ۱۵/۱۱، به پنالتی تیمی منجر خواهد شد.

۱۷. تایم آوت پزشکی

۱۷/۱. زمان تایم آوت پزشکی حداکثر ۴۵ ثانیه است. در صورت بروز آسیب دیدگی یا بیماری، داور می تواند اعلام تایم آوت پزشکی نماید. در پایان ۴۵ ثانیه، داور ضمن مشورت، تعیین می کند که آیا ورزشکار قادر به ادامه بازی هست یا خیر.

۱۷/۲. زمان نگهدار ۱۰ ثانیه که در حال اندازه گیری زمان ۱۰ ثانیه نیست، زمان ۴۵ ثانیه را محاسبه می کند.

۱۷/۳. ۱۵ ثانیه قبل از پایان زمان تایم آوت پزشکی، یک علامت هشدار سوتی نواخته می شود. در پایان زمان تایم آوت (۴۵ ثانیه) نیز این علامت تکرار می شود.

۱۷/۴. چنانچه در پایان تایم آوت پزشکی، به تشخیص داور، بازیکن قادر به ادامه بازی نباشد، بازیکن باید تعویض پزشکی شود. ولی مربی می تواند با استفاده از تعویض عادی این بازیکن را دوباره به زمین باز گرداند.

۱۷/۵. در زمان تایم آوت پزشکی، فقط یک نفر از افراد روی نیمکت تیم می تواند وارد زمین بازی شود مگر اینکه داور به افراد دیگر اجازه ورود به زمین را بدهد. در پایان تایم آوت پزشکی، فردی که وارد زمین شده است باید به نیمکت خود باز گشته باشد. ۱۵ ثانیه قبل از پایان وقت تایم آوت به تیم هشدار داده می شود. چنانچه بیش از یک نفر از روی نیمکت تیم وارد زمین شود، یا فردی که وارد زمین شده در پایان تایم آوت پزشکی به نیمکت خود باز نگشته باشد، به تیم پنالتی تاخیر بازی داده خواهد شد. چنانچه بیش از یک نفر از روی نیمکت تیم وارد زمین شود، فوراً جریمه تیمی داده می شود و تیم نمی تواند از تایم آوت ۴۵ ثانیه پزشکی استفاده نماید. چنانچه بازیکن آسیب دیده توانایی ادامه بازی نداشته باشد؛ بازیکن باید قبل از زدن ضربه پنالتی تعویض شود و در این شرایط بازیکن از طرف مربی تیم مقابل نمی تواند برای دفع ضربه پنالتی انتخاب شود.

۱۸. قانون خون

۱۸/۱. چنانچه داور مشاهده کند که بازیکنی به علت آسیب دیدگی، دچار خونریزی شده است، باید تایم آوت پزشکی اعلام شود. بازیکن از زمین خارج می شود و تا قطع خونریزی، باندپیچی محل خونریزی و در صورت لزوم تعویض لباس، مجاز به بازگشت به زمین نخواهد بود. قطع خونریزی، باندپیچی محل خونریزی و در صورت لزوم تعویض لباس بازیکن باید در طول زمان تایم آوت پزشکی انجام شود. در غیر این صورت، تعویض پزشکی انجام می شود.

۱۸/۲. چنانچه بازیکن به دلیل خونریزی تعویض شود، تعویض پزشکی صورت گرفته و مربی می تواند با استفاده از تعویض عادی، بازیکن را به زمین باز گرداند، مشروط بر این که به تشخیص داور، مقررات ماده ۱۸/۱ رعایت شده باشد.

۱۸/۳. قبل از شروع مجدد بازی کلیه سطوح آلوده باید تمیز شده باشند.

۱۸/۴. چنانچه بازیکن پیراهن اضافی با همان شماره به همراه نداشته باشد، می تواند از یک پیراهن با شماره متفاوت استفاده نماید، مشروط بر این که با داور هماهنگ شود و تغییر شماره اعلام شود. رنگ پیراهن باید همان رنگی باشد که سایر بازیکنان آن تیم در آن بازی پوشیده اند.

۱۹. تعویض بازیکن

۱۹/۱. در طول بازی هر تیم می تواند ۴ تعویض انجام دهد. حداقل یکی از این تعویض ها باید در نیمه اول بازی صورت گیرد. در غیر این صورت، این تعویض منتفی خواهد شد.

۱۹/۲. در طول وقت اضافی بازی، هر تیم می تواند فقط یک تعویض انجام دهد.

۱۹/۳. یک بازیکن را می توان بیش از یک بار تعویض نمود.

۱۹/۴. تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد می تواند درخواست تعویض نماید. وقتی ساعت بازی متوقف شده است هر یک از دو تیم می توانند درخواست تعویض نمایند.

۱۹/۵. هر یک از اعضای تیم می تواند با علامت دست و یا گفتن "substitution" درخواست تعویض را به داور اطلاع دهد (به ضمیمه شماره ۱ رجوع شود). هر یک از اعضای تیم قبل از آنکه توپ را در اختیار بگیرند می تواند با اشاره دست خود درخواست تایم اوت نماید؛ لیکن باید قبل از اعلام تایم اوت شفاهی منتظر بماند تا توپ به کنترل وی در آید. عدم رعایت این قانون منجر به جریمه تیمی بدلیل مربیگری غیر قانونی می شود.

۱۹/۶. وقتی داور نام تیم متقاضی تعویض را اعلام کرد، تعویض صورت می گیرد.

۱۹/۷. وقتی داور تعویض را اعلام کرد، تیم درخواست کننده تابلو های تعویض ، با شماره بازیکنی که زمین را ترک می کند و بازیکنی که وارد زمین می شود ، را بالا می برد. عدم رعایت این قانون منجر به جریمه تیمی بدلیل تاخیر در بازی می شود.

۱۹/۸. در مسابقاتی که پچینگ چشم انجام می شود، وقتی داور تعویض را اعلام کرد، بازیکنی که وارد زمین می شود باید پچ زده آماده ورود به زمین باشد. هر گونه تاخیر در زمان تعویض از سوی بازیکن یا مربی وی، پنالتی تیمی تاخیر بازی را باعث خواهد شد.

۱۹/۹. قبل از پایان تعویض می توان درخواست تایم اوت نمود. چنانچه تیمی که درخواست تعویض کرده است ، قبل از پایان تعویض، برای تایم اوت علامت بدهد، هم تعویض و هم تایم اوت برای تیم منظور خواهد شد.

۱۹/۱۰. هر تیم می تواند بطور همزمان بیش از یک تعویض داشته باشد ، وقتی تیمی تعویض را انجام داد، حداقل یک پرتاب باید صورت گرفته باشد تا همان تیم بتواند مجدداً درخواست تعویض یا تایم اوت نماید. به محض ورود بازیکن به زمین، تعویض کامل تلقی می شود. عدم رعایت این قانون منجر به جریمه تیمی بدلیل تاخیر در بازی می شود.

۱۹/۱۱. به محض این که داور نام تیم و شماره بازیکنی که از زمین خارج می شود را اعلام کرد، بازیکنی که باید از زمین خارج شود می تواند چشم بند و آی پچ خود را بردارد و به نیمکت تیم مراجعه نماید. داور دروازه باید به بازیکن کمک کند تا از زمین خارج شود و بازیکنی که وارد زمین می شود را به سمت تیرک نزدیک تر به نیمکت تیم هدایت نماید. چنانچه بازیکنی که از زمین خارج می شود قبل از این که داور نام تیم و شماره بازیکن را اعلام کند به چشم بند خود دست بزند، به او پنالتی eyeshade داده خواهد شد.

۱۹/۱۲. در هنگام زدن پنالتی، تعویض بازیکن، به جز بازیکنی که مرتکب پنالتی شده است، مجاز است.

۱۹/۱۳. در حین تعویض، راهنمایی (Coaching) از روی نیمکت ، تا زمانی که داور فرمان سکوت نداده است، مجاز است. چنانچه تیمی بعد از فرمان "quiet please" از سوی داور، به راهنمایی ادامه دهد، به تیم پنالتی مربیگری غیر قانونی داده خواهد شد.

۱۹/۱۴. تعویض بازیکنان در زمان استراحت بین دو نیمه بازی، جزء سه تعویض باقیمانده تیم محاسبه نخواهد شد. در زمان استراحت بین دو نیمه، تیم ها باید تعویض های خود را به داور اطلاع دهند و داور این تعویض ها را در آغاز نیمه دوم بازی اعلام می کند. **چنانچه تیمی تعویض خود در استراحت بین دو نیمه را، قبل از پایان وقت استراحت، به داور اطلاع ندهد، به تیم پنالتی تاخیر بازی داده خواهد شد.**

۱۹/۱۵. چنانچه تیمی در زمان مقرر بازی بیش از چهار تعویض، یا در نیمه دوم بازی بیش از سه تعویض یا در وقت اضافی بیش از یک تعویض درخواست نماید، درخواست او پذیرفته نمی شود و به تیم پنالتی تاخیر بازی داده خواهد شد.

۲۰. تعویض پزشکی

۲۰/۱. تعویض پزشکی جزء چهار تعویض مجاز در طول بازی و یک تعویض در وقت اضافی تیم محاسبه نخواهد شد.

۲۰/۲. چنانچه در وقت قانونی بازی و در وقت اضافی به خاطر آسیب دیدگی یک بازیکن، دوبار بازی متوقف شود، این بازیکن، بنا بر تصمیم داور، در وقت باقیمانده این نیمه بازی باید از زمین خارج شود. چنانچه در نیمه بعدی بازی، مجدداً بازی به خاطر مشکل پزشکی این بازیکن متوقف شود، بازیکن باید فوراً تعویض پزشکی شود و در زمان باقیمانده نیمه، حق بازگشت به بازی را نخواهد داشت.

۲۰/۳. بعد از اعلام تایم آوت پزشکی، داور تعیین می کند که بازیکن قادر به ادامه بازی هست یاخیر. در پایان ۴۵ ثانیه زمان تایم آوت پزشکی، اگر به تشخیص داور، بازیکن قادر به ادامه بازی نیست، بازیکن باید تعویض شود ولی مربی می تواند با استفاده از تعویض قانونی وی را مجدداً وارد بازی نماید.

۲۰/۴. هنگام تعویض پزشکی، تا زمانی که داور فرمان "quiet please" نداده است تیم می تواند با بازیکنان داخل زمین تماس داشته باشد. عدم رعایت این قانون به پنالتی تیمی مربیگری غیر قانونی منجر خواهد شد.

بخش D – تخلف

وقتی تیمی مقررات را نقض می کند، داور سوت زده، تخلف را اعلام می کند و توپ در اختیار تیمی که تخلف نکرده است قرار می گیرد.

۲۱. پرتاب زود هنگام

۲۱/۱. پرتاب زود هنگام زمانی اتفاق می افتد که بازیکن قبل از فرمان "play" توپ را پرتاب نماید.

۲۲. Ball Over

۲۲/۱. چنانچه توبی که توسط بازیکن مدافع بلاک شده است بر روی خط مرکزی، یا بر روی خط جانبی در منطقه خنثی ریباند نماید؛ داور سوت زده و اعلام "ball over" می نماید. سپس توپ در منطقه تیم مخالف که از آنجا توپ بلاک آوت شده است به زمین زده می شود و بازی ادامه می یابد. به زمین زدن توپ بر طبق قانون ۱۳/۵. صورت می گیرد. سپس داور فرمان "quiet please" داده، سوت می زند و با فرمان "play" بازی از سر گرفته می شود.

۲۲/۲. چنانچه توپ با تیرک عمودی یا افقی دروازه برخورد کند و برگشت خورده از روی خط مرکزی یا از روی خط جانبی در منطقه خنثی عبور کند، داور سوت زده و اعلام "ball over" می کند.

۲۲/۳. چنانچه توپ با شیئی بالاتر از سطح زمین برخورد کند، داور سوت زده و اعلام "ball over" می کند.

۲۲/۴. چنانچه بازیکن توپ را بطور کامل در روی خط مرکزی در اختیار داشته باشد و از خط عبور کرده باشد؛ داور سوت زده و اعلام "ball over" می کند.

۲۲/۵. این قانون در پرتاب های اضافی و پرتاب های پنالتی اعمال نمی شود.

