

Goalball reglementen

0 Inleiding

0.1.1

Goalball wordt gespeeld door twee teams met elk drie spelers en een maximum van drie wisselers per team. Het spel wordt gespeeld in een sporthal op een rechthoekig speelveld, dat door een middellijn in twee helften wordt verdeeld. Aan beide zijden van het speelveld staat een doel. Er wordt gespeeld met een bal met belletjes. Doel van het spel is de bal over de doellijn van de tegenstander te rollen, terwijl het andere team dit probeert te verhinderen.

De regels voor internationale goalball wedstrijden zijn die, welke zijn aangenomen door de "International Blind Sports Association (IBSA)". Deze vindt u in zijn geheel op de volgende pagina's.

De spelregels staan in Deel A, het Tornadoireglement staat in deel B en de regels voor GOALBALL OFFICIALS CERTIFICATION PROGRAMME RULES staan in deel C.

0.1.2

Wanneer er enige discussie omtrent regels ontstaat, dan wordt van de Engelse versie uitgegaan.

DEEL A Spelregels

1 Speelveld en uitrusting

1.1 Speelveld

1.1.1 Afmetingen

Het goalball speelveld is rechthoekig, met een lengte van 18,00 meter (+/- 0,05 meter) en een breedte van 9,00 meter (+/- 0,05 meter). Bij de afmetingen van het speelveld zijn de speelveldmarkeringen inbegrepen. Uitsluitend de speelveldmarkeringen mogen op het speelveld aanwezig zijn. (Zie tekening 1)

1.1.2 Teamgebied

Het teamgebied heeft een breedte van 9,00 meter (+/- 0,05 meter) en een diepte van 3,00 meter (+/- 0,05 meter), waarvan de achterzijde de doellijn is. (Zie tekening 2)

1.1.3 Oriëntatielijnen

De twee buitenste oriëntatielijnen bevinden zich op 1,50 meter (+/- 0,05 meter) vanaf de voorlijn van het teamgebied. Deze lijnen lopen binnenwaarts vanaf beide zijlijnen en hebben een lengte van 1,50 meter (+/- 0,05 meter).

Vervolgens bevinden er zich twee centrale oriëntatielijnen in het teamgebied, één vanaf het midden van de voorlijn, loodrecht hierop, en één vanaf het midden van de doellijn, loodrecht hierop. Deze lijnen hebben een lengte van 0,5 meter (+/- 0,05 meter).

Tot slot zullen er nog twee lijnen lopen vanaf de voorlijn, loodrecht hierop, met een lengte 0,15 meter (+/- 0,05 meter), op 1,50 meter afstand van beide zijlijnen. (Zie tekening 2)

1.1.4 Werpgebied (Landing Area)

Aansluitend aan en liggend voor het teamgebied, gezien vanaf de doellijn, bevindt zich het werpgebied. Dit gebied heeft een breedte 9,00 meter (+/- 0,05 meter) en een lengte van 3,00 meter (+/- 0,05 meter). (Zie tekening 1)

1.1.5 Neutraal gebied

Het resterende gebied tussen, de twee werpgebieden is het neutrale gebied met een lengte van 6,00 meter (+/- 0,05 meter). Het neutrale gebied moet door een middenlijn in twee delen verdeeld zijn van 3,00 meter (+/-0,05 meter). (Zie tekening 1)

1.1.6 Teambank gebied

Het teambank gebied bevindt zich aan weerszijden van de wedstrijdtafel, op tenminste 3,00 meter afstand van de zijlijn van het speelveld. De teambank dient zo dicht mogelijk bij de wedstrijdtafel te staan en niet ter hoogte van het teamgebied. Het gebied van de teambank heeft een lengte van 4,00 meter (+/- 0,05 meter). Het gebied wordt gemarkeerd door een voorlijn van 4,00 meter (+/- 0,05 meter) en twee zijlijnen met een lengte van tenminste 1,00 meter. Alle leden van het team dienen tijdens de wedstrijd in het aangegeven gebied te blijven. Als tijdens de rust van speelhelft wordt gewisseld dan wordt er ook van bank gewisseld. De teambank bevindt zich aan die kant van het speelveld waar dat betreffende team speelt. (Zie tekening 1)

Als een speler die geblesseerd is of om een andere reden de wedstrijd heeft verlaten, toch als begeleider op de teambank van zijn/haar team wil zitten, dan moet hij/zij een speciaal shirt dragen dat door de organisatie van het toernooi geleverd wordt.

