INTERNATIONAL
BLIND
SPORTS
FEDERATION

GOALBALL

국제시각장애인스포츠연맹

골볼 규정 및 규칙

2022-2024

개요

골볼은 세 명의 선수로 구성된 두 개의 팀으로 경기가 진행되며, 각 팀 당 최대 세 명의 교체 선수를 둘 수 있다. 경기는 18.0m x 9.0m 으로 실내경기장에서 실시되며, 센터라인을 기준으로 두 개로 나뉘어진다. 각 팀은 경기가 진행되는 동안 자기 팀의 코트를 벗어나지 않는다. 경기의 방식은 각 팀이 공을 바닥을 따라 손으로 던져, 상대팀의 수비를 뚫고 상대 골 라인에 공을 통과시켜야 한다. 골대와 네트의 길이는 9.0m 길이로 코트 양 끝을 가로지른다. 골의 재질은 경질 고무로, 공안에 있는 구슬 소리를 들을 수 있도록 구멍이 뚫려 있다. 경기 규정은 IBSA(국제시각장애인스포츠연맹)에 의거하여 진행된다.

만약 영문 규정집과 번역본 규정에 오역이 있을 경우, 영문 규정에 근거한다.

목차

PART A – 골볼 규정

SECTION A - 경기 준비

1 코트

2 팀 벤치 에어리어

3 골대

4 공

5 유니폼

6 아이셰이드/아이패치/안경 그리고 콘택트렌즈/보청기

7 경기 세부종목 및 등급분류

8 팀 구성

9 경기진행임원 구성

SECTION B - 경기 전

10 코인 토스

11 웜 업

12 경기 시간

SECTION C - 경기 중

13 경기 규약

14 득점

15 팀 타임아웃

16 심판 타임아웃

17 메디컬 타임아웃

18 출혈에 의한 규정 (출혈이 발생했을 때의 규정)

19 팀의 선수교체

20 메디컬 선수교체

SECTION D - 위반행위

21 프리머추어 스로

22 볼 오버

SECTION E - 개인 페널티(퍼스널 페널티)

23 쇼트 볼

24 하이 볼

25 롱 볼

26 아이셰이드

27 일리걸 디펜스

28 퍼스널 딜레이 오브 게임

29 스포츠 정신에 어긋나는 행위

30 소음

SECTION F - 팀 페널티

31 10 초

32 팀 경기지연

33 스포츠 정신에 어긋나는 팀 행위

34 일리걸 코칭

35 소음

SECTION G - 경기 종료

36 연장전

37 엑스트라 스로

38 서든 데스 엑스트라 스로

39 경기 득점 시트 서명 및 소청 절차

SECTION H - 심판 권한 및 임원에 대한 모욕 행위

40 심판 권한

41 심판에 대한 모욕 행위

PART B – 경기 규정

42 IBSA 승인 경기 혹은 패럴림픽

43 시설 및 장비

44 숙박

45 임원

46 조직위원회(패럴림픽이 아닌 경기)

47 자격 기준

48 대회 진행

49 라운드 로빈 방식에서의 팀 랭킹

50 기권

51 팀 별 1 일 최대 참가 가능한 경기 수

52 그로스 미스 컨덕트

53 경기 프로토콜(의례)

54 대회 규정 예외 사항

부록 1 – 코트 도표, 수신호, 골, 볼 아웃

부록 2 – 용어 설명

골볼 규정

SECTION A - 경기 준비

1. 코트

1.1 크기: 코트는 18.0m 길이, 9.0m 폭의 직사각형으로(+/- 0.5m) 바깥쪽 끝 변을 측정한다. 코트에는 코트 표시 이외의 어떠한 표시도 허용되지 않는다 (정확한 표시와 측정을 위해 부록 1 그림 참고). 코트는 3.0m 간격으로 총 여섯 개 구역으로 나뉜다.

1.2 코트의 양 끝에는 골대 앞쪽에 팀 에어리어가 있으며, 이는 6.0m (+/- 0.05m) 길이에, 폭 9.0m (+/- 0.05m)이다. 팀 에어리어는 2 개의 동일한 크기로 다시 나뉜다 (3.0m (+/- 0.05m)길이, 3.0m (+/- 0.05m) 폭). 이 구역은 오리엔테이션 에어리어와 랜딩 에어리어라 부른다. 오리엔테이션 에어리어는 골대와 가까운 구역이고, 랜딩 에어리어는 골대에서 멀리 있는 구역이다. 팀 에어리어는 부록 1 에 명시된 바와 같이 선수 오리엔테이션 라인이 있다.

