

# IBSA Goalball szabálykönyv

## 2010-2013

A csörgőlabdát ( a továbbiakban goalball ) kétszer három játékosból álló csapat játsza, legfeljebb három cserejátékosal.

A játék teremsport, a pálya mérete 9x18m, amelyet kétfelé oszt a középvonal.

A játék célja, hogy a csapatok gólt gurítsanak az ellenfélnek, mialatt a szemben álló csapat ezt próbálja megakadályozni.

A kapuk 9m szélesek, és a pálya két végén helyezkednek el.

A labda kemény gumiból készül, és lyukak vannak rajta, hogy a belül lévő csörgők hangja hallható legyen a labda mozgása közben.

A játékszabályokat a Nemzetközi Vak sport Szövetség ( a továbbiakban:IBSA) felügyeli. Félreértés esetén az angol nyelvű verzió használandó.

### **A rész: Felkészülés a játékra**

- 1 A pálya
- 2 A cserepad terület
- 3 A kapuk
- 4 A labda
- 5 Felszerelés
- 6 Szemtakaró/ tapasz/ szemüveg, kontaktlencse
- 7 Besorolás
- 8 Csapatösszetétel
- 9 Hivatalos személyek

### **B rész: A játék előtt**

- 10 Sorsolás
- 11 Bemelegítés
- 12 A játék hossza

### **C rész: A játék alatt**

- 13 A játék kezelése/veztése
- 14 Gólszerzés
- 15 Csapat időkéres
- 16 Időkéres hivatalos személytől
- 17 Időkéres sérüléskor
- 18 Szabály vértéskor
- 19 Csere
- 20 Csere sérüléskor

### **C/1 rész: Szabálytalanságok**

- 21 Idő előtti gurítás
- 22 Hibás passzolás
- 23 Visszaguruló labda

## **C/2 rész: Személyi büntetők**

- 24 Rövid labda
- 25 Magas labda
- 26 Hosszú labda
- 27 Szemtakaró érintés
- 28 Harmadik gurítás
- 29 Kívül védekezés
- 30 Személyes időhúzás
- 31 Személyes sportszerűtlenség
- 32 Zajongás

## **C/3 rész: Csapat büntetők**

- 33 Tíz másodperc
- 34 Csapat időhúzás
- 35 Csapat sportszerűtlenség
- 36 Tiltott edzői segítség
- 37 Zajongás

## **D rész: A játék végén**

- 38 Hosszabbítás
- 39 Extra gurítások
- 40 Extra gurítások hirtelen halállal
- 41 A jegyzőkönyv és az óvási formula aláírása

## **E rész: A hivatalos személyek hatásköre és túlkapásai**

- 42 Játékvezetők hatásköre
- 43 Hivatalos személyek túlkapásai

## **F rész: Szószedet, pálya rajza és jelzések**

- \* - \* -

## **A rész: Felkészülés a játékra**

### **1 A pálya**

- 1.1 Méretek: a pálya téglalap alakú, 18m hosszú és 9m széles (+/-0.05m). A méretezés a külső szélektől számítanak. A pályán semmi más jelzés nem engedhető meg, csak a pálya jelölések ( lásd az ábrát az F részben). A pályahossz keresztbe 3m-kénti osztással 6-felé van osztva.
- 1.2 A csapatterület a kapu előtti terület mindkét oldalon, és a játékosok tájékozódását segítő vonalakat is tartalmaz, ahogy azt méret szerint is mutatja az ábra (ld.: F rész).
- 1.3 A támadó terület a pálya azon területe, amely a csapatterület előtt helyezkedik el. 9m széles (+/-0.05m), és 3m hosszú (+/-0.05m).(ld.: F rész)

- 1.4 A semleges terület a pálya középső része. 6m hosszú, (+/-0.05m), és 9m (+/-0.05m) széles, és a középvonal ketté osztja. (ld.: F rész)
- 1.5 A vonalak 0.05m szélesek (+/-0.01m), és szalaggal jelölik. A szalag alatt zsinór van, mely segíti a játékosok tájékozódását. A zsinór 0.003m (0.0005m) vastag, és a vonal felső rétege alá helyezendő.
- 1.6 A pálya egésze körül húzódik egy szalag (zsinór nélkül) 1.5m-re az oldalvonalától, és a gólvonalától. Ezt „line out” vonalnak hívják. Ha a labda keresztezi ezt a vonalat, a játék vezető sípol, és „line out”-ot mond.
- 1.7 A pálya talajának sima felületűnek kell lennie, és az IBSA technikai küldöttje hagyja jóvá. Paralympión, Világbajnokságon és kontinens viadalon taraflex, parketta vagy műanyag padló használható.

## **2 Cserepad terület**

- 2.1 Mindkét csapatnak van egy cserepad területe, amely a bírói asztal két oldalán helyezkedik el minimum 3m-re az oldalvonalától. 4m (+/-0.05m) hosszú, legalább 1m mély és szalaggal jelölik (zsinór nélkül). (ld.: F rész)
- 2.2 A cserepad terület ugyanazon az oldalon van, mint a játékosok, közel a bírói asztalhoz, tehát nincs egy vonalban a csapat területtel. (ld.: F rész)
- 2.3 Félidőben a csapatok cserepadot cserélnek.
- 2.4 A játék alatt a csapattagok a kijelölt cserepadterületükön belül maradnak. (csapat büntető)
- 2.5 Ha egy játékos, aki sérült, vagy egyéb okból nem folytatja a versenyt, és a cserepadon szeretne ülni, egy megkülönböztető mezt kell viselnie, melyet a torna rendezői biztosítanak. A játékost nem résztvevőnek tekintik. ( csapat büntető)

## **3 Kapuk**

- 3.1 A kapuk a pálya két végén terülnek el.. A belső méretei 9m (+/-0.05m) kereszt irányban, és 1.3m magas (+/-0.02).
- 3.2 A keresztrúd merev.
- 3.3 A kapufa és a keresztrúd kör keresztmetszetű, és nem vastagabb 0.15m-nél.
- 3.4 A kapufák a pályán kívül állnak, és egy vonalban a gól vonallal.
- 3.5 Biztonságos szerkezetűnek kell lennie.