1.1.7 Markeringen

Alle speelveldmarkeringen hebben een breedte van 0,05 meter (+/- 0,01 meter) en dienen duidelijk zichtbaar en voelbaar voor de spelers te zijn. In het midden onder de bovenste laag van alle lijnen bevindt zich een touw met een dikte van 0,003 meter (+/- 0,0005 meter).

1.1.8 Line-out lijn

Rondom het speelveld bevindt zich een niet-voelbare lijn op 1,5 meter (+/- 0,05 meter) vanaf de zijlijnen en de doellijnen. Als de bal deze lijn overschrijdt zal de scheidsrechter voor een line-out fluiten.

1.2 Uitrusting

1.2.1 Doelen

De breedte van de doelen is 9,00 meter (+/- 0,05 meter). De doelpalen hebben een hoogte van 1,30 meter (+/- 0,02 meter) en zijn rond van vorm. De doellat is onbuigzaam. De doelpalen staan buiten het veld, op dezelfde hoogte als de doellijn. Gemeten wordt de binnenzijde van het doel. De diameter van de doelpalen en de doellat bedraagt niet meer dan 0,15 meter. De doelen dienen veilig geconstrueerd te zijn.

1.2.2 Bal

De bal waarmee gespeeld wordt weegt 1,25 kg met 8 gaten en bellen die bij het bewegen van de bal hoorbaar zijn. De omtrek van de bal bedraagt ongeveer 76 cm. De bal is van rubber en heeft een hardheid die is vastgesteld door de IBSA Goalbal Sub Committee. Voor de grote kampioenschappen zal de bal goedgekeurd worden door de Technical Delegate die door IBSA Goalbal Sub Committee is aangewezen.

1.2.3 Wedstrijdkleding

Alle spelers dienen een officieel wedstrijdshirt te dragen. De shirts dienen te worden voorzien van permanent aangebrachte nummers aan de voor- en achterzijde. De nummers lopen van 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9 en zijn minimaal 20 cm hoog. De kleding en beschermmateriaal mogen niet verder dan 10 cm van het lichaam afstaan. Tijdens de Paralympics en Wereldkampioenschappen moeten de shirts, broeken en sokken van alle spelers in het team identiek zijn, en voldoen aan de sponsor standaards zoals door de organisatie opgedragen.

1.2.4 Brillen en contactlenzen

Het dragen van optische hulpmiddelen (brillen of contactlenzen) is verboden.

1.2.5 Oogbedekking (Eyeshades)

Oogbedekking dient door alle spelers in het speelveld te worden gedragen vanaf het eerste fluitsignaal van een wedstrijdperiode tot het einde van die wedstrijdperiode. Dit houdt in: de reguliere speeltijd, verlengingen en vrije worpen. Als gedurende een time-out wisselers het veld in komen, dienen zij eveneens oogbedekking te dragen. Tijdens de Paralympics, Wereldkampioenschappen en Regionale kampioenschappen mogen wisselers het veld niet betreden tijdens een time-out.

1.2.6 Oogpleisters (Eye- Patches)

Bij alle grote kampioenschappen, zoals gedefinieerd door het IBSA Goalball Subcommittee, zullen alle spelers die aan het spel meedoen oogpleisters dragen, onder de supervisie van de IBSA Goalball Technical Delegate of aangestelde.

2 Wedstrijdspelers

2.1 Indeling in klassen

De wedstrijden worden verdeeld in twee klassen, dames en heren.

2.2 Team samenstelling

Aan het begin van een wedstrijddag dient een team te bestaan uit drie spelers en maximaal drie wisselers. Een team mag niet meer dan drie begeleiders op de teambank hebben. Het maximaal aantal personen op de teambank bestaat uit negen. De scheidsrechter moet bij de check-in schriftelijk geïnformeerd worden over spelers die wel op de bank zitten, maar niet meespelen, deze spelers moeten een speciaal shirt dragen dat door de organisatie van het toernooi ter beschikking gesteld wordt. Al deze spelers dienen op het line-up formulier worden genoteerd onder niet-deelnemer.