بخش E- جریمه های فردی

در مواردی که پنالتی فردی رخ می دهد ، داور سوت می زند، نوع پنالتی ، شماره بازیکن و نام تیم را اعلام می کند. **بازیکن خاطی باید در برابر پرتاب پنالتی دفاع نماید. اگر بازیکن خاطی به دلیل آسیب دیدگی و یا اخراج ، نتواند از پنالتی دفاع کند، تیم پرتاب کننده ، بازیکن مدافع را از بین دو بازیکن باقیمانده در زمین انتخاب می کند.** قوانین بازی در همه ی پرتاب های پنالتی اعمال می شوند و چنانچه خطای پنالتی توسط پرتاب کننده توپ صورت گرفته باشد، پرتاب محاسبه می شود ولی گل پذیرفته نمی شود. اگر خطای پنالتی توسط بازیکن مدافع صورت گرفته باشد، پرتاب تکرار می شود، مگر این که آن پرتاب به گل منجر شده باشد. اگر بازیکن پرتاب کننده توپ را وارد دروازه خودی نماید، گل محاسبه نمی شود ولی تیم مالکیت توپ را از دست می دهد. **اگر پنالتی دیگری در طول یک موقعیت پنالتی شخصی اعلام شود، پنالتی اول قبل از اجرای پنالتی دوم صورت می گیرد (کامل می شود).** اگر به تیمی که پرتاب پنالتی داده شده است، از زدن پنالتی منصرف شود، باید با علامت دست یا گفتن "penalty declined" تصمیم خود را اطلاع دهد. مالکیت توپ، برای ادامه بازی، در اختیار تیمی قرار می گیرد که از زدن پنالتی منصرف شده است. در کلیه موارد پنالتی ساعت مسابقه متوقف می شود.

۲۳. Short ball

۲۳/۱. چنانچه تویی که پرتاب شده است از زمین خارج نشود ولی قبل از رسیدن به زمین تیم مدافع از حرکت به جلو باز ماند، به بازیکنی که توپ را پرتاب کرده است پنالتی شورت-بال داده خواهد شد.

۲۴. High Ball

۲۴/۱. چنانچه تویی که از دست پرتاب کننده رها شده است ، حد اقل یک بار ، قبل از خط High ball (۶ متر) یا بر روی آن در جلوی منطقه تیم پرتاب کننده، با زمین تماس نگیرد، به پرتاب کننده پنالتی های-بال داده خواهد شد.

۲۵. Long ball

۲۵/۱. علی رغم قانون پاراگراف ۲۴، در حین پرتاب، توپ باید حد اقل یک بار نیز در منطقه خنثی با زمین تماس بگیرد. در غیر این صورت، به پرتاب کننده پنالتی لانگ-بال داده خواهد شد.

۲۶. Eyeshade

۲۶/۱. چنانچه بازیکنی، در حین بازی، بدون اجازه داور به چشم بند خود دست بزند، به او پنالتی چشم-بند داده خواهد شد.

۲۶/۲. بازیکنی که در زمان پنالتی از زمین خارج شده است، حق ندارد به چشم بند خود دست بزند. در غیر این صورت، به او پنالتی چشم-بند داده خواهد شد.

۲۶/۳. بازیکنی که تعویض می شود تا زمانی که داور نام تیم و شماره بازیکنی که از زمین خارج می شود را اعلام نکرده است حق ندارد به چشم بند یا آی پیچ خود دست بزند. در غیر این صورت، به او پنالتی چشم-بند داده خواهد شد.

۲۶/۴- خطای چشم بند توسط داور اعلام می شود و یا توسط مسئول تایم گیری ده ثانیه به اطلاع داور می رسد. اگر توسط مسئول تایم گیری ده ثانیه اعلام شود، این کار با علامت صوتی خطای ده ثانیه اعلام می شود. داور میز قبل از کنترل چشم بند جزئیات جریمه چشم بند را تأیید و متعاقباً اقدام متناسب را انجام می دهد.

۲۷. دفاع غیر قانونی

۲۷/۱. اولین تماس دفاعی با توپ باید بوسیله بازیکنی صورت گیرد که یک عضو یا قسمتی از یک عضو او با نقطه ای از زمین بازی در منطقه تیم (منطقه جهت یابی و منطقه فرود) تماس دارد.

۲۷/۲- زمانی که بازیکن مدافع خطای دفاع مرتکب شود، تا زمانی که توپ در اختیار بازیکنان است، blocked out و یا منتهی به اخذ امتیاز شود، بازی همچنان ادامه دارد. چنانچه توپ منتهی به گل شود جریمه ای اعلام نخواهد شد.

۲۸. تاخیر فردی در بازی

۲۸/۱. در آغاز هر نیمه بازی، بازیکنان باید برای شروع بازی به فرمان داور آمادگی کامل داشته باشند.

۲۸/۲. بغیر از بازیکنان هم تیمی یک بازیکن که در زمین حضور دارند، هیچ کس حق ندارد برای جهت یابی مجدد به بازیکن کمک کند، مگر بعد از موارد پنالتی که داور یا داور دروازه می تواند به بازیکن کمک کند (قانون ۱۳/۱۰).

۲۸/۳. هر اقدامی که به عقیده داور، بازیکن عمداً برای تاخیر بازی انجام می دهد، مستوجب پنالتی تاخیر بازی خواهد بود.

۲۹. رفتار فردی غیر ورزشی

۲۹/۱. چنانچه به تشخیص داور، ورزشکاری رفتار غیر ورزشی داشته باشد، به او پنالتی رفتار غیر ورزشکارانه داده خواهد شد. هر گونه جریمه رفتار غیرورزشی شخصی که توسط یک بازیکن در طول بازی دریافت می شود ممکن است منجر به اخراج از آن بازی شود. علاوه براین، ورزشکاری که در طول یک بازی دوبار مرتکب خطای پنالتی رفتار غیر ورزشکارانه شود از بازی اخراج خواهد شد. همچنین، هر یک از رفتارهای غیر ورزشی می تواند به اخراج بازیکن از بازی بعدی در همان تورنومنت و یا اخراج او از محل مسابقات و یا تورنمنت منجر شود.

۲۹/۲. وقتی ورزشکاری از بازی یا از محل مسابقه اخراج می شود، داور موظف است موضوع را به نماینده فنی گزارش نماید. در صورت صلاحدید نماینده فنی به همراه کمیته بررسی اعتراضات بدون هیچ تاخیری در مورد تعلیق ورزشکار از ادامه مسابقه تصمیم گیری می نماید. این مسئله و تصمیم کمیته بررسی اعتراضات باید بصورت مستدل در پایان تورنمنت، بصورت مستند و کتباً به کمیته فرعی گلبال IBSA گزارش شود. چنانچه کمیته بررسی اعتراضات نتواند در مورد این مسئله به جمع بندی برسد، تا زمان تصمیم نهایی کمیته بررسی اعتراضات، ورزشکار مربوطه اجازه شرکت در مسابقات بعدی آن تورنمنت را ندارد. اگر مشکل قبل از پایان تورنمنت حل نشود، موضوع برای رسیدگی بیشتر به کمیته فرعی گلبال IBSA

ارسال می شود.

۲۹/۳. بازیکنی را که به این ترتیب اخراج شده است، می توان در طول بازی تعویض کرد. این تعویض به عنوان یکی از تعویض های مجاز محاسبه می شود.

۲۹/۴. چنانچه بازیکن و یا یکی از اعضای تیم قبل و در حین بازی عمداً با داور (مسئول فنی) تماس فیزیکی ایجاد نماید، فوراً از بازی و محل مسابقه اخراج می شود. تیم مقابل برای زدن پنالتی از سایر بازیکنان تیم مقابل یکی را برای دفاع انتخاب می کند. چنانچه پنالتی قبل از شروع بازی داده شود؛ آنگاه تیم زنده ضربه می تواند یکی از بازیکنان را برای دفاع از آن انتخاب نماید.

۲۹/۵. چنانچه بازیکنی در حین پرتاب عمداً شکل توپ را تغییر دهد، به او پنالتی رفتار **غیر ورزشی** داده خواهد شد.

۲۹/۶. استفاده از هر نوع ماده خارجی کمک کننده در بازی گلبال ممنوع است. استفاده از رزین (چسب)، عرق بدن یا هر نوع ماده خارجی دیگر که چسبندگی سطح توپ را کاهش یا افزایش می دهد اکیداً ممنوع است و در صورت مشاهده به ورزشکار پنالتی رفتار **غیر ورزشی** داده خواهد شد.

۲۹/۷. به ورزشکاری که عمداً با مالیدن توپ به سطوح مرطوب آن را خیس نماید پنالتی رفتار **غیر ورزشی** داده خواهد شد.

۲۹/۸. پس از اولین رفتار **غیر ورزشی** فردی، هر گونه ضربه زدن عمدی به توپ یا پا در حالت ایستاده صورت بگیرد، منجر به پنالتی رفتار **غیر ورزشی** خواهد شد.

۲۹/۹. هرگونه ضربه به توپ که منجر به بیرون رفتن توپ از زمین و آسیب به دیگران شود با تشخیص داور رفتار **غیر ورزشی** تلقی شده و منجر به دادن جریمه به بازیکن خاطی می شود.

۲۹/۱۰. بازیکن نباید در هیچ صورتی پد چشمی خود را دستکاری نماید. در صورت چنین کاری بازیکن بدلیل رفتار **غیر ورزشی** جریمه دریافت می کند و از ادامه بازی محروم می شود. بازیکن امکان تعویض دارد. این تعویض به منزله یکی از تعویض های مجاز محسوب می شود.

۳۰. سر و صدا

۳۰/۱. چنانچه بازیکنی در حین پرتاب توپ یا بعد از رها نمودن توپ با ایجاد سر و صدا مانع از ردگیری توپ توسط **بازیکن تیم مدافع** شود، مرتکب خطای پنالتی شده است.

۳۰/۲. هر گونه صدای غیرضروری شامل (**اما نه محدود به**)، صداهای حیوانات، کوبیدن بیش از حد (با پاها)، مشت زدن یا کف زدن بیش از حد به زمین با دست، کف زدن بیش از حد، سوت زدن، آواز خواندن، صدای **جیر جیر کفش**، **کلیک کردن زبان**، مکالمه بیش از حد مداوم و یا فریادهای بی مورد یا غیرمرتبط است.

بخش F: پنالتی تیمی

در صورت بروز پنالتی تیمی، داور سوت می زند و ضمن اعلام "Team penalty"، نوع پنالتی و نام تیم را نیز اعلام می کند. تیمی که به آن پرتاب پنالتی داده شده است، بازیکنی که باید دفاع کند را از بین بازیکنان داخل زمین انتخاب می کند. قوانین بازی در همه ی پرتاب های پنالتی اعمال می شوند چنانچه بازیکن مدافع مرتکب پنالتی شده باشد، پرتاب تکرار می شود، مگر این که پرتاب اولیه به گل منجر شده باشد. اگر بازیکن پرتاب کننده اشتهاً توپ را وارد دروازه خودی نماید، گل محاسبه نمی شود، ولی تیم مالکیت توپ را از دست خواهد داد. اگر تیمی که به آن پرتاب

پنالتی داده شده است از زدن پنالتی منصرف شود، باید با علامت دست یا با گفتن “penalty declined”، تصمیم خود را اطلاع دهد (به ضمیمه شماره ۱ رجوع شود). برای شروع مجدد بازی، مالکیت توپ به تیمی که از زدن پنالتی منصرف شده است داده خواهد شد.

۳۱. ده ثانیه

۳۱/۱. از زمان اولین تماس دفاعی تیم با توپ، تیم ده ثانیه فرصت دارد توپ را پرتاب و از روی خط مرکزی زمین عبور دهد.
۳۱/۲. چنانچه بعد از تماس بازیکن مدافع با توپ، تایم آوت، تعویض یا لاین آوت صورت گیرد و تیم توپ را تحت کنترل خود داشته باشد، ساعت ۱۰ ثانیه با سوت داور متوقف می شود و با فرمان “play” از سوی داور، دوباره شروع به کار می کند و تیم باید در زمان باقیمانده (از ۱۰ ثانیه) توپ را از روی خط مرکزی عبور دهد.

۳۱/۳. اگر تماس بازیکن مدافع با توپ باعث بلاک آوت و سپس سوت و لاین آوت شود، ساعت ۱۰ ثانیه متوقف می شود و بازی با فرمان play از سر گرفته می شود.

۳۱/۴. با اعلام تایم آوت داور، ساعت ۱۰ ثانیه ری ست می شود.

۳۱/۵. با به ثمر رسیدن گل، ساعت ۱۰ ثانیه ری ست می شود.

۳۱/۶. در پایان هر نیمه بازی، ساعت ۱۰ ثانیه ری ست می شود.

۳۱/۷. در صورت بروز پنالتی، ساعت ۱۰ ثانیه ری ست می شود.

۳۱/۸. با اولین تماس بازیکن مدافع با توپ، صرف نظر از این که تیم کنترل توپ را بدست آورده است یا خیر، ساعت ۱۰ ثانیه شروع به کار می کند.

۳۱/۹. وقت نگهدار ۱۰ ثانیه در پشت میز، به داوران اطلاع می دهد که در پایان ۱۰ ثانیه بعد از اولین تماس بازیکن مدافع با توپ، تیم توپ را از روی خط میانی زمین عبور داده است یا همچنان توپ در اختیار تیم قرار دارد.

۳۲. تاخیر تیمی در بازی:

۳۲/۱. بازیکنانی که قرار است هر نیمه را شروع کنند باید ۹۰ ثانیه قبل از شروع بازی در زمین حضور داشته و برای بررسی چشم بند توسط داوران، آمادگی داشته و اینکه بتوانند با دستور داور، بازی را برای آن نیمه شروع کنند.