## **4 A labda**

- 4.1 A labda a következő követelményeknek felel meg:  
 Átmérő: 24-25cm  
 Kerület: 75.5-78.5cm  
 Súly: 1250gr +/-50gr  
 Hang rések: 4 lyuk a felső felén, 4 lyuk az alsó felén  
 Csörgők: 2db  
 Gumianyag: Természetes gumi  
 Keménység: a DIN 53505 szerint: 80-85° Shore A  
 Szín: kék  
 Felület: recés  
 Összetétele nem mérgező
- 4.2 Jelentősebb versenyeken a labdát jóvá kell hagynia az IBSA Goalball Albizottág által kinevezett Technikai Küldöttnek.

## **5 Felszerelések**

- 5.1 Minden játékosnak csapat mezt kell viselnie
- 5.2 Minden játékosnak elől hátul teljes hosszában rögzített számot kell viselnie. A számoknak legalább 20cm magasnak kell lenniük, és 1,2,3,4,5,6,7,8,9 lehet.
- 5.3 A ruházat, felszerelés és a védők 10cm-nél nem állhatnak jobban el a testtől.
- 5.4 Paralympión és Világbajnokságon a csapat versenyzői által viselt mezek nadrágnak és zokninak azonosíthatónak, és a szervező bizottság által előírt reklám követelményekhez illőnek kell lennie. (csapat büntető)

## **6 Szentakaró/ szemtapasz/ szemüveg, kontaktlencse**

- 6.1 A játékosok nem viselhetnek szemüveget és kontaktlencsét.
- 6.2 A pályán minden játékosnak viselnie kell a szentakarót a félidők előtti szentakaró-ellenőrzéstől a félidők végéig ( személyi büntető, szentakaró)
- 6.3 A hosszabbítás alatt szintén viselni kell a szentakarót. Az extra gurítások alatt minden játékosnak viselnie kell a szentakarót. (személyi büntető, szentakaró)
- 6.4 A nagyobb versenyeken, a mérkőzésen résztvevő minden játékos szemtapasztása az IBSA Technikai Küldött, vagy megbízottja felügyelete alatt történik.
- 6.5 Csapat időkérés alatt, a cserepadról bejövő játékosnak nem kell viselnie szentakarót.

## **7 Besorolás**

- 7.1 A versenyek két csoportra vannak osztva: férfi és női.
- 7.2 Nemzetközi versenyeken minden játékosnak meg kell felelnie az IBSA B1, B2, B3 besorolásának.

## **8 Csapatösszetétel**

- 8.1 A verseny kezdetekor egy csapatnak 3 játékosból kell állnia, legfeljebb 3 cserével
- 8.2 Mérkőzés alatt a kispadon még 3 kísérő tartózkodhat. A teljes létszám, mely a cserepad területén tartózkodhat 9, beleértve a 3 kezdő játékost.
- 8.3 Sorsolásnál a játékvezetőt írásban értesíteni kell, ha a cserepadon lesz olyan játékos, aki nem érdekelt abban a játékban. Ennek a játékosnak egy megkülönböztető mezt kell viselnie, melyet a verseny szervező bizottság biztosít. (csapat büntető)
- 8.4 Bármely eltiltott játékost is úgy kell feltüntetni a 'line up sheet'-en, mint nem résztvevőt.

## **9 Hivatalos személyek**

- 9.1 Minden mérkőzéshez szükséges 2 játékvezető, 4 gólbíró, 1 jegyzőkönyvvezető, 1 időmérő, 1 gurítási jegyzőkönyvvezető és 1 tíz másodperc mérő. 2 tízmásodpercmérő és 1 pót időmérő szükséges nagyobb versenyekre.
- 9.2 A játékvezetők feladatai megtalálhatóak az „IBSA Goalball Officials’ Certification programme” kézikönyvben. A technikai személyzet feladatai megtalálhatóak az „IBSA ITO Officials’” kézikönyvben.

## **B rész: A játék előtt**

### **10 Sorsolás**

- 10.1 A megfelelő helyen és időben meg kell jelennie egy csapat képviselőnek sorsoláshoz. (csapat büntető, időhúzás)
- 10.2 Ki kell tölteniük a 'line up sheet'-et a játékosok nevével és számával és az edzővel, kísérelővel, akik a cserepadon helyezkednek el.
- 10.3 Fel kell tüntetniük azokat a játékosokat is, akik nem vesznek részt a mérkőzésen, de a cserepadon fognak ülni, és viselik a szervező bizottság által biztosított megkülönböztető mezt.
- 10.4 A sorsolást egy hivatalos személy intézi.
- 10.5 A sorsolás győztese választ, hogy gurítással vagy védéssel kezd, illetve választhatja hogy melyik oldalon kezd. A maradék lehetőségekből választ a másik csapat.
- 10.6 Az első félidők végén a csapatok oldalt és cserepadot váltanak. Az a csapat gurít először a második félidőben, amelyik védte az első gurítást az előző félidőben.