3 Wedstrijd leiding (Officials)

3.1 Benodigd aantal officials

Voor iedere wedstrijd zijn nodig: 2 scheidsrechters; 4 doelrechters; 1 wedstrijdsecretaris (Scorer); 1 tijdwaarnemer; 1 tijdwaarnemer tien seconden; 1 assistent wedstrijdsecretaris (shot-recorder). Bij alle belangrijke kampioenschappen zijn 2 tijdwaarnemers tien seconden en 1 back-up timer vereist.

3.2 Taken van de officials

Taken van de scheidsrechters staan beschreven in de "IBSA Goalball Officials' Certification Program Manual". Taken van de wedstrijdjuryleden staan beschreven in de "IBSA ITO Officials' Manual".

4 Spelen van het spel

4.1 Duur van de wedstrijd

Een wedstrijd duurt 20 minuten, verdeeld in twee helften van ieder 10 minuten. Tussen het einde van een wedstrijd en het begin van de volgende wedstrijd moeten minimaal 5 minuten zitten, bij Paralympics en Wereldkampioenschappen moet dit minimaal 15 minuten zijn. De tijdwaarnemer geeft 5 minuten voor het begin van de wedstrijd een geluidssignaal en 30 seconden voor het begin van iedere helft nogmaals een geluidssignaal. Het einde van een speelhelft wordt bepaald door het verstrijken van de speeltijd. De rust tussen de twee speelhelften duurt 3 minuten. Het spel zal direct beginnen met het verstrijken van de periode van 3 minuten. Op 1 minuut en 30 seconden voor het begin van de wedstrijd moeten de spelers, die de wedstrijd helft zullen beginnen, gereed zijn voor de oogpleisters/brillen controle. Is een team na het verstrijken van de 3 minuten niet speelklaar, dan wordt een strafworp wegens team spelvertraging (Delay of game penalty) toegekend. In het geval van strafworpen wordt de speeltijd stilgezet. De speeltijd begint en stopt op het fluitsignaal van de scheidsrechter.

4.2 Verlenging

Wanneer aan het einde van de reguliere speeltijd de stand gelijk is en de wedstrijd een winnaar moet opleveren, worden er twee extra wedstrijdperioden, van drie minuten elk, gespeeld. Het team dat het eerste een doelpunt maakt is de winnaar en de wedstrijd is afgelopen.

Tussen het einde van de reguliere speeltijd en het begin van de verlenging is een rust van 3 minuten. Direct voor aanvang van de verlenging wordt de keuze tussen aanvallen en verdedigen bepaald door een nieuwe toss. Bij aanvang van de tweede wedstrijdperiode van de verlenging wordt de bij de toss vastgelegde situatie omgedraaid. De teams moeten van teambank wisselen gedurende de 3 minuten rustpauze tussen de 2 helften.

Wanneer er na het verstrijken van deze verlenging nog steeds geen winnaar aangewezen kan worden, wordt overgegaan tot het nemen van vrije worpen.

4.3 De toss

Voorafgaand aan een wedstrijd wordt een toss uitgevoerd door een scheidsrechter of een andere daarvoor aangewezen official. De winnaar kiest, hetzij de speelhelft, hetzij balbezit bij aanvang van de wedstrijd. De overblijvende keuze gaat vervolgens naar de verliezer. Bij aanvang van de tweede wedstrijdperiode worden het te verdedigen doel en het balbezit omgedraaid. In het geval dat een vertegenwoordiger van een team niet aanwezig is bij de toss dan wordt dit team gestraft met een teamstrafworp wegens spelvertraging (Delay of game penalty). Deze strafworp zal genomen worden direct voorafgaand aan de betreffende wedstrijd.

4.4 Herstarten van de wedstrijd

Wanneer de bal door de scheidsrechter in het spel wordt gebracht, laat hij deze vallen juist voor de 1.5 meter lijn vlak naast de zijlijn. Wanneer de bal is aangeworpen, zal de scheidsrechter *play* roepen en de wedstrijdtijd zal terug starten, ook wanneer geen enkel teamlid aanstalten maakt om de bal op te pakken.