۳۲/۲. هرگونه اقدام تیم که مانع از ادامه بازی شود.

۳۲/۳. در فاصله بین دو نیمه بازی، تعویض های انجام شده در این مدت باید قبل از شروع نیمه بعدی به داوران اطلاع داده شود.

۳۲/۴. تیم نمی تواند در طول بازی بیش از چهار تایم آوت، در نیمه دوم بازی بیش از سه تایم آوت و در وقت اضافی بیش از یک تایم آوت درخواست نماید.

۳۲/۵. تیم نمی تواند در طول بازی بیش از چهار تعویض، در نیمه دوم بازی بیش از سه تعویض و در وقت اضافی بیش از یک تعویض درخواست نماید.

۳۲/۶. بازیکنی که تعویض می شود، هنگام اعلام تعویض، باید برای بازی آمادگی کامل داشته باشد و مربی باید برای نشان دادن شماره بازیکنی که وارد زمین می شود و بازیکنی که زمین را ترک می کند آمادگی داشته باشد.

۳۳. رفتار غیر ورزشی تیمی

۳۳/۱. تخطی از پروتکل زمان تمرین (آماده سازی) قبل از مسابقه (به قانون ۱۱,۲ رجوع شود)

۳۳/۲. تمامی اعضای تیم و همراهان آن که در بازی حضور دارند باید رفتار ورزشی داشته باشند.

۳۳/۳. هر نوع رفتار غیر ورزشی می تواند به حذف از بازی یا اخراج از محل مسابقه، منجر شود و در صورتی که داور مورد را حادث تشخیص دهد، ممکن است محرومیت های بیشتری را در بر داشته باشد. داور باید موضوع را برای تصمیم گیری های بعدی به نماینده فنی گزارش نماید. در صورتی که نماینده فنی لازم تشخیص دهد، ممکن است تیم از ادامه مسابقات محروم شود. نماینده فنی موظف است موضوع را کتباً به کمیته فرعی گلبال IBSA گزارش دهد.

۳۴. مربیگری غیر قانونی

۳۴/۱. خطای مربیگری غیر قانونی توسط داور اعلام می شود و یا توسط مسئول تایم گیری ده ثانیه به اطلاع داور می رسد. اگر توسط مسئول تایم گیری ده ثانیه اعلام شود، این کار با علامت صوتی خطای ده ثانیه اعلام می شود. داور میز قبل از کنترل چشم بند جزئیات جریمه چشم بند را تأیید و متعاقباً اقدام متناسب را انجام می دهد.

۳۴/۲. فقط اعضای تیم که اسامی آنها در برگه لاین آپ قید شده است و در داخل زمین نیستند می توانند در وقفه های قانونی بازی با افرادی که در زمین هستند تماس برقرار نمایند و این تماس ها فقط تا زمانی که داور فرمان 'quiet please' نداده است مجاز است و چنانچه بعد از فرمان 'quiet please' تیم به تماس خود ادامه دهد، به تیم پنالتی مربیگری غیر قانونی داده خواهد شد.

۳۴/۳. چنانچه فردی در یک بازی برای بار دوم مرتکب خطای مربیگری غیر قانونی شود، از محل مسابقه اخراج و پنالتی تیمی اعمال خواهد شد.

۳۴/۴. مربیگری با استفاده از ابزار الکترونیک از میان جایگاه تماشاچیان به اعضاء مستقر بر روی صندلی تیم مجاز است. بازیکنان طبق قانون ۶,۷ مجاز به استفاده از سمعک (ابزار شنیداری) نیستند. چنانچه ابزار الکترونیک استفاده شده سبب ایجاد مزاحمت در جریان بازی شود؛ جریمه تیمی برای مربیگری غیر قانونی داده می شود؛ ابزار (ابزار آلات) مورد استفاده باید خاموش گشته و فرد مورد نظر از روی جایگاه اعضاء تیم اخراج می شود و ابزار مورد نظر تحویل داور می شود.

۳۵. سرو صدا

۳۵/۱. ایجاد هر گونه سرو صدا بوسیله هر یک از اعضای تیم **حاضر در زمین**، که پرتاب را انجام می دهد، در زمان پرتاب توپ یا بعد از رها شدن توپ، که مانع از ردیابی توپ توسط تیم مدافع شود منجر به جریمه خواهد شد.

۳۵/۲. هر گونه صدای غیرضروری شامل **(اما نه محدود به)** صداهای حیوانات، کوبیدن بیش از حد (با پاها)، مشت زدن یا کف زدن بیش از حد به زمین با دست، کف زدن بیش از حد، سوت زدن، **آواز خواندن، صدای جیر جیر کشش، کلیک کردن زبان**، مکالمه بیش از حد مداوم و یا فریادهای بی مورد است.

بخش G: پایان بازی

۳۶. وقت اضافی

۳۶/۱. چنانچه به علت تساوی امتیازات در پایان وقت قانونی یک بازی، لازم باشد برنده مسابقه مشخص شود، تیم ها بازی را در دو نیمه اضافی،

هر یک به مدت سه دقیقه، ادامه خواهند داد.

۳۶/۲. بعد از وقت قانونی مسابقه و قبل از شروع اولین نیمه وقت اضافی، به تیم ها سه دقیقه استراحت داده می شود و در حین این زمان استراحت، با انداختن سکه مشخص می شود که کدام تیم باید پرتاب را انجام دهد و کدام تیم باید به دفاع بپردازد و زمین بازی هر تیم نیز مشخص می شود.

۳۶/۳. تیمی که اولین گل را به ثمر برساند برنده شناخته می شود.

۳۶/۴. در صورتی که بازی به نیمه دوم وقت اضافی کشیده شود، وضعیت استارت نیمه اول معکوس خواهد شد و تیم ها نیمکت های خود را، در سه دقیقه استراحت بین دو نیمه، تغییر خواهند داد.

۳۷. پرتاب های اضافی

۳۷/۱. چنانچه تا پایان وقت اضافی تساوی رفع نشود، برنده مسابقه با پرتاب های اضافی مشخص خواهد شد. قوانین بازی در مورد تمامی پرتاب های اضافی اعمال خواهند شد.

۳۷/۲. وقتی لازم است برنده یک مسابقه مشخص شود، هنگام انداختن سکه، یک برگه لاین آپ برای پرتاب های اضافی، در اختیار مربی قرار می گیرد. این برگه باید اسامی همه ی بازیکنان برگه لاین آپ بازی را شامل شود.

۳۷/۳. حداقل تعداد بازیکنان در هر یک از برگه های لاین آپ دو تیم، تعداد پرتاب های اضافی را تعیین می کند.

۳۷/۴. با انداختن سکه در آغاز پرتاب های اضافی، تیمی که باید اولین پرتاب را انجام دهد مشخص می شود. در این سکه انداختن مربی باید برگه لاین آپ که در سکه انداختن بار اول به او داده شده است را تحویل دهد. بازیکنان به ترتیبی که در برگه لاین آپ مشخص شده است پرتاب یا دفاع را انجام خواهند داد.

۳۷/۵. کلیه بازیکنان باید چشم بند بر چشم داشته باشند و در نیمکت تیم باقی بمانند تا یکی از داوران آنها را به داخل زمین راهنمایی کند و کلیه پرتاب های اضافی انجام شوند.

۳۷/۶. نفر اول هر یک از برگه های لاین آپ به همراه یک نفر داور وارد زمین می شود و در مرکز برگشت (back centre) مستقر می شوند. هر بازیکن یک پرتاب را انجام می دهد. داور با اعلام شماره بازیکن و نام تیم، بازیکن را معرفی می کند و اعلام می کند که کدام بازیکن پرتاب اول را انجام می دهد.

۳۷/۷. بازیکنی که در خلال پرتاب ها آسیب ببیند از برگه لاین آپ حذف می شود؛ مابقی بازیکنان به ترتیب لاین آپ در جای بالاتر قرار می گیرند و بازیکن اضافه تیم حریف به ترتیب از انتها حذف می شود.

۳۷/۸. در اولین پرتاب زوجی، تیم برنده سکه دفاع یا پرتاب را انتخاب می کند. در دومین پرتاب زوجی، این عمل به طور معکوس انجام می شود و این فرایند ادامه می یابد تا برنده بازی مشخص شود.

۳۷/۹. چنانچه درحین پرتاب توپ خطای فردی و یا تیمی در تیم مهاجم رخ دهد؛ پرتاب مورد قبول است ولی امتیازی به آن تعلق نمی گیرد و همچنین منجر به پنالتی دیگری نمی شود. چنانچه خطای تیمی و یا فردی در تیم مدافع روی دهد؛ پرتاب تکرار می شود مگر این که گل به ثمر رسیده باشد.

گل به تیم خودی، پرتاب خارج از زمین محسوب می شود و منجر به گل نمی شود.

۳۷/۱۰. برای هر جفت بازیکن در زمین، هر بازیکن بر اساس نتیجه پرتاب سکه پرتاب و دفاع می کند. به همین ترتیب پرتاب ها ادامه می یابند تا همه بازیکنان (حداقل تعداد نفرات برگه لاین آپ) پرتاب و دفاع را انجام دهند. وقتی اختلاف گل های به ثمر رسیده توسط یک تیم بیشتر از تعداد پرتاب های باقی مانده باشد برنده بازی اعلام خواهد شد.

۳۷/۱۱. تیمی که بیشترین گل را به ثمر رسانده است برنده شناخته می شود.

۳۷/۱۲. اگر در حین پرتاب توپ ، توپ داخل دروازه خودی (پرتاب کننده) شود، گل محسوب نشده اما تیم مالکیت توپ را از دست می دهد.

۳۸. گل طلایی (sudden death extra throws)

۳۸/۱. چنانچه در پایان پرتاب های اضافی تساوی همچنان برقرار باشد، برنده را گل طلایی مشخص خواهد کرد. کلیه قوانین بازی در پرتاب های گل طلایی اعمال می شوند.

۳۸/۲. بازیکنانی که در پرتاب های اضافی شرکت کرده اند در پرتاب های گل طلایی نیز طبق برگه لاین آپ شرکت خواهند کرد.

۳۸/۳. در آغاز پرتاب های طلایی سکه انداختن انجام می شود تا تیمی که اولین پرتاب را انجام می دهد مشخص شود.

۳۸/۴. نفر اول هر یک از برگه های لاین آپ به همراه یک نفر داور وارد زمین می شوند و در مرکز برگشت (back centre) مستقر می شوند. هر بازیکن یک پرتاب را انجام می دهد. داور با اعلام شماره بازیکن و نام تیم، بازیکن را معرفی می کند و اعلام می کند که کدام بازیکن پرتاب اول را انجام می دهد.

۳۸/۵. در اولین پرتاب زوجی، تیم برنده سکه پرتاب یا دفاع را انتخاب می کند. در دومین پرتاب زوجی، بر عکس عمل می شود و این فرایند ادامه می یابد تا برنده بازی مشخص شود.

۳۸/۶. پرتاب ها به همین ترتیب ادامه می یابند تا برنده مشخص شود. هر تیمی که در پایان یک پرتاب زوجی گل بیشتری به ثمر رسانده است برنده شناخته می شود.

۳۸/۷. چنانچه ورزشکاری آسیب ببیند ، قانون ۳۷،۷ فوق اعمال خواهد شد.

۳۸/۸. چنانچه در حین پرتاب توپ خطای فردی و یا تیمی در تیم مهاجم رخ دهد؛ پرتاب مورد قبول است ولی امتیازی به آن تعلق نمی گیرد و همچنین منجر به پنالتی دیگری نمی شود. چنانچه خطای تیمی و یا فردی در تیم مدافع روی دهد؛ و پرتاب تکرار می شود مگر این که گل به ثمر رسیده باشد.

۳۸/۹. اگر در حین پرتاب توپ ، توپ داخل دروازه خودی (پرتاب کننده) شود، گل محسوب نشده ولی تیم مالکیت توپ را از دست می دهد.

۳۹. امضاء برگ منشی (score sheet) و دستورالعمل اعتراض:

۳۹/۱. بلافاصله بعد از بازی، مربی هر تیم، هر دو داور و منشی بازی برگه منشی را امضاء می کنند. چنانچه مربی بلافاصله بعد از پایان بازی برگه منشی را امضاء نکند، حق اعتراض به نتایج بازی را نخواهد داشت.

۳۹/۲. مربیان باید قید نمایند که قصد اعتراض دارند یا خیر. اعتراض باید کتباً و ظرف ۳۰ دقیقه از زمان پایان بازی مورد اعتراض، به مدیر مسابقات یا نماینده وی تحویل شود. هزینه اعتراض باید هم زمان با تحویل اعتراض پرداخت شود. هزینه اعتراض را کمیته برگزاری تعیین می کند ولی این مبلغ نباید از ۱۰۰ یورو یا معادل آن کمتر باشد. اعتراض باید به زبان انگلیسی و در فرم مخصوص اعتراض IBSA تهیه و ارائه شود. در فرم اعتراض شماره قانونی که بر اساس آن اعتراض صورت می گیرد باید قید شود. اعتراض به محل برگزاری مسابقات و انتصاب داوران پذیرفته نمی شود.