### **11 Bemelegítés**

- 11.1 A játékosok a pálya azon felén melegíthetnek, amelyiken védekezni fognak. Nem guríthatnak a másik csapat térfele felé.
- 11.2 Ha a bemelegítés alatt az egyik csapat a másik térfele felé gurít, a játékvezető figyelmezteti őket. Ha ugyanaz a csapat még egyszer ezt teszi, büntetést ítélnak ellene a játék kezdete előtt. (csapat büntető, sportszerűtlen viselkedés)

### **12 Játékhossz**

- 12.1 A teljes játékidő 20 perc, mely kettő 10 perces félidőre oszlik. ( 2011. január 1-től: a teljes játékidő 24 perc, mely kettő 12 perces félidőre oszlik.)
- 12.2 Egy játék vége, és a következő játék eleje között legalább 5 perc teljen el.Paralympióán és Világbajnokságon ez az időköz legalább 15 perc.
- 12.3 Hangjelzést kell adni 5 perccel a mérkőzés kezdete előtt.
- 12.4 Bármely félidőt kezdő játékosnak készen kell lennie szemtapasz és szemtakaró ellenőrzésre 90 másodperccel a félidő kezdete előtt.
- 12.5 Hangjelzést kell adni 30 másodperccel a mérkőzés kezdete előtt
- 12.6 A félidő 3 perc.
- 12.7 A csapatoknak és játékosoknak kezdésre késznek kell lenniük a 30 másodperces hangjelzésnél, bármely félidőben. (ld.:12.5 csapat, vagy személyi büntető, időhúzás)
- 12.8 Bármely félidő befejezettnek tekintendő az idő lejártakor.

## C rész: A játék alatt

### 13 A játék kezelése/vezetése

- 13.1 A játékvezető azzal kezdi a játékot, hogy csendet kér, és emlékeztet mindenkit arra, hogy maradjon csendben, amíg a labda játékban van. Aztán a játékvezető mondja, hogy 'center', és a labdát az első gurítást végző csapat center pozíciójához legközelebbi játékoshoz gurítja. Utána a játékvezető hármat fúj a sípjába és mondja: 'play'.
- 13.2 A főidő a harmadik sípnál indul.
- 13.3 A játékvezető sípszóval zárja le a félidőket, és mondja: 'half time', vagy 'game'. Ez a jele annak, hogy afélidő véget ért, és a játékosok hozzányúlhatnak a szemtakaróhoz anélkül, hogy az büntetést eredményezze a félidő vége előtt. (személyi büntető, szemtakaró)
- 13.4 A főidő megáll bármikor, ha játékvezető sípol, és elindul a következő sípnál, kivéve büntető helyzetben. A játékidő áll büntető helyzet alatt.
- 13.5 Bármikor, ha a labdát vissza kell adni a pályára, ezt a játékvezető, vagy a gólbíró végzi 1.5m-re a kapufától, az oldalvonalnál, azon az oldalon, ahol elhagyta a labda a játékteret.
- 13.6 Bármikor, ha a labdát az oldal vonalon túl gurítják, a játékvezető 'out'-ot mond. A labdát a szemben lévő oldalon passzolják be, mint ahonnan gurították, és ezt a játékvezető, vagy a gólbíró végzi 1.5m-re a kapufától, az oldalvonalnál, azon az oldalon, ahol elhagyta a labda a játékteret. Majd a játékvezető 'play'-t mond.
- 13.7 Ha a labda túlgurul az oldal vonalon és a 'line out line'-on, a játékvezető 'out'-ot mond, sípol és mondja: 'line out'. A labdát a védő csapatnak adják vissza, a fenti módon. A játékvezető sípol, és 'play'-t mond. A tíz másodperces óra megáll az első sípnál, és 'play'-nél indul újra.
- 13.8 Bármikor a labdát bepasszolja a játékvezető vagy a gólbíró a 1.5m-es vonalnál a kapufa előtt, a játékvezető sípol és 'play'-t mond akkor is, ha a játékosok nem birtokolják a labdát.
- 13.9 A pályán a tájékozódás segítése nem megengedett. (csapat v. személyi büntető, időhúzás)
- 13.10 Büntető helyzet után a játékvezető betájolhatja a játékosokat. Bármely más esetben, ha betájolás szükséges, időhúzás személyi büntetést ítélnék.
- 13.11 Abban az esetben, ha labda megáll a védekezők csapat területén, anélkül, hogy védő érintés történt volna, ez 'dead ball'. A labdát bepasszolja egy hivatalos személy a védő csapatnak, a 13.5 szabály szerint. Szintén 'dead ball'-t kell mondani, ha a labda a kapunak ütközik, és anélkül, hogy érintene egy védő játékost megáll a védekezők csapat területén, támadó területén vagy a semleges terület közelebbik felén. Addig nem sípolnak, amíg a labda teljesen meg nem áll.
- 13.12 Abban az esetben, ha egy csapattagnak, valamilyen okból el kell hagynia a játékteret (orvosi okból, v. felszerelésigazítás miatt), ez csak hivatalos játékszünetben engedhető meg, és a játékos nem térhet vissza a félidő végéig.
- 13.13 A játék folyamatosságának biztosítása érdekében: 'Official Time out' pálya-törlés miatt csak akkor megengedett, ha a játékvezető úgy látja, hogy a játékosok biztonsága ezt igényli. Padlótörlés csak hivatalos játékszünetben legyen

## **14 Gólszerzés**

- 14.1 Bármikor, ha a labda játékban van, és keresztezi gólvonalat (ld.: F rész), az gólnak számít.
- 14.2 Nem számít gólnak, ha labda hivatalos személy bepasszolásából gurul a kapuba.
- 14.3 Ha egy védekező játékos szemtakarója elmozdul, vagy lejön egy gurítás miatt, a játékot hagyjuk tovább folyni, ha a labda keresztezi a gólvonalat, gól.
- 14.4 Az a csapat, amelyik több gólt ér el a játék végéig, győz.
- 14.5 Bármikor a játék folyamán, az egyik csapat 10 góllal vezet a másikkal szemben, a játék véget ér.