1.3 중립 에어리어는 코트의 중앙 부분이며, 이는 6.0m (+/- 0.05m)길이, 9.0m (+/-0.05m)폭이다.
중립 에어리어는 센터 라인을 기준으로 다시 반으로 나뉘어 있다. (부록 1 참고)

1.4 모든 라인은 0.05m 너비로 (+/- 0.01m) 테이프로 표시된다. 테이프 안에 실을 넣어 선수가 방향을 잡을 수 있도록 한다. 실은 0.003m ((+/- 0.0005m) 굵기로 테이프 안쪽에 있다. 테이프 색은 바닥과 공의 색과 대비되는 색으로 심판과 앞이 보이는(비장애인) 관중이 코트 마크와 공을 잘 볼 수 있도록 한다.

1.5 코트 바닥은 절대 거칠어서는 안되며, IBSA TD(IBSA 승인대회의 경우)의 승인이 있어야만 한다.
패럴림픽, 세계선수권대회 그리고 그 외 모든 선수권대회의 경우, 목재, 플라스틱 혹은 탄력 있는 소재의 합성 바닥을 사용해야 한다.

2. 팀 벤치 에어리어

2.1 각 팀은 기록석 (경기운영 임원 테이블) 양 옆에 팀 벤치 에어리어를 갖게 되며, 이는 경기장 코트 사이드 라인으로부터 최소 3.0m 이상 떨어져 있어야 한다. 이는 4.0m 길이 (+/-0.05m)와 3.0m 깊이 (+/-0.05m)로, 실이 있는 테이프 라인으로 표시된다. (부록 1 참고)

2.2 팀 벤치 에어리어는 경기를 뛰는 선수와 동일한 쪽을 이용하며, 골 라인과 나란히 있도록 한다. (부록 1 참고)
2.3 하프타임 때, 양쪽 팀 벤치 에어리어는 팀과 동일하게 맞바꾼다.

2.4 경기 중, 코트 위의 세 선수를 제외한 모든 팀 구성원은 반드시 지정된 벤치 지역에 있어야 하며, 반드시 모든 신체 일부를 테이프 라인 위 혹은 뒤에 위치해야 한다. 위반 시, 경기 지연으로 간주해 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받게 된다.

2.5 만약 선수가 부상을 당하거나, 경기를 마친 선수가 팀 벤치에 앉고자 한다면, 반드시 대회조직위원회에서 제공하는 셔츠를 입어야 한다. 그 선수는 참가자가 아닌 것으로 간주한다. 위반 시, 해당 선수는 팀 벤치 에어리어에 있을 수 없다.

3. 골대

3.1 골대는 코트 양쪽 끝에 위치한다. 골대 안쪽은 9.0m 너비 (+/-0.05m), 1.3m 높이 (+/-0.02m)
그리고 최소 0.5m 깊이 여야 한다 (크로스바 앞쪽에서 골대의 바로 뒤까지 쟀을 때 기준).

3.2 크로스바는 견고해야 한다.

3.3 골대 및 크로스바는 원형이나 타원형으로 직경이 0.15m 를 반드시 초과해서는 안 된다.

3.4 골대는 사이드라인 바깥 쪽의 앞 가장자리 안쪽에 위치해야 하며, 골 라인 바깥 끝과 평행해야 한다.

4. 공

4.1 공은 아래와 같은 조건을 만족해야 한다:
- 지름: 공은 반드시 둥글 어야 하며 지름은 24-25cm 이어야 한다.
- 둘레: 75.5cm-78.5cm
- 무게: 1.250gram (+/-50 gram)
- 소리 구멍: 상 반구에 4 개, 하 반구에 4 개
- 방울: 2 개
- 탄성 중합체: 천연 고무 (NR)
- Norm DIN 53505 기준에 따른 경도: 80-85 °Shore A
- 색상: 파랑
- 표면: 혹 모양

ㅇ 무 독성 물질

4.2 주요 선수권대회 (패럴림픽, IBSA 골볼세계선수권대회 및 모든 IBSA 골볼지역선수권대회)의 경우, 공은 조직위원회가 결정하며, IBSA 골볼 소위원회가 승인한다.