۳۹/۳. اعتراض باید در فرم رسمی اعتراض IBSA که به زبان انگلیسی تکمیل شده است ارائه شود. در فرم اعتراض به قوانین مورد اعتراض باید اشاره شود. در فرم اعتراض، اعمال نادرست قانون باید توضیح داده شود و اعتراض به محل برگزاری مسابقات یا انتصاب داوران امکان پذیر نیست.

۳۹/۴. نماینده فنی، مدیر مسابقات یا نماینده منتصب از سوی آنان زمان و مکان تشکیل کمیته بررسی را به ارائه دهنده اعتراض اطلاع می دهد. به همه شرکت کنندگان فرصت بیان نقطه نظرهاشان در باره اعتراض داده می شود. **شرکت کننده ای که اعتراض خود را ارسال می کند، اولین فرصت را به ایشان می دهند تا اینکه علت اعتراض خود را مطرح نماید. سپس به طرف دیگری که نام وی در اعتراضیه قید شده است، فرصت می دهند تا اینکه نظرات و یا پاسخ خود را بیان نماید. هرگونه اطلاعاتی برای حمایت از اعتراض باید در زمان ارسال فرم اعتراض ارائه شود و باید در قالب مندرج در دستورالعمل های مندرج در فرم اعتراض ارائه شود. ویدئو یا سایر ضبط های دیجیتالی قابل قبول است، بشرطی که توسط تجهیزات کمیته برگزار کننده ضبط شده باشد. ویدیوهای کمیته برگزاری ۵ دقیقه قبل از شروع بازی آغاز شده و ۵ دقیقه بعد از پایان بازی، تمام می شود.**

۳۹/۵. تصمیم کمیته برگزاری قطعی است. ظرف ۳۰ دقیقه از زمان خاتمه جلسه بررسی اعتراض، نتایج آن باید کتباً به هر دو تیم ابلاغ شود. هر دو تیم یادداشت کتبی را دریافت خواهند کرد. در یادداشت کتبی، علل تصمیم کمیته اعتراض باید توضیح داده شود. تعیین کلیه نتایج بازی مورد اعتراض به بعد از تصمیم گیری کمیته اعتراض موکول خواهد شد.

۳۹/۶. در صورت وارد بودن اعتراض، هزینه آن به ارائه دهنده اعتراض بازپرداخت خواهد شد. در غیر این صورت، چنانچه تورنمنت مورد تأیید IBSA باشد مبلغ دریافتی به حساب IBSA واریز خواهد شد ولی چنانچه تورنمنت مورد تأیید IBSA نباشد آنگاه به حساب کمیته برگزاری تورنمنت واریز می شود.

بخش H: اختیارات داوران و اهانت به مسئولین

۴۰. اختیارات داوران

۴۰/۱. در کلیه امور مربوط به ایمنی، قوانین، خط مشی ها و بازی، تصمیم نهایی را داور اتخاذ خواهد کرد.

۴۰/۲. چنانچه اختلافی بین یک تیم و یکی از داوران وجود داشته باشد، فقط سر مربی تیم می تواند با داور صحبت کند. این بحث فقط در زمان توقف بازی و فقط بعد از موافقت داور صورت می گیرد.

۴۰/۳. داور موضوع را برای سر مربی توضیح می دهد.

۴۰/۴. اگر مربی با این توضیحات قانع نشود، بازی باید تا پایان انجام شود و بعد از خاتمه بازی، مربی می تواند در فرم ویژه اعتراض به تصمیم داور اعتراض نماید.

۴۰/۵. اگر مربی بعد از توضیحات اولیه، به بحث خود با داور ادامه دهد به او پنالتی تیمی تاخیر بازی داده خواهد شد.

۴۱. اهانت به داوران

۴۱/۱. هر رفتار سوئی که از یک شرکت کننده سر بزند، بوسیله داور کتباً به کمیته فرعی گلبال IBSA گزارش خواهد شد. کمیته گلبال در نشست بعدی خود به این موضوع رسیدگی خواهد کرد و درباره محرومیت این شرکت کننده، طبق پاراگراف ۵۲، تصمیم گیری خواهد شد.

بخش B- قوانین تورنمنت

۴۲. مسابقات مصوب IBSA و بازی های پارالمپیک

کمیته تابع گلبال IBSA این حق را برای خود محفوظ می داند که در صورت لزوم نسبت به تغییر یا اصلاح قوانین تورنمنت اقدام نماید، مشروط بر این که ۳۰ روز زودتر در تارنمای کمیته گلبال، www.ibsasport.org/sports/goalbal، کتباً اعلام شوند. **قوانین، مقررات و متمم های این آئین نامه از اول ژانویه ۲۰۲۲ لازم الاجراء خواهند بود.**

۴۲/۱. مسابقات مصوب IBSA و بازی های پارالمپیک

۴۲/۱/۱. تورنمنت های انتخابی بازی های پارالمپیک

- مسابقات گلبال قهرمانی جهان IBSA

- مسابقات قهرمانی منطقه ای IBSA، تورنمنت انتخابی بازیهای پارالمپیک IBSA

۴۲/۱/۲. تورنمنت های انتخابی قهرمانی جهان IBSA

- مسابقات قهرمانی منطقه ای IBSA

- دیگر تورنمنت های تعیین شده از سوی کمیته تابع گلبال IBSA

۴۲/۱/۳. دیگر تورنمنت های مصوب IBSA

- مسابقات قهرمانی جهان جوانان IBSA

- مسابقات قهرمانی منطقه ای جوانان IBSA

- دیگر مسابقات تایید شده IBSA

۴۲/۲. تصویب تورنمنت ها - موارد کلی

تورنمنت های بین المللی گلبال که در آنها ۴ کشور یا بیشتر شرکت نموده اند، در صورتی مصوبه IBSA خواهند بود که برای آنها فرم درخواست

تصویب تورنمنت ارائه شده و مورد تصویب IBSA قرار گرفته باشد. فرم درخواست مصوب تورنمنت از وبسایت IBSA، بخش IBSA

Documents قابل حصول می باشد. مسابقاتی که در آنها کمتر از ۴ کشور شرکت می کنند بصورت موردی بررسی خواهند شد.

۴۲/۳. اطلاعات مورد نیاز برای درخواست تأییدیه مسابقات در فرم تعیین شده IBSA آمده است:

۴۲/۴. نقض مقررات در مسابقات مصوب

چنانچه در یک تورنمنت مصوب شده، اصول مورد توافق رعایت نشوند، ممکن است کشور میزبان به پرداخت حد اکثر ۱۰۰۰۰ یورو جریمه تنبیه شود و برای حد اکثر ۵ سال از حق درخواست مصوبه برای مسابقات آینده خود نیز محروم شود.

۴۲/۵. روش بررسی نقض مقررات در مسابقات مصوب

روند بررسی نقض مقررات به شرح ذیل است:

- نماینده فنی تورنمنت یا سازمان عضو، ظرف ۲۸ روز از زمان پایان تورنمنت شکایتی را کتباً تسلیم دبیر کمیته تابع گلوبال IBSA می نماید. شکوائیه باید موارد زیر را شامل شود:
- نام و اطلاعات تماس شاکی
- نام تورنمنت
- تاریخ برگزاری تورنمنت
- شرح ماهیت شکایت
- نام و اطلاعات تماس با فرد یا سازمان دیگری که از شکوائیه حمایت می کند

دبیر کمیته گلوبال بلافاصله موضوع را به کمیته فرعی گلوبال IBSA اطلاع می دهد. همچنین دبیر موظف است شکایت را به کمیته برگزاری (مدافع) اطلاع دهد.

کمیته برگزاری (مدافع) باید ظرف ۲۸ روز از زمان ابلاغ شکایت از سوی دبیر، کتباً به شکایت پاسخ دهد. پاسخ کمیته برگزاری باید موارد زیر را شامل شود:

- چگونگی اجرای اصول مورد توافق
- دلایل عدم اجرای اصول مورد توافق
- عواملی که مانع از اجرای اصول مورد توافق شده اند.

عدم پاسخ مدافع به شکایت به منزله نبودن زمینه پاسخگویی به شکایت خواهد بود.

بعد از دریافت کلیه اطلاعات مورد نیاز، کمیته گلوبال در نشست بعدی خود برای تنبیه متهم تصمیم گیری خواهد کرد.

دبیر کمیته گلوبال بعد از تصمیم گیری این کمیته، نتیجه را کتباً به طرفین ابلاغ خواهد کرد.

۴۳. امکانات و تجهیزات

۴۳/۱. سالن مسابقات

محل مسابقات باید از نظر آکوستیک برای برگزاری مسابقات گلوبال مناسب باشد. سیستم های تهویه و گرمایشی سالن باید بی سر و صدا باشند تا در صورت استفاده از آنها، برای بازی مزاحمتی ایجاد نشود.

۴۳/۲. ابعاد زمین گلوبال

ابعاد کف سالی که مسابقات گلبال در آنجا برگزار می شود نباید از ۲۰ × ۳۰ متر کمتر باشد. ارتفاع سالن نیز حداقل ۵ متر می باشد.

۴۳/۳. کف سالن

۴۳/۳/۱. کف سالن مسابقات باید صاف باشد و نماینده فنی IBSA آن را تایید نماید. در بازی های پارالمپیک، مسابقات قهرمانی جهان و مسابقات قهرمانی منطقه ای کف سالن باید از چوب، پلاستیک یا ترکیبی از مواد مصنوعی ساخته شده باشد.

۴۳/۳/۲. کمیته برگزاری باید نوع کف سالن را یک سال قبل از آغاز تورنمنت اعلام نماید.

۴۳/۴. محدوده تماشاچیان

تماشاگران باید حد اقل ۴ متر با هر یک از نقاط زمین بازی فاصله داشته باشند. این محدوده باید به وضوح علامتگذاری یه فنس کشی شده باشد و از ورود تماشاچیان به فاصله نزدیکتر جلوگیری شود.

۴۳/۵. تجهیزات

کلیه تجهیزات باید با قوانین IBSA مطابقت داشته باشند و نماینده فنی آنها را تایید نماید.

۴۳/۶. تابلوی امتیازات (Score board)

برای سهولت دید مربیان و تماشاچیان، باید از یک سیستم بصری نمایش امتیازات استفاده شود. تابلوی امتیازات باید از محل نیمکت تیم ها قابل رؤیت باشد.

۴۳/۷. ساعت

در بازی های گلبال از سه عدد ساعت استفاده می شود. ساعت اول ، ساعت رسمی مسابقات است و از محل نیمکت ها باید قابل رؤیت باشد. ساعت دوم، ساعت یدکی است و ساعت رسمی مسابقات محسوب نمی شود ، مگر این که داور آن را به عنوان ساعت رسمی مسابقات اعلام کرده باشد. در بازی های پارالمپیک و مسابقات قهرمانی جهان، ساعت اصلی مسابقات باید از نوع ساعت های بسکتبال باشد و در دقیقه آخر تا کسر دهم ثانیه را به صورت شمارش معکوس نشان دهد.

ساعت سوم در محل انداختن سکه قرار می گیرد و زمان انداختن سکه از طریق این ساعت مشخص می شود.

۴۳/۸. برگه های رسمی مسابقات

در مسابقات از برگه های زیر استفاده می شود:

• اطلاعات مسابقه – Score Sheet

• زمان بازی – Score Sheet

• وقت اضافی و پرتاب های اضافی – Score Sheet – Overtime and Extra throws

• برگ ارنج

• فرم اعتراض

• فرم تصمیم اعتراض

کلیه این برگه ها باید مشابه برگه هایی باشند که در کتاب راهنمای فنی IBSA منتشر شده اند. کتابچه راهنمای فنی IBSA را می توانید از تارنمای www.ibsasports.org/sports/goalball دانلود نمایید.

۴۳/۹. تابلوهای تعویض

تابلوهای تعویض مورد استفاده مریبان قرار می گیرند و شماره بازیکنی که وارد زمین می شود و شماره بازیکنی که از زمین خارج می شود را نشان می دهند. **شماره ها باید حداقل ۱۵ سانتی متر ارتفاع داشته باشند.**

۴۳/۱۰. توپ های جدید

۴۳/۱۰/۱. کمیته برگزاری ملزم به انتخاب و اعلام توپ بازیها ۱۲ ماه قبل از آغاز تورنمنت تحت پوشش IBSA است و یا به محض اعلام برگزاری تورنمنت این کار باید صورت گیرد. کمیته برگزاری همه تیم های شرکت کننده را از جهت نوع توپ های مورد استفاده در تورنمنت مطلع می سازد. قصور در تبعیت از موارد مذکور منجر به آن خواهد شد که کمیته تابع گلبال IBSA دست به انتخاب کارخانه سازنده توپ ها بزند.