## **15 Csapat időkérés**

- 15.1 Mindkét csapatnak engedélyezett 3x45 másodperc csapatidőkérés a játék alatt. Ha egy csapat időt kér, mindkét csapat kihasználhatja.
- 15.2 Mindkét csapatnak van még egy csapatideje a hosszabbítás alatt.
- 15.3 Az a csapat kérhet időt, amelyik bírta a labdát, vagy hivatalos játékszünetben mindkét csapat kérheti.
- 15.4 A csapatidőkérést bármely tagja a csapatnak jelezheti a játékvezetőnek kézzel (ld.: F rész) és/vagy mondva: 'time out'.
- 15.5 A csapatidő akkor kezdődik, amikor a játékvezető kimondja a kérelmező csapat nevét.
- 15.6 A tíz másodperc mérő méri 'time out'-ot, és hangjelzést ad 15mp-vel a vége előtt, és még egyszer, amikor letelt.
- 15.7 Amikor a 15mp-es hangjelzés elhangzik, a játékvezető is kimondja: „15 másodperc”.
- 15.8 Csere kérhető mielőtt lejár a csapatidő. Ha az a csapat kéri a cserét, amelyik a csapatidőt is kérte, akkor annak a csapatnak bejegyeznek csapatidőt és cserét is. (csapat büntető, időhúzás)
- 15.9 Miután egy csapat kért egy csapatidőt, legalább egy gurításnak el kell telnie, hogy egy másik csapatidőt, vagy cserét kérjen.
- 15.10 Ha egy csapat több mint 3 csapatidőt kér a rendes játékidő alatt, vagy 1-nél többet a hosszabbítás alatt, időhúzás csapat büntetőt kell itélni.
- 15.11 Amikor a játékvezető 'quiet please'-t mond, minden edzői tevékenységnek véget kell vetni. (csapat büntető, tiltott edzői utasítás)

## **16 Időkérés hivatalos személytől**

- 16.1 A játékvezető bármikor kérhet hivatalos játékszünetet.
- 16.2 Ha a játékvezető hivatalos játékszünet kérelmét az a csapat eredményezte, amelyik a labdát bírta, akkor a labdát a gólbírónak kell adni. A hivatalos idő végén a gólbíró a labdát beadja 1.5m-re a kapufától (13.5).
- 16.3 Nincs időhatára a hivatalos időkérésnek.
- 16.4 Hivatalos időkérés alatt a cserepad szóval irányíthatja a csapatát, míg a játékvezető 'quiet please'-t nem mond. Utána minden szóbeli irányítást meg kell szüntetni. (csapat büntető)

## **17 Orvosi időkérés**

- 17.1 Sérülés vagy betegség esetén a játékvezető kérhet orvosi időt.

- 17.2 Az a tíz másodperc mérő, aki éppen nem mér tíz másodpercet fog mérni 45mp orvosi időt.
- 17.3 Hangjelzést ad 30mp eltelte után, és 45mp lejártakor.
- 17.4 Ha a játékvezető úgy határoz, hogy a játékos nincs kész a játék folytatására az idő lejártakor, a játékost le kell cserélni orvosi okból, de visszatérhet még abban a félidőben egy rendes csere árán.
- 17.5 Bárki a cserepadról bejött a pályára az orvosi idő a sérültet le kell cserélni orvosi okból.
- 17.6 Orvosi időkéres alatt az edzői beszéd megengedett mindaddig, míg a játékvezető 'quiet please'-t mond. (csapat büntető)

## **18 Szabály vérvészkor**

- 18.1 Ha egy játékos megsérül, és a játékvezető látja, hogy vérzik, a játékost le kell vezetni a pályáról és mindaddig nem térhet vissza, amíg a vérzés el nem állt, a seb be lett kötözve, és ha kell a mez le lett cserélve.
- 18.2 Ha egy játékost le kellett cserélni vérzés miatt, ezt orvosi cserének kell tekinteni, és a játékos becserélhető egy rendes cserével, ha játékvezető úgy látja, hogy a játékos megfelel a kívánalmaknak. (18.1)
- 18.3 Mielőtt a játék újra indul minden szennyezett felületnek tisztának kell lennie.
- 18.4 Ha a játékosnak nincs több meze ugyanazzal a számmal viselhet egy más számú mezt, ha ezt jelezték a játékvezetőnek, aki ezt a változást bejelenti.

## **19 Csere**

- 19.1 Minden csapatnak 3 csere engedélyezett a rendes játékidő alatt.
- 19.2 Minden csapatnak van 1 cseréje a hosszabbítás alatt.
- 19.3 Ugyanaz a játékos többször is cserélhető.
- 19.4 Cserét kérhet az a csapat, amelyik birtokolja a labdát, vagy hivatalos játékszünetben mindkét csapat kérhet cserét.
- 19.5 Cserét a csapat bármely tagja jelezheti a játékvezetőnek, kézjelet használva (ld.: F rész), és/vagy mondva 'substitution'
- 19.6 A csere akkor kezdődik, amikor a játékvezető kimondta a kérelmező csapat nevét.
- 19.7 Amikor a cserét bejelentette a játékvezető, az edzőnek fel kell emelnie a táblát a lejövő játékos számával, majd a bemenő játékos számával.
- 19.8 Azokon a versenyeken, ahol megkövetelik a tapasztást, a becserélendő játékosnak le kell lennie tapasztva, és kész kell lennie a szemtakaró ellenőrzésre, amikor a játékvezető bejelenti a cserét. Bármely késedelem, amit az edző vagy a játékos okoz büntetőt eredményez. (csapatbüntető, időhúzás)
- 19.9 Csapatidő kérhető a csere vége előtt. Ha az a csapat, amelyik a cserét kérte csapatidőt is kér a csere vége előtt, akkor annak a csapatnak egy cserét és egy csapatidőt is bejegyeznek.
- 19.10 Miután egy csapat befejezte a cserét, legalább egy gurításnak el kell telnie mielőtt ugyanaz a csapat újabb cserét, vagy csapatidőt kér.
- 19.11 A lecserélt játékost a gólbíró vezeti le a pályáról, aztán a bemenő játékost odavezti a cserepadhoz közelebb eső kapufához. A lecserélt játékos nem nyúlhat a szemtakarójához amíg el nem hagyja a pályát. (sportszerűtlen viselkedés)
- 19.12 Büntető helyzetben a csere megengedett, kivéve a büntetett játékost.
- 19.13 Az edzői beszéd a csere ideje alatt engedélyezett, amíg a játékvezető nem mond 'quiet please'-t. (csapat büntető, tiltott edzői utasítás)



- 19.14 A félidei csere nem számít bele a 3 csapat cserébe. Félidőben jelezni kell a cserét a játékvezetőnek, aki bejelenti azt a második félidő kezdetén. (csapat büntető, időhúzás)
- 19.15 Ha egy csapat több mint 3 cserét kér a rendes játékidő alatt, vagy egynél többet a hosszabbítás alatt, akkor időhúzás csapat büntetőt kell itélni.