4.5 Heroriëntatie

Oriëntatiehulp aan spelers van het verdedigende team door de scheidsrechter is alleen toegestaan aan die spelers die tijdens een strafworpsituatie het speelveld hebben moeten verlaten. Als het, op elk ander moment, nodig is een speler oriëntatiehulp te geven wordt een persoonlijke strafworp (Personal delay of game penalty) wegens spelvertraging toegekend.

4.6 Doelpunt

Wanneer een bal de doellijn passeert, wordt een doelpunt toegekend (zie tekening 3). Echter, een doelpunt kan niet gescoord worden wanneer de scheidsrechter of een doelrechter de bal in het spel brengt. Een doelpunt wordt toegekend als de gehele bal de doellijn heeft gepasseerd voor het verstrijken van de speeltijd. Wanneer de oogbedekking van een verdedigende speler niet meer op zijn plaats zit door aanraking met de bal, zal de wedstrijd verder gaan en wanneer de bal nadien de doellijn passeert, zal er een doelpunt toegekend worden.

4.7 Time-out

4.7.1 Team time-out

Ieder team beschikt over drie time-outs van elk 45 seconden om te kunnen coachen gedurende de reguliere speeltijd. Na het aanvragen van een time-out, mogen beide teams van die time-out gebruik maken. Nadat een team een time-out heeft aangevraagd en die time-out is toegekend, moet tenminste éénmaal door dit team een bal zijn geworpen, voordat dit team opnieuw een time-out of een spelerswissel kan aanvragen. Maar een spelerswissel kan gemaakt worden voor het einde van de time-out. Tijdens de verlenging mag elk team één time-out van 45 seconden aanvragen. Als er tijdens een time-out ook een spelerswissel genomen wordt dan tellen zowel de time-out als de spelerwissel mee.

Een time-out mag op ieder moment worden aangevraagd door een coach of speler door middel van een handsignaal of door time-out te roepen aan de scheidsrechter wanneer dit team bal onder controle heeft of het spel stil ligt. Een time-out wordt toegekend op het moment dat, hetzij het spel stil ligt, hetzij de bal onder controle is van het team dat de time-out heeft aangevraagd. Toekenning van de time-out door de scheidsrechter vindt plaats door het noemen van de naam van het aanvragende team. Vijftien seconden voor het verstrijken van de time-out geeft de tijdwaarnemer een hoorbaar signaal.

4.7.2 Officials time-out

Een scheidsrechter kan op ieder moment dat hij dit nodig acht een officials time-out aankondigen. De coaches mogen tijdens de officials time-out spelers in het speelveld instructies geven vanaf hun teamgebied tot de scheidsrechter stilte graag (quiet please) geroepen heeft. Vanaf dat moment moet alle communicatie stoppen, anders wordt een team onsportief gedrag strafworp (Team-unsportsmanlike conduct penalty) toegekend. Als een scheidsrechter voor een officials time-out heeft gefloten als resultaat van een actie van het team dat de bal in zijn/haar bezit heeft, dan gaat de bal naar de doelrechter gedurende de officials time-out. Na afloop van de officials time-out wordt de bal teruggegeven aan het team dat in balbezit was door de doelrechter.

4.7.3 Medische time-out (Medical time-out)

In het geval van een blessure of ziekte kan de scheidsrechter een medische time-out aankondigen. De tijdwaarnemer 10 seconden die het dichtste bij de geblesseerde speler is zal aftelling van de 45 seconden starten. Er zal een hoorbaar signaal aan de scheidsrechter worden gegeven na afloop van de 45 seconden. Indien de geblesseerde speler niet in staat is om na het verstrijken van 45 seconden verder te spelen, of wanneer een lid van het team het speelveld betreedt, dan moet de geblesseerde speler gewisseld worden. Deze speler mag gedurende de wedstrijdperiode waarin hij geblesseerd het speelveld heeft verlaten, niet meer aan het spel deelnemen.

Medische verzorging:

Wanneer het tijdens een speelhelft noodzakelijk is dat een speler het speelveld verlaat voor medische verzorging of aanpassing van wedstrijdkleding, mag de speler dit enkel tijdens officiële spelonderbreking, en mag hij het speelveld niet meer terug betreden voordat de wedstrijdhelft is afgelopen.