۴۳/۱۰/۲. در تمامی بازی های پارالمپیک و مسابقات قهرمانی جهان IBSA از توپ های نو استفاده می شود. این توپ ها در سه بازی مورد استفاده قرار می گیرند و سپس جایگزین می شوند. توپ های مسابقات و توپ های تمرین باید از یک نوع (کارخانه سازنده) باشند. **در مورد سایر مسابقاتی که توسط IBSA تایید شده است، تصمیم گیری در اختیار نماینده فنی است.**

۴۳/۱۱. تمرین در سالن اصلی مسابقات

در همه بازی های پارالمپیک، مسابقات قهرمانی جهان و قهرمانی منطقه ای، قبل از شروع مسابقات، به هر تیم یک ساعت فرصت داده می شود در سالن اصلی مسابقات تمرین نماید.

۴۳/۱۲. چشم بند ها

در بازی های پارالمپیک، مسابقات قهرمانی جهان و قهرمانی منطقه ای، چشم بند ها باید کاملاً تیره باشند و نور را از خود عبور ندهند. سایز و شکل این چشم بند ها نیز باید به گونه ای باشد که برای استفاده کننده امکان دیدن وجود نداشته باشد. ممکن است کمیته برگزاری چشم بند در اختیار بازیکنان قرار دهد، با این حال فقط استفاده از چشم بندهایی مجاز است که مورد تایید نماینده فنی IBSA قرار گرفته اند. **چشم بندهای ارائه شده توسط کمیته برگزاری باید قبل از تمرین در زمین تمرین یا مسابقه در اختیار تیم ها قرار گیرد.**

۴۳/۱۳. تایید امکانات و تجهیزات

کلیه تجهیزات و امکانات مورد استفاده در مسابقات بین المللی مصوب IBSA باید مورد تایید کمیته تابع گلبال IBSA یا نماینده منتصب از سوی این کمیته قرار گیرند.

۴۴. اسکان

۴۴/۱. در بازی های پارالمپیک، مسابقات قهرمانی جهان و کلیه تورنمنت های مصوب IBSA، محل اسکان تیم ها باید از استاندارد لازم برخوردار باشد، به گونه ای که بر ورزشکاران و عملکرد آنان تاثیر منفی نداشته باشد. در صورت امکان، بازیکنان در اتاق های بیش از دو نفره اسکان داده نشوند.

۴۴/۲. سرویس غذائی

غذا باید با در نظر گرفتن ویژگی های ورزشکاران تهیه شود و کیفیت غذا بتواند بهترین عملکرد ورزشکاران را تضمین نماید.

۴۴/۳. حمل و نقل

محل اسکان باید حتی المقدور نزدیک محل مسابقات باشد و وسیله نقلیه کافی برای تردد بین اماکن فراهم شود.

۴۵. مسئولین (فنی)

۴۵/۱. داوران

۴۵/۱/۱. تعداد داوران مورد نیاز:

در مسابقات گلبال ، برای هر سالن، حداقل ۶ داور باید در نظر گرفته شوند. در بازی های پارالمپیک، حداقل ۱۲ داور مورد نیاز هستند، مگر در مواردی که ضمن مذاکره با نماینده فنی تصمیم دیگری اتخاذ شده است. در مسابقات قهرمانی جهان و قهرمانی منطقه ای، تعداد داوران را نماینده فنی با مشورت کمیته برگزاری تعیین می کند.

۴۵/۱/۲. انتصاب داوران

۴۵/۱/۲/۱. در بازی های پارالمپیک، مسابقات قهرمانی جهان، قهرمانی منطقه ای و سایر رویداد های مصوب داوران با تایید کمیته فرعی گلبال IBSA منصوب می شوند.

۴۵/۱/۲/۲. در بازی های پارالمپیک و مسابقات قهرمانی جهان، از یک کشور بیش از دو داور را نمی توان منصوب نمود. در مسابقات قهرمانی منطقه ای نیز از یک کشور حداکثر سه داور را می توان منصوب نمود.

۴۵/۱/۲/۳. هیچ دوری نمی تواند در مسابقه ای که تیم کشور خودش شرکت دارد قضاوت نماید.

۴۵/۱/۳. گواهینامه داوران

در تورنمنت های مصوب IBSA، داوران باید دارای گواهینامه مناسب از IBSA باشند. در بازی های پارالمپیک و مسابقات قهرمانی جهان، کلیه داوران باید دارای گواهینامه سطح ۳ IBSA باشند. **در مسابقات قهرمانی منطقه ای و قهرمانی جهانی جوانان ، کلیه داوران باید گواهینامه سطح مهارت ۲ را دارا باشند.** برای سایر تورنمنت های مصوب IBSA همه داوران باید گواهینامه سطح ۱ را دارا باشند.

۴۵/۲. وقت نگهدار های ۱۰ ثانیه

در بازی های پارالمپیک و مسابقات قهرمانی جهان، وقت نگهدار های ۱۰ ثانیه باید داوران سطح ۳ IBSA باشند.

۴۵/۳. داوران پشت میز

مسئولین پشت میز در مسابقات مصوب IBSA باید دارای مدرک رسمی IBSA باشند.

۴۵/۴. داوران دروازه

کمیته برگزاری و نماینده فنی در همه تورنمنت های مصوب IBSA مسئول انتخاب و آموزش داوران دروازه هستند.

۴۵/۵. نماینده فنی

در کلیه تورنمنت های مصوب IBSA ، نماینده فنی IBSA منتصب از سوی کمیته تابع گلبال IBSA و یا رئیس آن حضور دارند.

نماینده فنی مسئول انجام ارتباطات با برگزار کنندگان تورنمنت قبل از آغاز مسابقه می باشد و همچنین مسئول رعایت استانداردهای لازم در ارتباط با موارد فنی از جمله موارد زیر می باشد:

- زمین مسابقه و نشان گذاری آن
- هدایت تورنمنت
- **برنامه ریزی**
- مدیریت مسئولین فنی
- تأیید برگه های امتیازات و تأیید نتایج رسمی
- تأییدیه و نگهداری تجهیزات و همینطور نحوه صحیح استفاده از آنها
- مدیریت اعتراضات

۴۵/۶. عضو هیئت - کمیسیونر (Commissioner)

۴۵/۶/۱. وظایف عمده کمیسیونر عبارتند از:

- نظارت بر کار داوران در بازی های پارالمپیک، مسابقات قهرمانی جهان و قهرمانی منطقه ای و سایر **تورنمنت های** مسابقات مصوب

IBSA

- کمک به نماینده فنی برای انتخاب داوران برتر **بعد از مرحله دوره ای** (انتخاب نهایی با نماینده فنی خواهد بود).
- ریاست بر کمیته اعتراض
- کمک به نماینده فنی برای ارائه سریع بازخور عملکرد به داوران در مسابقات مهم، به منظور اطمینان از ثبات بیشتر در عملکرد داوران.

۴۵/۶/۲. کمیسیونر را کمیته فرعی گلبال IBSA و یا رئیس آن معرفی می کند.

۴۵/۶/۳. فردی که در یک تورنمنت به عنوان کمیسیونر انتخاب شده است، نمی تواند در این تورنمنت به عنوان داور انجام وظیفه نماید.

۴۶. سازمان (**تورنمنت های** غیر پارالمپیک)

۴۶/۱. شرکت کنندگان

شرکت کنندگان مسئولیت های زیر را بر عهده دارند:

- رفت و برگشت به محل مسابقات
- کلیه هزینه های بیمه درمان و سوانح - کمیته برگزاری در قبال بیماری یا سوانح تیم ها هیچ مسئولیتی بر عهده ندارد، مگر این که حادثه از سهل انگاری ناشی شده باشد.

- پرداخت حق ورودیه به کمیته برگزاری قبل از مسابقات

۴۶/۲. کمیته برگزاری

کمیته برگزاری مسئولیت های زیر را بر عهده دارد:

- تجهیزات و امکانات مورد نیاز برای مسابقات (طبق پاراگراف ۴۵)
- محل اسکان تیم ها

- سرویس غذایی برای تیم های شرکت کننده و همراهان در طول مسابقات
- هزینه های اسکان، غذا و هزینه سفر داوران، نماینده فنی IBSA، کلاسبندها، کمیسیونر و ITO های مورد نیاز
- مدال و جوایز

۴۷. استاندارد های انتخاب

برای بازی های پارالمپیک و مسابقات قهرمانی جهان گلبال معیارهای زیر باید رعایت شوند. آفریقا، آمریکا، آسیا و اقیانوسیه و اروپا چهار منطقه مسابقاتی IBSA هستند. مسابقات قهرمانی منطقه ای در سال های متناوب بین مسابقات قهرمانی جهان و بازی های پارالمپیک برگزار می شوند. کلیه مسابقات منطقه ای باید مورد تصویب کمیته فرعی گلبال IBSA قرار گیرند و همه کشورهای عضو در منطقه حق شرکت در این مسابقات را دارند.

در صورتی یک تورنمنت می تواند انتخابی منطقه ای باشد که حد اقل ۴ کشور در آن شرکت کرده باشند و از سوی کمیته فرعی گلبال IBSA نماینده فنی و کمیسیونر برای آن منصوب شده باشند. داوران سطح مهارت ۲ IBSA یا بالاتر از آن باید در تورنمنت های منطقه ای قضاوت نمایند.

مسابقات قهرمانی منطقه ای باید ۱۸ تا ۶ ماه قبل از مسابقات قهرمانی جهان گلبال برگزار شوند. مسابقات قهرمانی منطقه ای قبل از بازی های پارالمپیک باید ۱۸ تا ۹ ماه قبل از این بازی ها برگزار شوند.

اگر مسابقات قهرمانی منطقه ای قبل از بازی های پارالمپیک برگزار نشوند، به این منطقه سهمیه پارالمپیک داده نخواهد شد و یک سهمیه به تورنمنت رده بندی گلبال پارالمپیک واگذار خواهد شد. چنانچه قبل از مسابقات گلبال قهرمانی جهان IBSA، مسابقات قهرمانی منطقه ای برگزار نشود، این منطقه کلیه سهمیه های خود را از دست خواهد داد و سهمیه ها از طریق فرمول نسبت واگذار خواهند شد.

۴۷/۱. مسابقات قهرمانی جهان

۴۷/۱/۱. شرایط انتخابی - مسابقات مردان و زنان

در مسابقات قهرمانی جهان مردان / زنان حد اکثر ۱۶ تیم پذیرفته می شوند:

- کشور میزبان
- **قهرمان بازیهای پارالمپیک**
- **تیم دوم بازیهای پارالمپیک**
- تیم سوم بازیهای پارالمپیک
- قهرمانی منطقه ای (از مسابقات منطقه ای IBSA)
- قهرمانی منطقه ای (از مسابقات منطقه ای IBSA)
- قهرمانی منطقه ای (از مسابقات منطقه ای IBSA)
- قهرمانی منطقه ای (از مسابقات منطقه ای IBSA)
- نایب قهرمانی منطقه ای
- نایب قهرمانی منطقه ای
- نایب قهرمانی منطقه ای

- نایب قهرمانی منطقه ای
- فرمول نسبت
- فرمول نسبت
- فرمول نسبت
- فرمول نسبت

در این فرایند، تیم قهرمان منطقه برترین تیم موجود در منطقه است که هنوز (به عنوان کشور میزبان یا مدال بگیر پارالمپیک) سهمیه دریافت نکرده است.

۴۷/۲. فرمول نسبت

هر یک از سهمیه های بلا استفاده، بر اساس فرمول نسبت، به تیمی از منطقه که بالاترین امتیاز را دارد با رعایت اصول زیر واگذار خواهد شد: جمع کل کشورهای شرکت کننده در مسابقات قهرمانی دو سال گذشته منطقه IBSA تقسیم بر تعداد کشورهای منطقه که قبلاً سهمیه مسابقات قهرمانی جهان را دریافت کرده اند. این فرمول برای هر یک از سهمیه های موجود دوباره محاسبه خواهد شد. هر منطقه حداکثر می تواند نیمی از سهمیه های موجود از طریق فرمول نسبت را دریافت کند. وقتی منطقه ای نصف یا بیشتر از نصف سهمیه ها را دریافت کرد، در محاسبات بعدی منظور نخواهد شد.

اگر ۴ سهمیه به فرمول نسبت اختصاص یافته باشد، هر منطقه می تواند به استفاده از این فرمول حد اکثر دو سهمیه دریافت نماید. چنانچه ۵ سهمیه به فرمول نسبت اختصاص یافته باشد، هر منطقه می تواند به استفاده از این فرمول حداکثر سه سهمیه دریافت نماید.

چنانچه فرمول نسبت دو و یا چند منطقه مشابه باشد؛ آنگاه سهمیه به منطقه ای اختصاص داده خواهد شد که تیم های آن دارای رنکینگ جهانی بالاتری در IBSA هستند.

۴۷/۳. بازی های پارالمپیک

معیارهای انتخابی بازی های پارالمپیک حد اقل ۲۴ ماه قبل از این بازی ها اعلام خواهند شد.