## **20 Orvosi csere**

- 20.1 Amikor egy sérült játékost le kell cserélni, ez nem számít bele a 3 cserébe.
- 20.2 Ha kétszer kell megállítani a játékot ugyanazon a játékos miatt egy félidőn belül, akkor azt a játékost le kell cserélni a félidő hátralévő részére.
- 20.3 Miután orvosi időkérés lett bejelentve, a játékvezető a 45mp idő letelte után eldönti, hogy a játékos tudja-e folytatni a játékot. Ha a játékvezető úgy dönt, hogy a játékos nem tudja folytatni a játékot, vagy valaki bejött a cserepadról az orvosi időkérés alatt, a sérült játékost le kell cserélni, de visszacsereélhető, ha az edző egy rendes cserét felhasznál.
- 20.4 A cserepad kommunikálhat a pályán lévő játékosokkal a csere alatt, amíg a játékvezető 'quiet please'-t nem mond. (csapat büntető)

## **C/1 rész: Szabálytalanságok**

Amikor szabálytalanság történik, a játékvezető sípol, és megnevezi a szabálytalanságot. A labda ahhoz a csapathoz kerül, amelyik nem követett el szabálytalanságot.

### **21 Idő előtti gurítás**

- 21.1 Ha egy játékos elgurítja a labdát mielőtt a játékvezető 'play'-t mondott volna ez idő előtti gurítás.
- 21.2 A gurítás számít, de nem érvényes

### **22 Pass out**

- 22.1 Ha a labda kimegy az oldal vonalon, vagy átmegy a felezővonalon a csapattagok egymás közti passzolgatása közben,
- 22.2 Ha a labda nekiütközik egy tárgynak a pálya fölött
- 22.3 Ha a védő játékos szándékosan kiüti a labdát .

### **23 Ball over**

- 23.1 Ha a labdát kivédi egy védőjátékos, és a labda visszagurul a felező vonalon át.
- 23.2 Ha a labda nekiütközik a kapufának, vagy a keresztrúdnak, és a labda visszagurul a felező vonalon át.
- 23.3 Ez a szabály nem vonatkozik az extra gurításokra, és a büntető gurításokra

## **C/2 rész: Személyi büntetők**

Személyi büntető esetén a játékvezető sípol, megnevezi a büntetőt, a játékos számát és a csapatot. A büntetett játékos védi a büntetőt. Abban az esetben, ha egy csapat lemond a büntetőgurítás jogáról, ezt kézzel mutatják (ld.: F rész), és/vagy kimondva: 'penalty

declined'. A játékszabályok a büntetőkre is vonatkoznak. Amikor folytatódik a játék, az a csapat birtokolja a labdát, amelyik lemondott a büntetőről. Büntető helyzet alatt végig áll a játékidő.

## **24 Rövid labda**

- 24.1 Bármikor, ha a labda megáll a pályán mielőtt elérné a védekező csapat területét. A gurító játékos lesz büntetve.
- 24.2 A gurítás számít, de nem érvényes.

## **25 Magas labda**

- 25.1 A labdának, miután elhagyta a gurító játékos kezét, legalább egyszer érintenie kell a pályát a saját térfél 'high ball' vonala előtt vagy azon.
- 25.2 A gurítás számít, de nem érvényes.

## **26 Hosszú labda**

- 26.1 Miután a játékos gurít, a labdának legalább egyszer érintenie kell a pálya semleges területét.
- 26.2 A gurítás számít, de nem érvényes.

## **27 Szemtakaró**

- 27.1 A játék alatt bármely játékos a pályán hozzányúl a szemtakaróhoz a játékvezető engedélye nélkül, büntetve lesz.
- 27.2 A büntető helyzet alatt a pályáról eltávolított játékosok sem nyúlhatnak a szemtakaróhoz.
- 27.3 A lecserélt játékos sem nyúlhat a szemtakaróhoz, amíg a pályát el nem hagyta.

## **28 Harmadik gurítás**

- 28.1 Egy játékos egymás után kétszer guríthat.
- 28.2 A harmadik, és minden további folytatólagos gurítás, mielőtt egy csapattárs gurítana, büntetve lesz.
- 28.3 A gurítás számít, de nem érvényes.
- 28.4 Az egymás utáni gurítások számát átviszik az első félidőkből a második félidőbe, de nem viszik át a rendes játékidőről a hosszabbításra. A büntető gurítás bejegyzett gurítás.
- 28.5 Az öngól nem számít, mint gurítás.
- 28.6 Az asztali személyzet jelzi ezt a büntetőt a játékvezetőnek.

## **29 Kívül védekezés**

- 29.1 Annak a játékosnak, aki először érinti a labdát védekezés közben, bármely testrészének érintenie kell a csapat területét.

## **30 Személyes időhúzás**

- 30.1 A játékosoknak készen kell állniuk a félidők kezdésére a játékvezető utasításakor.
- 30.2 A játékosok nem tájolóhatok a pályán, kivéve a pályán lévő csapattárs által.

- 30.3 Bármely cselekedet a pályán, egy játékos részéről, melyet időhúzásként értelmez a játékvezető, figyelmeztetést, vagy személyes időhúzás büntetést von maga után.