4.7.4 Bloedregel

Wanneer op ieder ogenblik van de wedstrijd een speler gewond raakt waarbij er bloed wordt waargenomen door de scheidsrechter, moet de speler onmiddellijk van het veld

worden verwijderd en mag deze niet terugkeren op het speelveld tot aan de volgende zaken is voldaan:

- Het bloeden moet gestopt zijn.
- De open wonde moet afgedekt zijn.
- Wanneer er een grote hoeveelheid bloed op de wedstrijdleding is, moet deze worden verwisseld.

Voor de wedstrijd verder gaat, moeten alle vervuilde oppervlakken en de het materiaal grondig worden gereinigd. Zulke verwijdering van een speler wordt aanzien als een medische vervanging en de speler mag niet meer aan het spel deelnemen gedurende de wedstrijdperiode waarin hij is gewisseld en ook alleen wanneer de speler voldoet aan bovenvermelde zaken. Wanneer een speler geen reserve shirt heeft met dezelfde nummer, mag hij verder spelen met een andere nummer wanneer de nummerverandering word doorgegeven aan de scheidsrechter en hij dit meedeelt.

4.8 Wissels

4.8.1 Team wissel

Elk team mag drie keer wisselen gedurende de reguliere speeltijd. Elk team mag één maal wisselen gedurende de verlenging. Een zelfde speler mag meer dan één maal gewisseld worden; echter, elke wisseling van spelers wordt beschouwd als een spelerswissel. Een spelerswissel mag op ieder moment worden aangevraagd aan de scheidsrechter wanneer het team in balbezit is of wanneer er een officiële spelonderbreking is, dit door een coach of speler met een handsignaal of door Time-Out te roepen. Elke spelvertraging die door de coach of door de wisselspeler wordt veroorzaakt wordt aanzien als spelvertraging en zal worden gestraft met een Team-delay of game penalty. Een spelerswissel wordt toegekend op het moment dat, hetzij, het spel stilligt, hetzij, de bal onder controle is van het team dat de spelerswissel heeft aangevraagd. Na toekenning door de scheidsrechter is de coach verplicht om, door middel van een cijferbord, aan te geven welke speler het veld verlaat en door welke speler hij vervangen wordt. De wisselspeler die in het veld wordt gebracht wordt begeleid naar de doelpaal welke zich het dichtst bij hun teambank bevindt. De coaches mogen instructies geven aan de spelers op het veld gedurende de vervanging, tot de scheidsrechter quiet please roept. Vanaf dat moment moet alle communicatie stoppen, anders wordt een team onsportief gedrag strafworp (Team-unsportsmanlike conduct penalty) toegekend. Een spelerswissel is tijdens een strafworp situatie toegestaan met uitzondering van de gestrafte speler.

Als er tijdens een time-out ook een spelerswissel gedaan wordt dan tellen zowel de time-out als de spelerwissel mee. Ieders spelerswissel die tijdens de rust wordt uitgevoerd zal niet worden meegeteld als een wissel, maar moet wel door het team aan de scheidsrechter worden meegedeeld en worden aangekondigd bij de start van de volgende helft, of een Delay of Game penalty zal worden toegekend.

4.8.2 Medische spelerswissel (Medical-Substitution)

In het geval van een blessure, waarbij één, of meer, leden van het team het speelveld moet betreden voor het verlenen van medische hulp, of wanneer de geblesseerde speler niet in staat is om 45 seconden na het toekennen van een medische time-out verder te spelen, dan moet deze speler zo snel mogelijk worden gewisseld en mag hij niet meer

aan het spel deelnemen gedurende de wedstrijdperiode waarin hij is gewisseld. Medische spelerswissels vallen buiten de drie toegestane spelerswissels. Twee spelonderbrekingen tijdens een speelhelft veroorzaakt, door dezelfde speler zal resulteren in het wisselen van deze speler van het speelveld, gedurende de wedstrijdperiode waarin is gewisseld.

5 Overtredingen

In het geval van een overtreding wordt het balbezit toegekend aan het verdedigende team.