۴۷/۳/۱. معیارهای انتخابی — مسابقات مردان

در بازی های پارالمپیک حداکثر ۸ تیم در گروه مردان پذیرفته می شوند:

- کشور میزبان
- مقام اول مسابقات قهرمانی جهان
- مقام دوم مسابقات قهرمانی جهان
- قهرمان منطقه (از مسابقات قهرمانی منطقه ای قبل از بازی های پارالمپیک)
- قهرمان منطقه (از مسابقات قهرمانی منطقه ای قبل از بازی های پارالمپیک)
- قهرمان منطقه (از مسابقات قهرمانی منطقه ای قبل از بازی های پارالمپیک)
- قهرمان منطقه (از مسابقات قهرمانی منطقه ای قبل از بازی های پارالمپیک)
- مقام اول تورنمنت رده بندی پارالمپیک

در فرایند تعیین قهرمان منطقه ای و رنکینگ تورنمنت گلبال پارالمپیک IBSA ؛ تیم قهرمان منطقه برترین تیم موجود در منطقه است که هنوز (به عنوان کشور میزبان یا مدال بگیر مسابقات قهرمانی جهان) سهمیه دریافت نکرده است.

در بازی های پارالمپیک حد اکثر ۸ تیم در گروه زنان پذیرفته می شوند:

- کشور میزبان
- مقام اول مسابقات قهرمانی جهان
- مقام دوم مسابقات قهرمانی جهان
- قهرمان منطقه (از مسابقات قهرمانی منطقه ای قبل از بازی های پارالمپیک)
- قهرمان منطقه (از مسابقات قهرمانی منطقه ای قبل از بازی های پارالمپیک)
- قهرمان منطقه (از مسابقات قهرمانی منطقه ای قبل از بازی های پارالمپیک)
- قهرمان منطقه (از مسابقات قهرمانی منطقه ای قبل از بازی های پارالمپیک)
- مقام اول تورنمنت گلوبال رده بندی پارالمپیک

برای تعیین قهرمان منطقه و رنکینگ تورنمنت گلوبال پارالمپیک IBSA؛ تیم قهرمان منطقه برترین تیم موجود در منطقه است که هنوز (به عنوان کشور میزبان یا مدال بگیر مسابقات قهرمانی جهان) سهمیه دریافت نکرده است.

۴۷/۴. تورنمنت رده بندی گلوبال پارالمپیک IBSA

۴۷/۴/۱. تورنمنت گلوبال رده بندی پارالمپیک IBSA برای بازی های پارالمپیک قبل از همه مسابقات قهرمانی منطقه ای تا آغاز بازیهای پارالمپیک خواهد بود. مسابقات قهرمانی منطقه ای پیش از بازیهای پارالمپیک بین ۱۸ تا ۶ ماه قبل از بازی های پارالمپیک برگزار می شوند.

۴۷/۴/۲. حداکثر ۱۶ تیم مردان و ۱۶ تیم زنان، از سوی کمیته تابع IBSA، در تورنمنت رده بندی گلوبال پارالمپیک IBSA شرکت می نمایند. کمیته تابع گلوبال IBSA تیم ها را بر اساس عملکرد آنها در مسابقات قهرمانی گلوبال جهان IBSA قبلی و رنکینگ بدست آمده تیم های حاضر در تورنمنت انتخابی منطقه ای پس از آن مسابقات جهانی انتخاب خواهد نمود.

۴۷/۴/۳. رنکینگ تورنمنت مردان و زنان به مناطقی تخصیص داده می شوند که نام آنها در بخش ذیل درج شده است. چنانچه منطقه ای قادر به گرفتن سهمیه کامل خود نشود؛ آن تعداد سهمیه های بلا استفاده بر اساس درخواست های رسیده به کمیته برگزاری توسط کمیته تابع گلوبال IBSA به تیم ها واگذار می شوند. فهرست آنها در وبگاه رسمی گلوبال IBSA از زمان دریافت اولین تا آخرین درخواست بصورت ماهانه منتشر می شوند.

ردیف	مسابقات مردان	مسابقات زنان
۱	کشور میزبان	کشور میزبان
۲	مقام اول اروپا	مقام اول اروپا
۳	مقام دوم اروپا	مقام دوم اروپا
۴	مقام سوم اروپا	مقام سوم اروپا
۵	مقام چهارم اروپا	مقام چهارم اروپا
۶	مقام پنجم اروپا	مقام پنجم اروپا
۷	مقام ششم اروپا	مقام ششم اروپا
۸	مقام اول آسیا اقیانوسیه	مقام اول آسیا اقیانوسیه

۹	مقام دوم آسیا اقیانوسیه	مقام دوم آسیا اقیانوسیه
۱۰	مقام سوم آسیا اقیانوسیه	مقام سوم آسیا اقیانوسیه
۱۱	مقام چهارم آسیا اقیانوسیه	مقام چهارم آسیا اقیانوسیه
۱۲	مقام اول قاره آمریکا	مقام اول قاره آمریکا
۱۳	مقام دوم قاره آمریکا	مقام دوم قاره آمریکا
۱۴	مقام سوم قاره آمریکا	مقام سوم قاره آمریکا
۱۵	مقام اول آفریقا	مقام اول آفریقا
۱۶	مقام دوم آفریقا	مقام دوم آفریقا

۴۷/۴/۴. در پایان تورنمنت رنکینگ گلبال پارالمپیک IBSA؛ تیم ها بر اساس رده بندی خود در هر تورنمنت قرار می گیرند. رنکینگ تیم های نهم تا شانزدهم بر اساس امتیازات کل و تفاضل گل (طبق قانون ۴۹) از مرحله راند رابین مشخص می شود. تیم های بازنده مرحله یک چهارم نهایی طبق امتیازات کل و تفاضل گل (طبق قانون ۴۹) باید برای کسب جایگاه پنجم تا هشتم با یکدیگر بصورت راند رابین مسابقه دهند (تیم های ۳-۲، ۴-۱). برندگان برای کسب مقام پنجم و ششم و بازندگان برای کسب مقام هفتم و هشتم مسابقه خواهند داد.

۴۷/۴/۵. بعد از خاتمه همه تورنمنت های انتخابی قبل از پارالمپیک، سهمیه های باقیمانده پارالمپیک با استفاده از نتایج تورنمنت گلبال

رده بندی پارالمپیک IBSA واگذار می شوند و تیم ها بر اساس ترتیب رده بندی انتخاب می شوند.

۴۷/۴/۶. تنها تیم هایی که قبلاً (از طریق امتیاز میزبانی یا کسب مدال در مسابقات قهرمانی جهان یا تورنمنت گلبال قبل از بازی های پارالمپیک) سهمیه دریافت نکرده اند برای تخصیص سهمیه مد نظر قرار خواهند گرفت.

۴۸. هدایت تورنمنت

۴۸/۱. قرعه کشی و گروه بندی

در مسابقات قهرمانی جهان و بازی های پارالمپیک، تیم ها در دو گروه دسته بندی می شوند. برای اطمینان از برابری توانایی های دو گروه، سیدینگ (مهره چینی) تیم ها به ترتیب زیر صورت می گیرد.

۴۸/۱/۱. بازی های پارالمپیک

تیم هایی که گروه بندی آنها به طور خودکار انجام نمی شود (**مقام های اول و دوم مسابقات قبلی قهرمانی جهان**) در دو قرعه کشی جداگانه در دو گروه قرار می گیرند. قرعه کشی اول فقط تیم های چهار تورنمنت منطقه ای را شامل می شود. در قرعه کشی دوم تیم میزبان و فقط تیم هایی که از طریق تورنمنت انتخابی پارالمپیک سهمیه گرفته اند قرار می گیرند.

گروه A:

- مقام اول مسابقات قبلی قهرمانی جهان
- قرعه اول قهرمان منطقه ای (قرعه کشی اول)
- قرعه سوم قهرمان منطقه ای (قرعه کشی اول)

- قرعه اول انتخابی پارالمپیک یا کشور میزبان (قرعه کشی دوم)

گروه B:

- مقام دوم مسابقات قبلی قهرمانی جهان
- قرعه دوم قهرمان منطقه ای (قرعه کشی اول)
- قرعه چهارم قهرمان منطقه ای (قرعه کشی اول)
- قرعه دوم تورنومنت انتخابی پارالمپیک یا کشور میزبان (قرعه کشی دوم)

۴۸/۱/۲. مسابقات قهرمانی جهان

تیم هایی که گروه بندی آنها به طور خودکار انجام نمی شود (مقام های اول – سوم بازی های قبلی پارالمپیک) در سه قرعه کشی جداگانه قرعه کشی می شوند. در قرعه کشی اول فقط ۴ تیم بر تر تورنومنت های منطقه ای قرار می گیرند. در قرعه کشی دوم فقط تیم های دوم تورنومنت های منطقه ای قرار می گیرند. در قرعه کشی سوم تیم کشور میزبان و تیم هایی که از طریق فرمول نسبت سهمیه دریافت کرده اند قرار می گیرند.

تیم هایی که در یک تورنمنت منطقه ای سهمیه دریافت کرده اند در یک گروه قرار نمی گیرند.

گروه A:

- مقام اول پارالمپیک قبلی
- قرعه اول قهرمانی منطقه ای (قرعه کشی اول)
- قرعه سوم قهرمانی منطقه ای (قرعه کشی اول)
- قرعه دوم مقام دوم منطقه ای (قرعه کشی دوم) فقط مردان
- قرعه چهارم مقام دوم منطقه ای (قرعه کشی دوم) فقط مردان
- قرعه اول فرمول نسبت یا کشور میزبان (قرعه کشی سوم)
- قرعه سوم فرمول نسبت یا کشور میزبان (قرعه کشی سوم)
- قرعه پنجم فرمول نسبت یا کشور میزبان (قرعه کشی سوم)

گروه B:

- مقام دوم پارالمپیک قبلی
- مقام سوم پارالمپیک قبلی
- قرعه دوم قهرمانی منطقه ای (قرعه کشی اول)
- قرعه چهارم قهرمانی منطقه ای (قرعه کشی اول)
- قرعه اول مقام دوم منطقه ای (قرعه کشی دوم) فقط مردان
- قرعه سوم مقام دوم منطقه ای (قرعه کشی دوم) فقط مردان
- قرعه دوم فرمول نسبت یا کشور میزبان (قرعه کشی سوم)
- قرعه چهارم فرمول نسبت یا کشور میزبان (قرعه کشی سوم)

چنانچه کشوری سهمیه بازی های پارالمپیک یا مسابقات قهرمانی جهان را هم به عنوان میزبان و هم از طریق یکی از سهمیه های پارالمپیک یا مسابقات قهرمانی جهان قبلی بدست آورد، سهمیه میزبانی این کشور از طریق تورنمنت انتخابی بازی های پارالمپیک برای پارالمپیک یا از طریق فرمول نسبت برای مسابقات قهرمانی جهان واگذار خواهد شد.

۴۸/۲ نوع تورنمنت

تورنمنت های مورد استفاده در کلیه مسابقات قهرمانی بین المللی، به استثنای بازی های پارالمپیک و مسابقات قهرمانی جهان، عبارتند از: ۴۸/۲/۱. در رویدادهایی که تعداد تیم ها از ۴ عدد بیشتر نیست، از یک سیستم دوره ای دوبل (double round robin) استفاده می شود. بعد از این سیستم دوره ای، تیم های برتر مستقیماً به فینال راه می یابند. تیم های دوم و سوم در نوعی بازی حذفی با یکدیگر دور نیمه نهایی را برگزار می کنند. تیم اول بعد از دور راند رابین با برنده نیمه نهایی بازی می کند.

۴۸/۲/۲. در رویدادهایی که تعداد تیم ها از ۴ عدد بیشتر و از ۷ عدد کمتر است، از یک سیستم انفرادی دوره ای (راند رابین) استفاده می شود. بعد از این بازی های دوره ای، ۴ تیم برتر در بازی های حذفی با یکدیگر مسابقه می دهند. تیم اول با تیم چهارم بازی ۱ نیمه نهایی را برگزار می کنند و تیم دوم و سوم نیز بازی نیمه نهایی ۲ را برگزار می کنند. برندگان این دو دیدار برای کسب عنوان قهرمانی رقابت خواهند کرد و بازندگان نیز برای کسب مقام های سوم و چهارمی به رقابت می پردازند.

۴۸/۲/۳. در رویداد هایی که تعداد تیم ها از ۷ تیم بیشتر و از ۱۶ تیم کمتر است، تیم ها به دو گروه برابر تقسیم می شوند. در هر گروه از یک سیستم منفرد راند رابین استفاده می شود. چنانچه تعداد تیم ها فرد باشد، یکی از گروه ها یک تیم اضافه تر خواهد داشت. هرگاه در رویدادی تیم های دو گروه آن با هم برابر نباشند، برای رده بندی تیم های دو گروه، نتایج بازی هایی که تیم انتهایی گروه بزرگتر در آن شرکت داشته است قبل از استفاده از قانون ۴۹ حذف می شود.