### **31 Személyes sportszerűtlen viselkedés**

- 31.1 Ha a játékvezető úgy dönt, hogy a játékos viselkedése nem sportszerű, személyi büntető szabható ki. További sportszerűtlen viselkedés a játékból való kiállítás vagy a helyiségből való eltávolítást eredményezhet. Ha a játékvezető szükségesnek tartja a játékos kizárható a verseny további részéből.
- 31.2 Az a játékos akit így távolítottak el nem térhet vissza abban a mérkőzésben.
- 31.3 Ha egy játékos hivatalos személyt rossz szándékkal megérint, azzonnal ki kell állítani a játékból, és eltávolítani a teremből.
- 31.4 A játékosok nem változtathatják meg a labda alakját szándékosan.
- 31.5 Idegen anyag használata nem megengedett, mint segéderő, a goalball sportban! Gyanta, vagy egyéb más segédanyag használata, mely növeli, vagy csökkenti a labda felületének tapadását szigorúan tilos!

### **32 Zajongás**

- 32.1 Gurítás közben, vagy gurítás után, a játékos részéről kiadott túlzott zaj, mely akadályozza a védő játékosokat a labda megszerzésében, büntetést von maga után.

## **C/3 rész: Csapat büntetők**

Csapatbüntető esetén a játékvezető sípol, bemondja, hogy csapatbüntető, bemondja a büntető fajtáját, a csapat nevét, és megkérdezi az asztalt, hogy ki volt az utolsó érvényes gurító a csapatban. Az a játékos forja védeni a büntetőt. Ha az a csapat, mely elnyerte a büntető gurítás jogát, úgy dönt, hogy lemond a büntetőről, jeleznie kell kézjelekkel (ld.: F rész), és/vagy bemondva: 'penalty declined'. Amikor újra indul a játék, az a csapat fogja birtokolni a labdát, amelyik lemondott a büntetőről. Abban az esetben, ha egy csapat csapatbüntetőt nyer, mielőtt egyetlen gurítás is esett volna abban a játékbán, azt, hogy ki fogja védeni a büntetőt, a gurító csapat edzője dönti el.

- 33.1 A csapatnak 10 másodpercen belül gurítania kell, a labdával történő első védő érintéstől számítva.
- 33.2 Ha csapatidő-kérés, csere vagy 'line out' történik az első védő érintés után, a 10 másodperces óra megáll a játékvezető sípszavánál, és tovább megy, amikor a játékvezető 'play'-t mond. A csapatnak csak a 10 másodperces órán maradó idő áll rendelkezésére, hogy gurítson.
- 33.3 A 10 másodperces órát nullázzák, ha 'official's time out' lett bemondva.
- 33.4 A 10 másodperces órát nullázzák gól után.
- 33.5 A 10 másodperces órát nullázzák félidők végén.
- 33.6 Az asztalnál ülő 10 másodperc mérő jelzi a játékvezetőnek, ha a csapat még mindig birtokolja a labdát, amikor az óra elérte a 10 másodpercet az első védőérintéstől.
- 33.7 A 10 másodperces óra elindul az első védő érintésnél, tekintet nélkül arra, hogy a csapat birtokolja a labdát vagy nem.

### **34 Csapat időhúzás**

- 34.1 A csapat képviselőjének ott kell lennie a sorsrolásnál a megfelelő időben.
- 34.2 A csapatoknak készen kell állniuk a játékra, a félidők kezdetekor, a játékvezető utsítására.
- 34.3 Bármely cselekedet a csapat részéről, mely akadályozza a játék folyamatosságát.
- 34.4 A játékvezetőnek jeleznie kell a félidei cserét a második félidő kezdetekor.
- 34.5 A csapatok nem kérhetnek negyedszer csapatidőt.
- 34.6 A csapatok nem kérhetnek negyedszer cserét.
- 34.7 A becserélendő játékosnak játékra készen kell lennie, amikor bejelentik a cserét, és az edzőnek készen kell állnia, hogy jelezze számokkal melyik játékos jön le, és melyik megy be.

### **35 Csapat sportszerűtlen viselkedés**

- 35.1 A csapat mindentagjának, és delegációjuk tagjainak, akik a játék során megjelennek, sportszerűen kel viselkedniük.
- 35.2 Sportszerűtlen viselkedés a játékból, vagy a teremből való eltávolítást, és/vagy a tornán való további részvételtől való eltiltást vonhat maga után, ha a játékvezető megérdemeltnek tartja.

### **36 Tiltott edzői segítség**

- 36.1 A cserepadon lévő csapattagok csak hivatalos játékszünetben (sípos szünet) beszélgethetnek a pályán lévő csapattagokkal, és csak addig, míg a játékvezető 'quiet please'-t nem mond.
- 36.2 Az edzők beszélhetnek a játékosokhoz, miután a játékvezető bejelentette a büntető eredményét.
- 36.3 Az edzők nem beszélgethetnek a játékosokkal az extra gurítások alatt.
- 36.4 Ha ugyanazon játék alatt előfordul másodszor is tiltott edzői segítség, akkor a teremből el kell távolítani a második esetet okozó személyt, és csapatbüntetést kell itélni.

### **37 Zajongás**

- 37.1 Miközben az egyik játékos gurít, vagy már elgurította a labdát, és bármely más játékos túlzott zajt ad ki, mely akadályozza a védő játékosokat a labda megszerzésében, büntetést von maga után.

## **D rész: A játék vége**

### **38 Hosszabbítás**

- 38.1 Ha a rendes játékidő végén az eredmény döntetlen, és győztest kell hirdetni, a csapatok 2x3 perc hosszabbítást játszanak.
- 38.2 3 perc szünet van a rendes játékidő vége, és a hosszabbítás első félidejének kezdete között.