5. 유니폼

5.1 모든 선수는 반드시 팀 셔츠를 입어야 한다.

5.2 각 선수는 자신의 셔츠 전면과 후면에 영구적으로 부착된 번호가 있어야 한다. 숫자는 1,2,3,4,5,6,7,8, 혹은 9 여야 하며 적어도 18cm 높이 여야 한다. 특수한 상황에서는 TD 가 숫자 크기에 일회성 예외를 적용할 수 있다. 번호는 반드시 하의나 패딩으로 가려져서는 안되며, 심판 혹은 테이블 운영 임원의 시야에 방해되어서는 안 된다. 이를 위반 할 시, 경기 지연으로 간주하여, 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받게 된다

5.3 선수는 자신의 국적과 이름 둘 중 하나 혹은 둘 다를 셔츠 후면에 명시할 수 있다. 글씨 크기는 TD 의 승인이 있지 않는 한 7cm 를 초과해서는 안 된다.

5.4 옷, 장비 및 패딩은 신체로부터 어떤 방향으로도 10cm 이상 연장하면 안 된다. 선수들은 본 규정의 5.1, 5.2, 5.3, 5.4 조항에 따라 본 규정에 맞는 유니폼 또는 TD 가 승인한 유니폼 만을 착용할 수 있다.

5.5 패럴림픽에서 선수가 착용하는 경기용 셔츠, 바지, 그리고 양말은 팀 전체가 반드시 동일하게 착용해야 하며, 국제올림픽위원회(IPC)의 광고 규정에 준수해야 한다. 홍보 계약 조건에 따라, 조항을 위반한 유니폼은 코트에서 허용되지 않는다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받으며, 해당 선수는 경기에 참가할 수 없다.

5.6 IBSA 골볼세계선수권대회에서 선수가 착용하는 경기용 셔츠, 바지, 그리고 양말은 팀 전체가 반드시 동일하게 착용해야 하며, 국제시각장애인스포츠연맹(IBSA)의 광고 규정에 준수해야 한다. 홍보 계약 조건에 따라, 조항을 위반한 유니폼은 코트에서 허용되지 않는다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받으며, 해당 선수는 경기에 참가할 수 없다.

5.7 어떠한 패딩 혹은 머리의 어떠한 외용 장신구는 아이셰이드의 위치나 기능에 지장을 주어서는 안 된다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 페널티를 받는다.

5.8 팀은 만약의 출혈의 경우를 대비하여, 추가 유니폼을 반드시 소지하고 있어야 한다. 팀은 피가 묻은 유니폼을 동일한 디자인과 색상의 유니폼으로 바꿔 입어야 한다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

5.9 팀은 또한 반드시 두 종류의 셔츠를 소지하고 있어야 한다. 하나는 홈팀 셔츠이며, 다른 하나는 원정팀 셔츠이다. 두 종류의 셔츠는 색상에 있어서 명확히 차이를 보여야 한다.

6. 아이셰이드/아이패치/고글 그리고 콘택트렌즈/보청기

6.1 선수는 안경 또는 콘텍트 렌즈를 착용할 수 없다.

6.2 아이셰이드는 하프 시작할 때부터 종료 시까지 반드시 코트 위 모든 선수가 착용하고 있어야 한다. 또한, 교체되는 선수는 교체가 선언되고 그들이 코트를 나갈 때, 아이셰이드를 벗을 수 있다. 이를 위반 시, 아이셰이드 퍼스널 페널티를 받는다.

6.3 아이셰이드는 또한, 연장전에서 코트에 있는 모든 선수가 반드시 착용하고 있어야 한다. 모든 선수는 반드시 엑스트라 스로 중 코트에 있으나 없으나 아이셰이드를 착용해야 한다. 이를 위반 시, 아이셰이드 퍼스널 페널티를 받는다.

6.4 모든 주요 선수권대회에서 참가하는 모든 선수는 거즈 패치 및 이에 상용하는 것으로 시야를 가려야 하며, 이는 IBSA 골볼 기술임원 혹은 각 팀에 기술임원으로 지명된 사람 감독 하에 이루어 진다. 조직위원회(LOC)는 반드시 패치 종류, 마크, 혹은 브랜드를 대회 시작 60 일 전에 공지하여, 팀이 어떤 타입과 브랜드를 사용할 지를 알 수 있도록 해야 한다. 팀에서 만약 다른 패치를 사용해야 한다면, 반드시 이(2)주 전에 기술임원(TD)에게 반드시 의료진단서를 제공해야 한다. 만약 대체 패치가 승인이 된다면, 팀은 새로운 패치에 대한 추가 비용을 지불해야 한다.