5.1 Voortijdige worp (Premature throw)

Wanneer een speler de bal gooit voordat dit is toegestaan dan wordt de worp geregistreerd, maar kan geen doelpunt opleveren.

5.2 Dead Ball

Wanneer een geworpen bal stopt in het teamgebied zonder aangeraakt te zijn door een verdedigende speler zal er een Dead Ball worden toegekend, de scheidsrechter fluit, de tijd stopt en de bal wordt aan het verdedigende team gegeven.

5.3 Foutief overspelen (Pass Out)

Foutief overspelen gebeurt wanneer:

- bij het overspelen van de bal tussen twee leden van het team de bal over de zijlijn wordt gespeeld, dan wordt dit gezien als het verlies van balcontrole van dat team en resulteert in balverlies.
- Wanneer de bal een object boven het speelveld raakt, is dit ook verlies van balcontrole.
- Iedere opzettelijke actie van een verdedigende speler om de bal niet te controleren zodat deze over de Line Out lijn gaat.

5.4 Ball over

Wanneer een bal wordt gestopt door een verdediger en de bal rolt daarbij terug over de middellijn dan wordt de bal teruggegeven aan het aanvallende team. Deze regel is ook van toepassing wanneer de bal de doelpaal of -lat raakt en vervolgens terug rolt over de middellijn. Deze regel is niet van toepassing bij vrije worpen en strafworpen.

6 Strafworpen

Er bestaan twee soorten overtredingen die leiden tot een strafworp: de persoonlijke strafworp en de team strafworp. In beide gevallen dient één speler de strafworp te verdedigen. In het geval van een persoonlijke overtreding is dit de speler die de overtreding begaan heeft. In geval van een teamovertreding verdedigt de speler die de laatst geregistreerde worp genomen heeft. Wanneer een team overtreding wordt geconstateerd voor er een worp door het team genomen is, dan mag de coach van het team dat de strafworp mag uitvoeren bepalen welke speler verdedigt.

Alle strafworpen worden genomen volgens de spelregels. Een strafworp kan geweigerd worden door een coach of een speler door middel van een handsignaal en *geweigerd* te zeggen. Het team dat de strafworp weigert (declined) zal balbezit krijgen wanneer de wedstrijd verder gaat.

6.1 Persoonlijke strafworpen

6.1.1 Short ball

Als een bal wordt geworpen en de bal blijft vervolgens stilliggen voordat het teamgebied van de verdedigende partij bereikt wordt dan fluit de scheidsrechter af en geeft een strafworp aan het aanvallende team.

6.1.2 High ball

De bal dient minstens éénmaal de grond te raken in het teamgebied of werpgebied nadat de bal de hand van de aanvaller tijdens het werpen heeft verlaten. Zo niet, dan wordt de worp geregistreerd, maar kan geen doelpunt opleveren.

6.1.3 Long ball

De bal moet tenminste éénmaal de grond raken in het neutraal gebied. Zo niet, dan wordt de worp wel geregistreerd, maar kan geen doelpunt opleveren.

6.1.4 Oog bedekking (Eyeshades)

Elke speler op het veld die zijn oogbedekking aanraakt, wordt bestraft. Een speler die zich, in een strafworpsituatie, buiten het speelveld bevindt, mag zijn oogbedekking, op straffe van een strafworp, ook niet aanraken. Wanneer een speler tijdens een speelperiode, een time-out, of iedere andere onderbreking van het spel, zijn oogbedekking wil aanraken, dient hij toestemming te vragen aan de scheidsrechter. Na verkregen toestemming draait hij zich met zijn gezicht naar het doel alvorens zijn oogbedekking aan te raken.

6.1.5 Derde worp (Third time throw)

Een speler mag slechts twee keer achtereenvolgens gooien. De derde en elke volgende worp voordat een medespeler heeft geworpen, wordt beschouwd als een overtreding. Het aantal opeenvolgende worpen telt door na een helft wissel of strafworpsituatie. Dit geldt echter niet in de overgang van reguliere speeltijd naar verlenging. Het maken van een eigen doelpunt wordt niet geregistreerd als een worp.