- 38.3 Ezen idő alatt sorsolással eldöntik, hogy melyik csapat kezdi a hosszabbítást, és melyik csapat melyik oldalon kezd.
- 38.4 A hosszabbítás félidejében a csapatok oldalt cserélnek, és a másik csapat kezd, mint az előző félideben.
- 38.5 Amelyik csapat gólt ér el győz, és a játék azonnal véget ér.

## **39 Extra gurítások**

- 39.1 Ha a hosszabbítás végén még mindig döntetlen, extra gurításokkal döntenek el, hogy ki győz. A játékszabályok az extra gurításokra is érvényesek.
- 39.2 Ha a mérkőzésen győztest kell hirdetni, az edzőknek 'line up sheet'-et kell benyújtaniuk az extra gurításokhoz, sorsolásnál.
- 39.3 Az extra gurítások számát a kevesebb játékosal felálló csapat létszáma határozza meg.
- 39.4 A játékból kiállított, és sérülés vagy egyéb ok miatt játékképtelen játékosokat törlik a 'line up sheet'-ről, és a maradék játékosok feljebb költöznek a listán sorban.
- 39.5 Egy újabb sorsolás dönt arról, hogy melyik csapat gurít először minden párban.
- 39.6 Az edzőket és kísézőket átköltöztetik a pálya másik oldalára a hosszabbítás vége után azonnal, és a továbbiakban az edzői segítség nem megengedett.
- 39.7 Minden játékosnak viselnie kell a szemtakarót, és a cserepad területén kell tartózkodnia, amíg a pályára nem kíséri a játékvezető, és az összes extra gurítás le nem zajlik.
- 39.8 Az első játékost a 'line up sheet'-ről bekiséri egy játékvezető, és a hátsó center pozíciójába állítja, minden játékos egyszer gurít.
- 39.9 Ha gurításkor büntető történik, a gurítás számít, de nem érvényes. Ha a védő okoz büntetőt, a gurítást megismétlik, hacsak gól nem lett belőle.
- 39.10 A folyamat addig ismétlődik, amíg a kisebb létszámú csapatból minden játékos lehetőséget kap, hogy gurítson, és védjen. Akkor hirdetnek győztest, ha az egyik csapat több góllal vezet, mint ahány gurítás van hátra.
- 39.11 Az a csapat győz, amelyik több gólt ért el.

## **40 Hirtelen halál extra gurítások alatt**

- 40.1 Ha a játék eredménye még mindig döntetlen az extra gurítások után, az eredményt hirtelen halál extra gurítások döntenek el.
- 40.2 Egy további sorsolás dönt arról, hogy melyik csapat kezdi a hirtelen halál extra gurításokat, és minden pár után az első gurítás joga cserélődik.
- 40.3 A gurítások ebben a sorrendben addig folytatódnak, amíg az egyik csapat előnyre nem tesz szert azonos számú gurítás után.

## **41 Jegyzőkönyv és Óvás aláírása**

- 41.1 Rögtön a játék után a csapatok edzői, a játékvezetők és a jegyzőkönyvvezető aláírja a jegyzőkönyvet a bírói asztalnál. Ha egy edző nem írja alá a jegyzőkönyvet rögtön a játék után, nem adhat be óvást a mérkőzés eredménye ellen.
- 41.2 Az edzőknek jelezniük kell, hogy óvnak-e vagy nem az adott mérkőzésen. Bármely óvást a verseny igazgatónak, vagy megbízottjának kell beadni írásban, a megóvni kívánt mérkőzés vége után 30 percen belül, az óvási díjjal együtt. Az óvási díj összegét a Szervező Bizottság határozza meg, de nem lehet kevesebb ötven (50\$) US dollárnál. Az óvást angol nyelven kell benyújtani IBSA óvási forma nyomtatványon. Az óvásnak tartalmaznia kell az óvás tárgyát képező szabály számát. A játéktér és a játékvezetők

döntései nem képezhetik óvás tárgyát. Ha az óvást jóváhagyják, a letétet visszafizetik az óvást benyújtó csapatnak. Egyébként a letétet az IBSA javára írják. Mindkét csapatot írásban értesítik az óvási bizottság döntéséről. Az óvott mérkőzés eredményét függőben hagyják az óvási bizottság határozatáig.

## **E rész: Játékvezetők hatásköre, hivatalos személyek túlkapásai**

### **42 Játékvezetők hatásköre**

- 42.1 Minden biztonsági ügyben, szabályokkal, eljárásokkal és a játékkal kapcsolatban a végső döntés a játékvezetőt illeti.
- 42.2 Ha vita van egy csapat és a hivatalos személyek között, csak a főedző vitatkozhat a játékvezetővel. A megbeszélés csak hivatalos játékszünetben történhet, és csak azután, hogy a játékvezető jóváhagyta az edző kérését.
- 42.3 A játékvezető kifejti az eredményt a főedzőnek.
- 42.4 Ha az edző nem ért egyet a magyarázattal, a játékot befejezik, és az edző megóvhatja a játékot a befejezés után, a szervező bizottság által mellékelt formulán.
- 42.5 Ha az edző még mindig folytatja a vitatkozást a játékvezetővel a magyarázat után, büntetést adnak. (csapat büntető, időhúzás)