در پایان دور راند رابین، ۴ تیم برتر از هر گروه در یک قالب منفرد حذفی با یکدیگر به رقابت می پردازند. $A_1 \text{ vs. } B_4, B_2 \text{ vs. } A_3$ و برندگان به نیمه نهایی ۱ راه می یابند. $A_2 \text{ vs. } B_3, B_1 \text{ vs. } A_4$ و برندگان این بازی ها نیمه نهایی ۲ را برگزار می کنند. **بازندگان از دور مسابقات حذف می شوند مگر اینکه بازی های جایگزین برای آن مسابقات برنامه ریزی شده باشد.** برندگان دو بازی نیمه نهایی برای کسب عنوان قهرمانی به رقابت می پردازند. بازندگان دو بازی نیمه نهایی نیز برای کسب عنوان های سوم و چهارمی مسابقه می دهند.

۴۸/۲/۴. چنانچه در رویدادی بیش از ۱۶ تیم شرکت کرده باشند، تیم ها در دسته های برابر دسته بندی می شوند و تعداد تیم ها در هر دسته کمتر از ۸ تیم نخواهد بود. دسته ها در ارتباط با یکدیگر مسابقه می دهند و تیم ها بر اساس عملکرد بین دسته ها انتقال می یابند.

ممکن است مسابقات به صورت راند رابین منفرد بین همه تیم ها برگزار شوند و یا ممکن است تیم ها به دو گروه مجزاً تقسیم شوند. در دور های راند رابین منفرد، چهار تیم برتر در دور های فینال به رقابت می پردازند. در صورتی که تیم ها به دو گروه تقسیم شده باشند، سه تیم برتر دور فینال را (طبق ۴۹/۲/۲) برگزار خواهند کرد. گروه بندی بقیه تیم ها بر اساس نتایج جدول امتیازات انجام خواهد شد. تیم هایی که امتیازات برابر دارند بر اساس قانون ۵۱ تفکیک خواهند شد. چنانچه دو گروه برابر نباشند، قبل از استفاده از قانون ۵۱، تیمی که پایین ترین نتیجه را در گروه بزرگتر کسب کرده است حذف می شود.

گروه ها را گروه A، گروه B و C می نامند و گروه A رهبر تلقی می شود. در پایان کلیه مسابقات، ۳ تیم انتهایی جدول هر گروه به گروه پایین تر منتقل می شوند (از گروه A به گروه B). همچنین ۳ تیم برتر هر گروه به گروه بالاتر منتقل می شوند (از گروه B به گروه A).

۴۸/۳. گروه بندی تیم ها

برای اطمینان از برابری توانائی های گروه ها در مسابقات قهرمانی منطقه ای، سیدینگ تیم ها بر اساس نتایج مسابقات قبلی قهرمانی منطقه ای صورت می گیرد. اگر تیمی در مسابقات قبلی منطقه ای حضور نداشته است در انتهایی لیست قرار می گیرد. اگر بیش از یک تیم در مسابقات قبلی منطقه ای حضور نداشته است، این تیم ها از طریق قرعه کشی در انتهایی لیست قرار می گیرند. مثال:

گروه A:

- تیم اول مسابقات قبلی قهرمانی منطقه ای
- تیم چهارم مسابقات قبلی قهرمانی منطقه ای
- تیم پنجم مسابقات قبلی قهرمانی منطقه ای
- تیم اول قرعه کشی شده ای که در مسابقات قهرمانی منطقه ای گذشته شرکت نکرده است.
- سومین تیم قرعه کشی شده ای که در مسابقات قهرمانی منطقه ای گذشته شرکت نداشته است.

گروه B

- تیم دوم مسابقات قبلی قهرمانی منطقه ای
- تیم سوم مسابقات قبلی قهرمانی منطقه ای
- تیم ششم مسابقات قبلی قهرمانی منطقه ای
- تیم هفتم مسابقات قبلی قهرمانی منطقه ای
- تیم دوم قرعه کشی شده ای که در مسابقات قهرمانی منطقه ای گذشته شرکت نداشته است.

۴۸/۴. نحوه مسابقات مردان در مسابقات قهرمانی جهان

تیم ها به دو گروه مساوی تقسیم می شوند. در هر گروه از یک سیستم منفرد دوره ای (راند رابین) استفاده می شود. در پایان دور راند رابین، چهار تیم برتر هر گروه در یک رقابت حذفی با یکدیگر مسابقه خواهند داد. $A_1 \text{ vs. } B_4$ و $B_2 \text{ vs. } A_3$ (برندگان این بازی ها به نیمه نهایی ۱ راه می یابند). $A_2 \text{ vs. } B_3$ و $B_1 \text{ vs. } A_4$ مسابقه خواهند داد و برندگان آنها به نیمه نهایی ۲ راه خواهند یافت. برندگان دو بازی نیمه نهایی برای کسب عنوان قهرمانی با یکدیگر دیدار خواهند کرد و بازندگان آنها نیز برای عنوان های سوم و چهارمی رقابت خواهند کرد.

۴۸/۵. شکل برگزاری مسابقات زنان در مسابقات قهرمانی جهان

تیم ها به دو گروه مساوی تقسیم می شوند. در هر گروه از یک سیستم منفرد دوره ای (راند رابین) استفاده می شود. در پایان دور راند رابین، چهار تیم برتر هر گروه در یک رقابت حذفی با یکدیگر مسابقه خواهند داد. $A_1 \text{ vs. } B_4$ و $B_2 \text{ vs. } A_3$ (برندگان این بازی ها به نیمه نهایی ۱ راه می یابند). $A_2 \text{ vs. } B_3$ و $B_1 \text{ vs. } A_4$ مسابقه خواهند داد و برندگان آنها به نیمه نهایی ۲ راه خواهند یافت. بازندگان حذف می شوند و برندگان دو بازی نیمه نهایی برای کسب عنوان قهرمانی با یکدیگر دیدار خواهند کرد و بازندگان آنها نیز برای عنوان های سوم و چهارمی رقابت خواهند کرد.

۴۸/۶. نحوه برگزاری بازی های مردان در بازی های پارالمپیک

تیم ها به دو گروه مساوی تقسیم می شوند. در هر گروه از یک سیستم منفرد دوره ای (راند رابین) استفاده می شود.

در پایان بازی های دوره ای، سه تیم برتر هر گروه به دور منفرد حذفی راه می یابند. تیم اول گروه A مستقیماً به دور نیمه نهایی ۱ و تیم اول گروه B مستقیماً به دور نیمه نهایی ۲ راه می یابد. دو بازی ۱/۴ نهائی برگزار خواهند شد. تیم دوم گروه A با تیم سوم گروه B در ۱/۴ نهایی ۱ مسابقه می دهد و تیم دوم گروه B با تیم سوم گروه A در ۱/۴ نهایی ۲ مسابقه خواهد داد. بازیکنان دو بازی نیمه نهایی حذف می شوند. برنده ۱/۴ نهائی ۱ به نیمه نهایی ۲ راه می یابد و با تیم اول گروه B مسابقه می دهد. برنده ۱/۴ نهائی ۲ به نیمه نهایی ۱ راه می یابد و با تیم اول گروه A مسابقه می دهد.

بازیکنان دو بازی نیمه نهایی به فینال راه می یابند و بازیکنان برای مقام های سوم و چهارمی با یکدیگر دیدار خواهند کرد.

۴۸/۷. نحوه برگزاری بازی های زنان در بازی های پارالمپیک

تیم ها به دو گروه مساوی تقسیم می شوند. در هر گروه از یک سیستم منفرد دوره ای (راند رابین) استفاده می شود. در پایان بازی های دوره ای، سه تیم برتر هر گروه به دور منفرد حذفی راه می یابند. تیم اول گروه A مستقیماً به دور نیمه نهایی ۱ و تیم اول گروه B مستقیماً به دور نیمه نهایی ۲ راه می یابد. دو بازی ۱/۴ نهائی برگزار خواهند شد. تیم دوم گروه A با تیم سوم گروه B در ۱/۴ نهایی ۱ مسابقه می دهد و تیم دوم گروه B با تیم سوم گروه A در ۱/۴ نهایی ۲ مسابقه خواهد داد. بازیکنان دو بازی نیمه نهایی حذف می شوند. برنده ۱/۴ نهائی ۱ به نیمه نهایی ۲ راه می یابد و با تیم اول گروه B مسابقه می دهد. برنده ۱/۴ نهائی ۲ به نیمه نهایی ۱ راه می یابد و با تیم اول گروه A مسابقه می دهد.

بازیکنان دو بازی نیمه نهایی به فینال راه می یابند و بازیکنان برای مقام های سوم و چهارمی با یکدیگر دیدار خواهند کرد.

۴۹. رنکینگ تیم ها در یک دور راند رابین

در پایان یک دور راند رابین، رنکینگ تیم ها بر اساس امتیازاتی که بدست آورده اند تعیین می شود. برای هر برد سه امتیاز، برای هر مساوی یک امتیاز و برای هر باخت صفر امتیاز در نظر گرفته می شود. چنانچه تعداد امتیازات دو یا چند تیم برابر باشد، رنکینگ آنها بر اساس روش های زیر مشخص خواهد شد:

- تفاضل گل: کسر گل های خورده از گل های زده در طول دور راند رابین
- تعداد برد ها- تیم ها بر اساس تعداد بردهای بدست آمده در مرحله راند رابین ارزیابی می شوند. تیمی که تعداد برد های آن بیشتر است در رنکینگ بالاتر قرار می گیرد.
- گل خورده- تیمی که در طول مسابقات تعداد گل های کمتری خورده است در رنکینگ بالاتر قرار می گیرد.
- تفاضل گل - همان دستورالعمل مجدداً اعمال می شود؛ لیکن این بار تنها بازیهای دور راند رابین و در بین تیم هایی که باید از هم جدا شوند؛ لحاظ خواهد شد.

چنانچه بیش از دو تیم مساوی شده باشند، معیار های فوق به ترتیب مورد استفاده قرار می گیرند تا در نهایت رنکینگ تیم ها مشخص شود. معیارهای فوق مجدداً از ابتدا استفاده و به همین منوال ادامه می یابد تا زمانی که رنکینگ تیم ها مشخص شود. چنانچه مساوی شدند؛ قرعه کشی انجام می شود.

۵۰. ترک مسابقه

عدم شرکت در مسابقه به منزله باخت خواهد بود و به تیم مقابل سه امتیاز و برد با ۱۰ گل داده خواهد شد. چنانچه تیمی به هر دلیل مسابقه را ترک کند، به همه تیم ها سه امتیاز با تفاضل گل - - ۰ داده خواهد شد. نتایج قبلی خود به خود منتفی خواهند شد. چنانچه به تشخیص نماینده فنی و یا نماینده وی، ترک مسابقه خارج از اراده و تصمیم گیری تیم صورت گرفته باشد و یا کمیته برگزاری مقصر شناخته شود، می توان برنامه مسابقات را اصلاح نمود.

۵۱. حداکثر بازی های یک تیم در روز

هیچ تیمی نمی تواند در روز بیش از سه بازی داشته باشد.

۵۲. اخراج

۵۲/۱. چنانچه بازیکن، مربی، نفر همراه تیم، داور یا یکی از مسئولین، در یک تورنمنت رفتاری مغایر با روح بازی ها داشته باشد، نماینده فنی ضمن مشورت با کمیته اعتراض می تواند نسبت به محرومی نمودن یا اخراج این فرد یا تیم وی از مسابقات اقدام نماید.

- رفتار غیر ورزشی
- استفاده از الفاظ رکیک
- مداومت در تخلف از قوانین بازی
- رفتار خشونت آمیز
- پرتاب آب دهان به دیگران
- استفاده از کلمات سخیف و توهین به دیگران/ حتی با اشاره
- عدم حضور در بازی بدون دلیل موجه

۵۲/۲. هر گونه گزارش سوء رفتار در تورنمنت از سوی نماینده فنی با اخذ مشاوره با کمیته اعتراض منجر به جریمه (اخراج) فرد / تیم می شود ولی این محرومیت شامل فرد / تیم برای تورنمنت مذکور و یا تورنمنت های بعدی نمی شود .

۵۲/۳. هرگونه رفتار غیر ورزشی از سوی کمیته تابع IBSA گزارش می شود. گزارش از سوی نماینده فنی و یا سایر طرف های ذینفع بصورت مکتوب گزارش می شود. در این گزارش جزئیات رفتار غیر ورزشی توضیح داده می شود. این گزارش به همراه سایر مستندات اعم از گزارش پزشکی، تصاویر ویدئویی و صوتی ارسال می شود.

۵۲/۴. به محض دریافت گزارش رفتار غیر ورزشی بازیکن و یا تیم، کمیته تابع IBSA فرد مربوطه و همچنین سازمان عضو IBSA را از وصول گزارش و شرح آن مطلع می نماید. کمیته تابع گلبال IBSA یک فرصت دفاع به فرد مربوطه و سازمان وی می دهد تا طی ۱۴ روز به اتهامات خود پاسخ دهد و پس از آن کمیته تابع تشکیل جلسه می دهد و در مورد اعمال محرومیت ها (در صورت اثبات تخلف) تصمیم گیری می نماید.