6.5 만약 아이셰이드를 정돈하거나, 선수가 아이셰이드 교체를 요청했을 때, 이가 45 초보다 더 오래 걸린다면, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 퍼스널 페널티를 받는다. 10 초 시간기록원 (타이머) 중 시간을 재고 있지 않는 기록원이 45 초 공식 타임아웃 시간을 잴 것이다.

6.6 조직위원회가 제공하는 아이셰이드는 반드시 IBSA 기술임원에 의해 승인 받아야 하며, 반드시 모든 선수가 착용해야 한다. 기술임원에 의해 미리 수기로 받은 승인서가 없다면, 이를 위반 시, 선수는 경기에 참가할 수 없으며, 그 선수는 교체될 것이다.

6.7 경기장에 있을 때에는 선수는 보청기를 사용하거나 착용할 수 없다. 이를 위반 시, 스포츠 정신에 어긋나는 행위로 간주하여 언스포팅 컨덕트 퍼스널 페널티를 받을 것이며, 그 선수는 경기에 참가할 수 없다. 대신 그 선수를 교체할 수 있다.

7. 경기 세부종목 및 등급분류

7.1 경기는 남자와 여자, 두 부문으로 나뉜다.
7.2 IBSA 승인대회에서 모든 선수는 반드시 IBSA 스포츠 등급 B1, B2 혹은 B3 에 부합해야 한다.

8. 팀 구성

8.1 각 경기 시작 시, 팀 구성은 코트에 3 명의 선수와 교체선수 3 명으로 구성된다. 경기 시작 시 3 명의 선수가 코트에 참가할 수 없다면, 팀은 강제로 기권 당할 것이다. 어느 한 팀이든 경기에 참가할 수 있는 자격을 갖춘 선수가 한 명만 남은 경우 경기는 종료된다.

8.2 또한, 경기 중, 팀은 벤치에 3 명의 안내인을 둘 수 있다. 팀 벤치 에어리어에 허용되는 사람 수는 절대 9 명을 넘을 수 없으며, 이는 코트에서 시작하는 3 명의 선수를 포함한 수이다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여, 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

8.3 심판은 코인 토스 시, 경기에 참가하지 않으나 팀 벤치 에어리어에 있는 선수에 대해 수기로 반드시 통보 받아야 한다. 해당 선수는 반드시 조직위원회에서 제공한 별도의 셔츠를 입어 식별 가능하도록 해야 하며, 그렇지 않은 경우, 팀 벤치에 있을 수 없다. 이를 위반 시, 벤치 에어리어에서 퇴장 당할 것이다.

9. 경기진행임원 구성

9.1 패럴림픽 및 모든 IBSA 승인대회에서, 각 경기는 심판 2 명, 골심 4 명, 득점 기록원 1 명, 시간기록원 1 명, 10 초 시간기록원 2 명 그리고 예비 시간기록원 1 명이 필요하다.

9.2 경기진행임원의 직무는 IBSA 골볼 ITO 매뉴얼에서 확인할 수 있으며, 심판 및 기술임원의 직무는 골볼 ITO 매뉴얼에 기재되어 있다.

SECTION B – 경기 전

10. 코인 토스

10.1 팀 대표는 코인 토스하는 장소에 시간 맞춰 참석해야 한다. 이를 위반 시, 공격 혹은 수비 결정권 박탈과 임원 테이블을 기준으로 왼쪽 혹은 오른쪽 중 코트 위치 선택권이 박탈 된다.
만약 두 팀 모두 나타나지 않는다면, 득점 시트의 첫 번째 팀(팀 A)가 임원 테이블 기준으로 왼쪽에 있는 코트에서 먼저 공격으로 경기를 시작하게 된다.

10.2 팀이 경기장에 들어오기 전, 팀 대표는 득점 시트에 선수 이름 및 번호가 맞게 기록되어 있는지 확인해야 하며, 또한, 경기 중 벤치에 들어올 수 있는 코치 및/혹은 안내인 목록이 맞는지도 확인해야 한다.
만약 득점 시트가 제공되지 않았다면, 이전 경기 득점 시트를 사용할 것이며, 만약 이전 득점 시트가 없다면, 대회 참가를 위해 조직위원회에 제출한 참가신청서에 명시된 이름과 직무를 사용한다.