6.1.6 Onreglementair verdedigen (Illegal defense)

Tijdens het eerste verdedigende contact met de bal moet de speler die de bal aanraakt met enig deel van zijn lichaam het teamgebied raken.

6.1.7 Persoonlijke spelvertraging (Personal delay of game)

In het geval van persoonlijke spelvertraging wordt een persoonlijke strafworp toegekend indien:

- a. een speler oriëntatiehulp krijgt van iemand anders dan een medespeler op het veld.
- b. een speler niet speelklaar is als de scheidsrechter het spel wil laten beginnen.

6.1.8 Persoonlijk onsportief gedrag (Personal unsportsmanlike conduct)

Indien een scheidsrechter vaststelt dat een speler op het speelveld zich onsportief gedraagt, wordt een persoonlijke strafworp toegekend. Bovendien kan ieder onsportief gedrag resulteren in uitsluiting van de wedstrijd, verwijdering uit de speelzaal en/of uitsluiting van verdere deelname aan de wedstrijddag, indien de scheidsrechter dit nodig acht. Een speler die op deze wijze wordt uitgesloten mag niet worden vervangen in die betreffende wedstrijd. Ieder opzettelijk fysiek contact met een scheidsrechter die niet bij een wedstrijd betrokken is, leidt tot onmiddellijke uitsluiting van verdere deelname van de wedstrijd en het speelveld.

6.1.9 Lawaai (Noise)

Elk overdreven geluid dat tijdens de worp gemaakt wordt door de aanvallende speler dat verhindert dat het verdedigende team de bal kan volgen, zal een strafworp voor deze speler opleveren.

6.2 Teamstrafworpen

6.2.1 Tien seconden (Ten seconds)

Een speler/team moet de bal binnen tien seconden, na het eerste balcontact van het verdedigende team, werpen. Als een time-out of een spelerswissel wordt genomen, of als de speeltijd om andere redenen gestopt wordt, voordat het team de bal heeft gegooid, dan heeft het team alleen de resterende tijd van die 10 seconden na het eerste balcontact over om de bal te gooien, anders wordt een team strafworp toegekend. Wanneer de scheidsrechter Official time-out gebruikt, wordt opnieuw gestart met 10 seconden.

6.2.2 Team spelvertraging (Team delay of game)

Een teamstrafworp, wegens team spelvertraging, wordt opgelegd indien:

- a. een team niet speelklaar is als de scheidsrechter het spel wil laten beginnen.
- b. enige actie van een team de voortgang van het spel belemmert.
- c. een team een speler wisselt tussen twee speelperiodes, zonder de scheidsrechter hiervan in kennis te stellen.
- d. Een team een vierde time-out aanvraagt.
- e. Een team een vierde spelerswissel aanvraagt.

6.2.3 Team onsportief gedrag (Team unsportsmanlike conduct)

Indien de scheidsrechter vaststelt dat een teamlid of ieder ander lid van de team afvaardiging aanwezig bij de wedstrijd, zich onsportief gedraagt, wordt een teamstrafworp toegekend. Bovendien kan ieder onsportief gedrag resulteren in uitsluiting van de wedstrijd, verwijdering uit de speelzaal, en/of uitsluiting van verdere deelname aan de wedstrijddag, indien de scheidsrechter dit nodig acht.

6.2.4 Onreglementair coachen (Illegal coaching)

Aan niemand op de teambank is het toegestaan om, op welke wijze dan ook, te coachen, behalve gedurende time-outs, spelerswissels of Official time-outs en alleen tot de scheidsrechter Quiet please roept. Stelt de scheidsrechter vast dat iemand vanaf de teambank coacht, dan wordt dit aangemerkt als onreglementair coachen. Dit wordt bestraft met een teamstrafworp. Indien dit een tweede keer gebeurt tijdens dezelfde wedstrijd, door dezelfde persoon, dan wordt deze persoon uit de speelzaal verwijderd en wordt wederom een teamstrafworp opgelegd.

6.2.5 Lawaai

Elk overdreven geluid dat tijdens de worp gemaakt wordt, of als de bal losgelaten is door het aanvallende team dat verhindert dat het verdedigende team de bal kan volgen, zal een strafworp opleveren.