۵۲/۵. تصمیم های کمیته گلبال موارد زیر را شامل ولی صرفاً به این موارد محدود نمی شود:

- اعمال محرومیت بر علیه فرد یا تیم خاطی از شرکت در تورنمنت های آینده
- از دست دادن امتیازات رنکینگ
- اعمال هر گونه محرومیت متناسب از سوی کمیته تابع

۵۲/۶. کمیته تابع گلبال IBSA تصمیم اتخاذ شده را طی ۷ روز کتباً به فرد یا تیم ذیربط و سازمان کشوری مربوطه ابلاغ خواهد کرد.

۵۲/۷. فرد مربوطه از زمان اعلام تصمیم کمیته تابع گلبال IBSA ۱۴ روز فرصت دارد تا بصورت مکتوب به تصمیم اعلام شده پاسخ دهد. در پاسخ مربوطه اطلاعات تکمیلی از جمله موارد زیر درج خواهند شد:

- ارائه دلایلی که منجر به رفتار غیر ورزشی شده است.

- سایر دلایلی که باید برای انجام رفتار غیر ورزشی مد نظر قرار گیرند.

- سایر مباحثی که باید برای رفع شدت محرومیت اعمال شده مد نظر قرار گیرند.

۵۲/۸. به محض دریافت درخواست بررسی اعتراض بر علیه تصمیم اتخاذ شده، کمیته تابع کلیه اسناد اعم از گزارش اولیه، پاسخ مکتوب بازیکن و سازمان وی بر علیه اتهامات مطرح شده را برای هیئت اجرایی IBSA مبنی بر بررسی موضوع درخواست ارسال می کند. اعضاء اجرایی IBSA کلیه مطالب مندرج در گزارش (گزارشات) اولیه را همراه با درخواست بررسی اعتراض قبل از تصمیم گیری نهایی مد نظر قرار می دهد. عدم پاسخ به تصمیم اولیه از سوی فرد و یا تیم به منزله پذیرش حکم صادر شده می باشد و آن تصمیم نهایی تلقی شده و محرومیت در نظر گرفته شده اعمال می شود.

۵۲/۹. تصمیمات اتخاذ شده هیئت اجرایی IBSA در مورد بررسی درخواست، نهایی تلقی شده و نتیجه آن به فرد/ تیم و سازمان ملی آن گزارش گزارش می شود و برای اطلاع مدیر ورزش های IBSA جهت ثبت در سوابق ارسال می شود. کمیته تابع گلبال می تواند طبق قانون نسخه های تصمیمات اتخاذ شده را در اختیار هیئت اجرایی / کمیته های برگزاری و یا سازمان های مرجع تائید فعالیت ورزشکاران بویژه برای حصول اطمینان از اعمال محرومیت در شرکت در مسابقه قرار دهد.

۵۳. پروتکل بازی

قبل از شروع بازی، نمایندگان هر دو تیم برای امضاء برگه امتیازات و برگه لاین آپ و انداختن سکه به محل check-in مراجعه می نمایند. اسامی کلیه بازیکنان و افراد روی نیمکت تیم باید در برگه لاین آپ قید شود.

بعد از انقضای مهلت ۹۰ ثانیه برای شروع بازی، چنانچه افراد اضافی که اسامی آنها در برگه لاین آپ قید نشده، روی نیمکت تیم مشاهده شوند، به تیم پناستی تاخیر بازی داده خواهد شد و افراد اضافی نیز به بیرون هدایت خواهند شد.

همچنین با انقضای ۹۰ ثانیه آخر که شروع بازی اعلام می شود، چنانچه افرادی از تیم که اسامی آنها در برگه لاین آپ قید شده است در محل نیمکت تیم حضور نداشته باشند، به تیم پناستی تاخیر بازی داده می شود و این افراد نیز تا پایان نیمه حق ورود به محدوده نیمکت تیم را نخواهند داشت.

۵۳/۲. گرم کردن

به همه تیم ها فرصت داده می شود حد اقل نیم ساعت قبل از این که برای بازی فراخوانده شوند، در محلی مناسب خود را گرم نمایند. محل گرم کردن برای هر دو تیم مشابه خواهد بود و حتی الامکان باید شرایط مشابه محل مسابقات را داشته باشد. توپ های گرم کردن و توپ های مورد استفاده در مسابقات باید از یک نوع باشند.

۵۳/۳. ورود به زمین:

در همه مسابقات مهم، تیم ها طبق دستورالعمل "March In" در کتاب راهنمای فنی، وارد زمین می شوند. اگر بازیکنی هنگام رژه تیم، یونیفرم رسمی تیم خود را بر تن نداشته باشد، از ورود او به زمین مسابقه به همراه تیم گرم کردن جلوگیری می شود. اگر یونیفرم بازیکن تا زمان هشدار ۳۰ ثانیه آماده نشده باشد، این بازیکن فرصت بازی در این مسابقه را از دست خواهد داد و فقط به عنوان غیر بازیکن با پیراهنی که از کمیته برگزاری دریافت می کند، می تواند روی نیمکت تیم بنشیند.

۵۳/۴. معرفی تیم ها

قبل از شروع بازی، از هر دو تیم درخواست می شود در پشت خط ۶ متری به صف بایستند. سپس اسامی بازیکنان، مربیان و همراهان تیم ها اعلام می شود.

۵۳/۵. استفاده از بلندگو، موسیقی یا صداهای دیگر در طول مسابقات

هیچگونه موسیقی، گوینده یا صداهای دیگری در طول بازی نباید شنیده شود، مگر در زمان استراحت تیمی، تایم اوت های پزشکی، سه دقیقه نیمه و در طول دوره پنج دقیقه قبل از شروع بازی. موسیقی، گویندگان یا سایر صداها نباید مانع اعلام داور یا سایر علائم هشدار دهنده شوند. برای یکنواختی، هر گونه استفاده از موسیقی، گوینده یا صداهای دیگر باید به طور یکسان در همه باشگاه ها و در طول بازی ها استفاده شود. هر آهنگی که استفاده می شود نباید هیچ گونه قانون کپی رایت یا استفاده را نقض کند.

۵۳/۶. کمیته اعتراض

در تورنمنت تحت پوشش IBSA، کلیه اعتراضات و موارد اخراج مرتبط با تورنمنت (طبق پاراگراف ۵۲) بوسیله کمیته اعتراضات مورد بررسی قرار می گیرد. تصمیم کمیته اعتراض قطعی خواهد بود. کمیته اعتراض را افراد زیر تشکیل می دهند:

- کمیسیونر
- نماینده فنی IBSA
- یک نفر داور تورنمنت که نماینده فنی IBSA او را منصوب می کند.
- مدیر مسابقات و
- یک نفر اضافی که نماینده فنی او را انتخاب می کند.

۵۴. استثناء در مقررات تورنمنت

هر گونه موارد استثناء در مقررات تورنمنت باید:

- حد اقل ۶۰ روز قبل از شروع تورنمنت کتباً از کمیته فرعی گلوبال IBSA درخواست شده باشد.
- کمیته فرعی گلوبال IBSA آن را ظرف ۲۱ روز از زمان درخواست، تایید کرده باشد.
- بلافاصله بعد از تصویب کمیته فرعی گلوبال IBSA، به تیم های شرکت کننده ابلاغ شده باشد.

کمیته تابع گلوبال IBSA از حق هر گونه اعمال تغییرات در قوانین و مقررات تورنمنت در صورت لزوم برخوردار است؛ البته در صورتی که بمدت

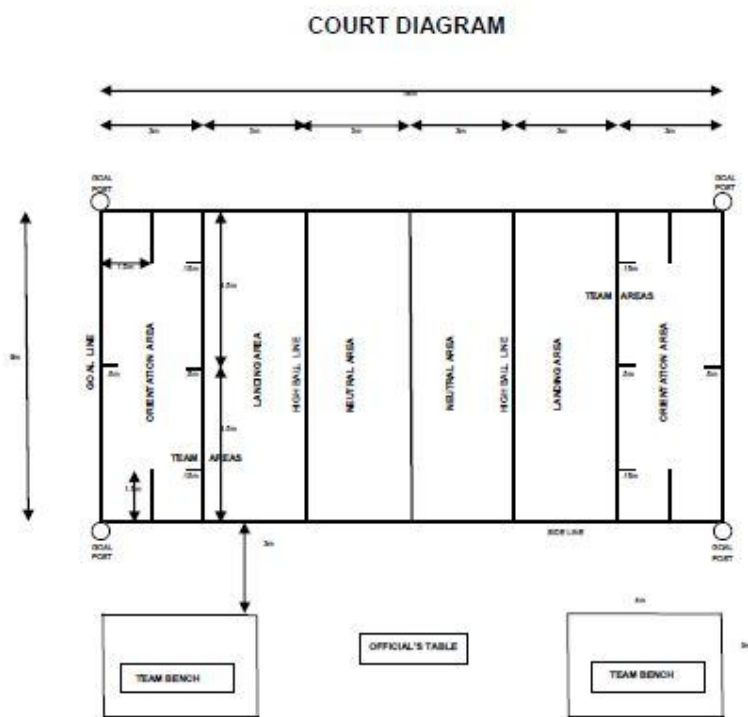
۶۰ روز بصورت مکتوب بر روی صفحه تارنمای رسمی کمیته تابع گلوبال درج شود. <https://goalball.sport/>

قوانین، مقررات و ضوابط این سند از ۱ ژانویه ۲۰۲۲ (۱۱ دی ماه ۱۴۰۱) لازم الاجرا بوده و تا ۳۱ دسامبر ۲۰۲۴ (۱۱ دی ماه ۱۴۰۳) به قوت خود باقی خواهد ماند.

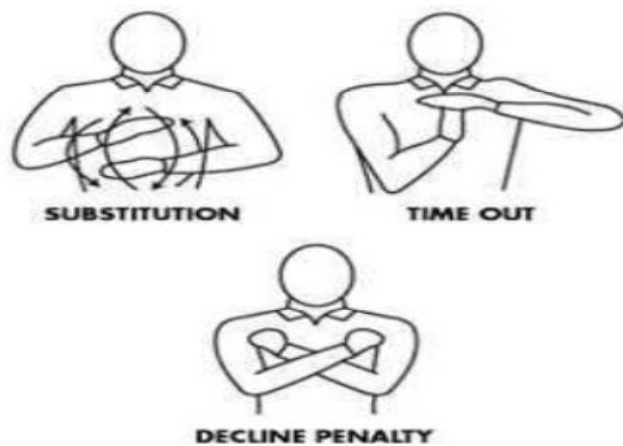
ضمیمه ۱

دیاگرام زمین بازی

Appendix 1 COURT DIAGRAM, HAND SIGNALS, GOAL, BALL OUT

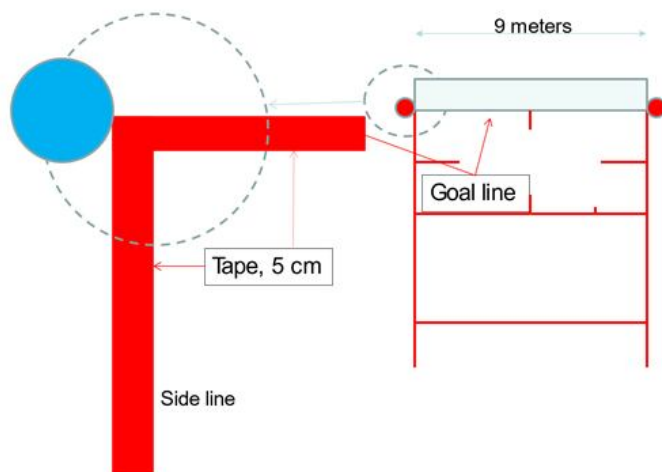


علائم با دست



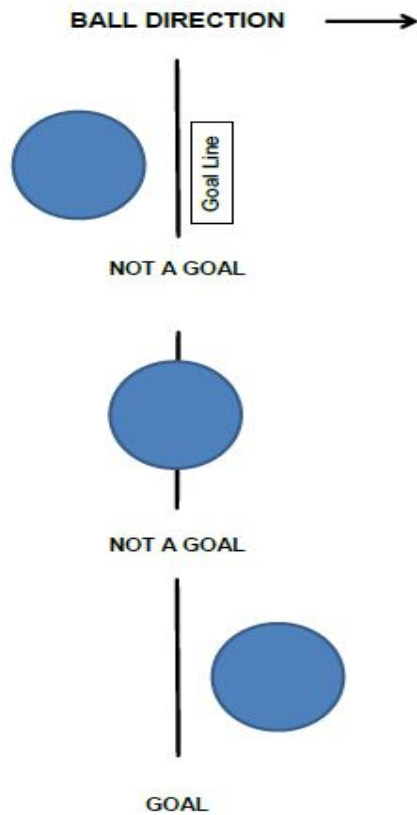
دروازه

Goal post, round



5

تعیین گل بودن یا گل نبودن یک توپ



آوت یا آوت نبودن توپ

BALL OUT DETERMINATION