### **43 Hivatalos személyek túlkapásai**

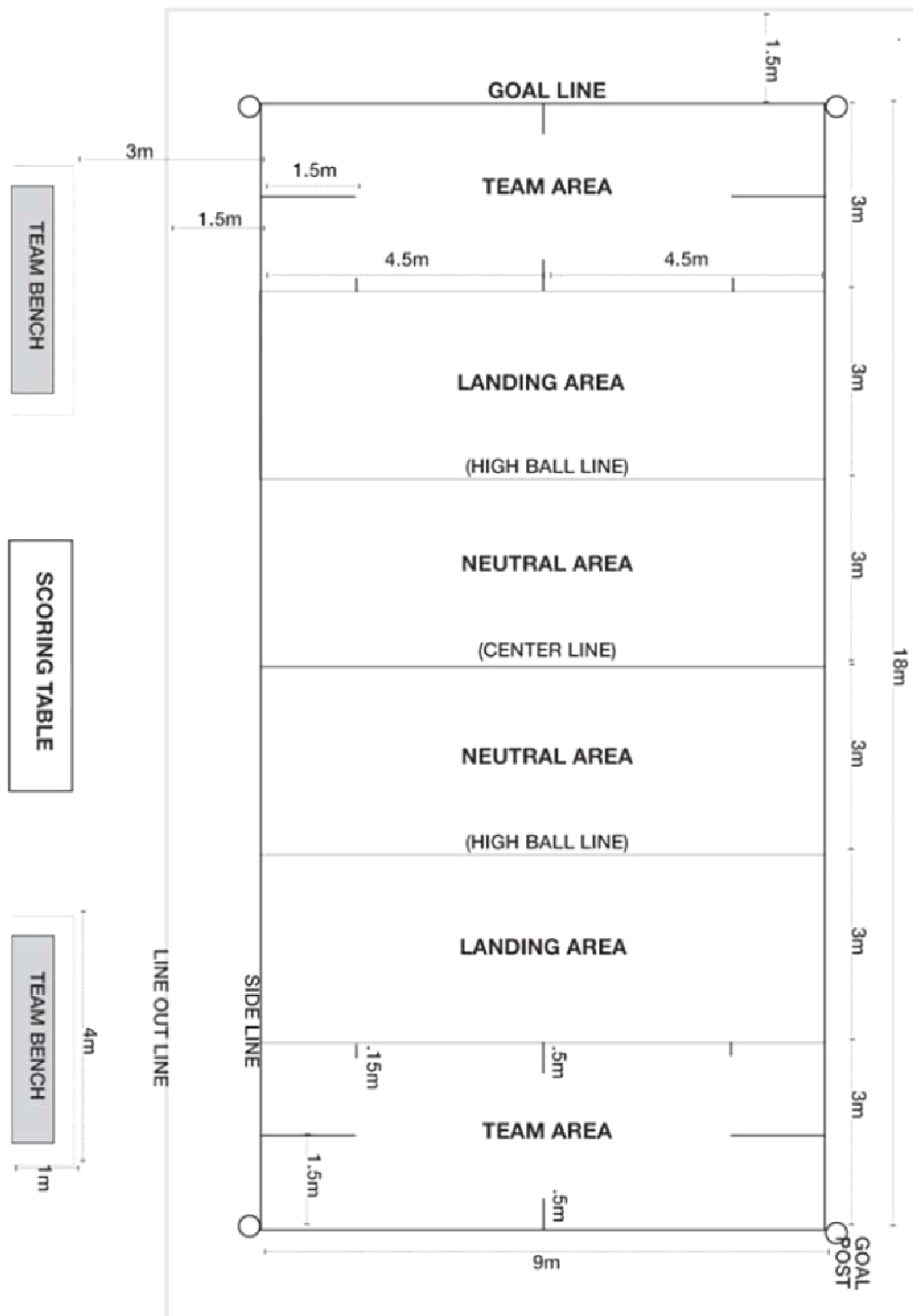
- 43.1 Bármely játékban résztvevő cselekedetét, amelyet írásban jelent egy IBSA hivatalos személy az IBSA Goalball Albizottságának, megbeszélnek a következő naptári Albizottság ülésen. Az intézkedéseket a résztvevő, vagy résztvevők ellen az Albizottság hozza meg

## **F rész: Szószedet, pálya rajza és jelzések**

### **Szószedet az ábrákhoz:**

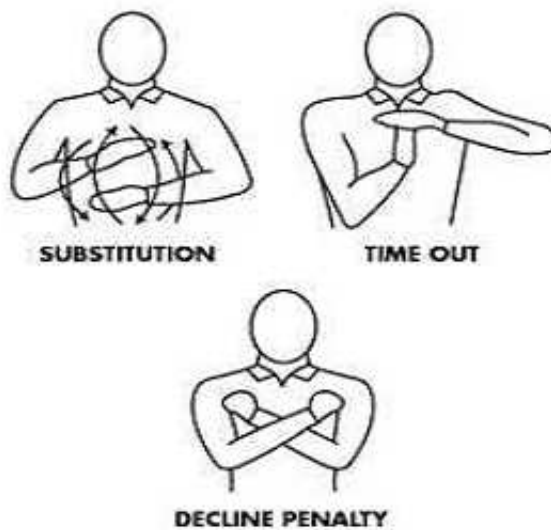
Across the line	Vonalon túl
Center line	Közép vonal
Decline penalty	Büntető el utasítása
Goal line	Gólvonal
Goal post	Kapufa
High ball line	Magas labda vonal
Landing area	Támadó terület
Line out line	Idő vonal
Neutral area	Semleges terület
Not across the line	Nincs a vonalon túl
Side line	Oldal vonal
Scoring table	Bírói asztal
Substitution	Csere
Team area	Csapat terület
Team bench	Cserepad terület
Time out	Csapat idő

**Goalball pálya alaprajz :**

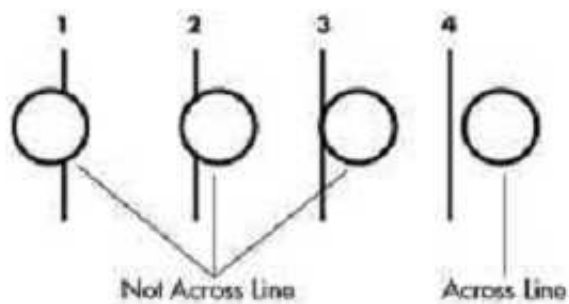


**Jelzések:**

**SIGNALS**



**Labda és gólvonal**



*IBSA 2010 januári szabálykönyve alapján fordította: Benkő Bálint*