7 Vrije worpen (Extra throws)

Wanneer, na het verstrijken van de speeltijd de stand gelijk is en er een beslissing moet vallen, dan zullen vrije worpen de uitslag van het spel bepalen.

7.1 Aantal vrije worpen

Het aantal vrije worpen wordt bepaald door het aantal spelers, van het kleinste team.

7.2 Toss bij vrije worpen

Direct voor aanvang van het nemen van vrije worpen wordt de keuze tussen aanvallen en verdedigen bepaald door een toss. Deze keuze geldt voor alle worpen.

7.3 Volgorde van vrije worpen

De volgorde van werpen wordt bepaald door het "Line-up formulier", zoals dat voorafgaand aan de wedstrijd, door de coach is ingevuld. Dit formulier moet alle spelersnamen bevatten die op het wedstrijdformulier staan. De eerste persoon van ieder team op het "Line-up formulier" zal het veld betreden, geassisteerd door de scheidsrechter en elke speler werpt één keer. Deze procedure wordt herhaald totdat alle spelers van het kleinste team de mogelijkheid hebben gehad om te gooien en te verdedigen. Het team met de meeste doelpunten wordt tot winnaar uitgeroepen.

7.4 Onmiddellijke afloop bij vrije worpen (Sudden death)

Mocht er na het nemen van vrije worpen nog steeds geen winnaar bepaald zijn, dan wordt in dezelfde volgorde opnieuw geworpen, waarbij het team dat het eerst een voorsprong krijgt, nadat beide teams een gelijk aantal worpen heeft genomen, tot winnaar wordt uitgeroepen. Voordat deze worpen genomen worden, wordt opnieuw door tossen bepaald wie het eerst mag gooien. Het team dat in het vorige paar worpen als eerst moest verdedigen, mag nu als eerste aanvallen.

7.5 Strafwerpen tijdens vrije worpen

Het nemen van vrije worpen zal gebeuren in overeenstemming met de geldende regels echter, als er een aanvallende overtreding wordt gemaakt, wordt de worp afgekeurd. Als er een verdedigende overtreding wordt begaan, dan wordt die worp opnieuw genomen als die worp niet resulteerde in een doelpunt.

7.6 Opstellen van spelers

In alle situaties waarbij vrije worpen worden genomen, worden de coaches en begeleiders opgesteld tegenover de teambank, door de scheidsrechter. Alle spelers dienen hun oogbedekking te dragen. De spelers blijven in de teambank, totdat de wedstrijd is beslist. Spelers die uitgesloten zijn van het toernooi of spelers die al geblesseerd zijn en/of beschouwd worden niet in staat te zijn om te spelen, worden verwijderd van het 'line-up-formulier', de overgebleven spelers schuiven dan op in de volgorde

8 Autoriteit van de scheidsrechter

In alle zaken ten aanzien van veiligheid, spelregels, procedures en het spel neemt de scheidsrechter de eindbeslissing.

9 Misdragingen ten opzichte van officials

Iedere actie van een deelnemer aan een wedstrijd, schriftelijk gemeld door een gecertificeerde IBSA official aan het IBSA Goalball Subcommittee, zal behandeld worden in de eerstvolgende geplande Subcommittee vergadering. Het Subcommittee zal die maatregelen tegen deze deelnemer nemen welke zij noodzakelijk vindt.

10 Protesten

In alle gevallen in zake de spelregels, procedures en de wedstrijd, wordt de uiteindelijke beslissing genomen door de scheidsrechters. In het geval van een meningsverschil tussen een team en een official, mag alleen de hoofdcoach de scheidsrechters benaderen. De discussie kan slechts plaats hebben tijdens een officiële onderbreking in de wedstrijd en alleen nadat het verzoek van de coach door de scheidsrechter is toegekend.

De scheidsrechters zullen het meningsverschil alleen aan de hoofdcoach toelichten. Indien de coach het niet eens is met de toelichting, wordt de wedstrijd uitgespeeld, waarna de coach een protest kan indienen volgens de regels, vastgesteld door de IBSA. Indien de coach, na de eerste toelichting van de scheidsrechters blijft protesteren, dan wordt een team-strafworp wegens spelvertraging opgelegd. De scheidsrechter kan iedere andere actie ondernemen die hij nodig acht.