10.3 승패가 반드시 결정되어야 하는 경기의 경우, 팀 대표는 라인업 시트를 작성할 것이다. 이 시트는 첫 코인 토스 때 심판에게 받아서, 엑스트라 스로 코인 토스 때 다시 심판에게 반드시 제출해야 한다. 이를 위반 시, 공격 혹은 수비 결정권이 박탈되며, 선수 순서는 득점 시트에 따라 결정된다. 만약 양 팀 모두 라인업 시트를 제공하지 않을 경우, 팀 A 가 공격으로 먼저 시작한다.

10.4 코인토스는 토너먼트 기술대표가 승인하거나 임명한 공식 임원이 진행한다.

10.5 코인 토스에서 이긴 팀은 공격 혹은 수비를 선택하거나, 또는 코트의 위치를 선택할 수 있다 (왼쪽 혹은 오른쪽). 상대팀은 남은 선택을 하게 된다.

10.6 전반전이 종료된 후, 팀은 코트 위치를 변경한다. 후반전의 첫 스로는 전반전의 수비 팀에게 넘어간다.

10.7 라인업 시트에 이름 있는 선수만이 경기에 참가할 수 있다. 골볼 득점 시트에 명시된 모든 팀 선수는 버저 또는 청각 신호가 경기 시작을 알릴 때 반드시 코트(세 명의 선수) 혹은 팀 벤치에 있어야 한다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여, 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

11. 웜 업

11.1 선수는 본인의 팀이 수비를 하게 될 골대 쪽에서 웜 업을 할 수 있다. 팀은 상대편 코트 방향으로 공을 던져서는 안 된다.

11.2 만약 웜 업 중, 상대 팀의 코트로 공을 던질 경우, 심판이 경고를 줄 것이다. 만약 동일한 팀이 상대 팀의 코트로 또 공을 던질 경우, 그 팀은 스포츠 정신에 어긋나는 행위로 간주하여, 언스포팅 컨덕

트 팀 페널티를 받으며, 그 후 계속된다면, 언스포팅 컨덕트 팀 페널티를 받고 선수 혹은 코치가 경기에서 제외될 수 있다.

12. 경기 시간

12.1 경기 시간은 총 24 분으로, 12 분씩 전· 후반 경기로 나뉜다.

12.2 각 경기 사이에는 최소 5 분의 시간이 주어지며, 패럴림픽 및 세계선수권대회의 경우, 경기 사이에 최소 15 분의 시간이 주어진다.

12.3 경기시작 5 분 전에는 경기 시작을 알리는 청각 신호가 있어야 한다. 또한, 각 전· 후반전 시작 90 초 전에 두 번째 청각 신호가 있어야 한다.

12.4 전· 후반전 시작 90 초 전에 해당 경기의 선수는 반드시 코트 위에 있어야 하며, 심판이 아이셰이드를 검사할 수 있도록 준비하고 있어야 한다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 혹은 퍼스널 페널티를 받을 것이다.

12.5 하프 타임은 3 분이다.

12.6 모든 팀과 선수는 기록 임원이 "타임" 이라고 외치거나, 청각 신호가 있을 때 경기 시작할 준비가 되어야 한다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여 팀 혹은 퍼스널 페널티를 받는다.

12.7 시간이 끝나면, 하프가 종료된 것으로 간주한다.

SECTION C – 경기 중

13. 경기 규약

13.1 심판은 관중들에게 휴대전화 전원을 끄고 경기 진행 중에는 조용히 해줄 것을 상기시킬 것이다. 그 후, 심판은 "조용히 해주세요(quiet please)" 라 말한 후, "센터(centre)" 라 콜 하며 스로를 먼저 할 팀에게 공을 건네줄 것이다. 심판은 센터에 가장 가까이 있는 선수에게 공을 던져줄 것이고, 그 후 호루라기를 3 번 불고 "플레이(play)" 콜 할 것이다.

13.2 주 시계와 10 초 시계는 "플레이(play)" 콜을 부를 때 시작한다.

13.3 심판은 전반 또는 후반을 종료할 때, 호루라기를 한번 불고, "하프 타임(half time)", "게임 (game)", "오버타임(overtime)", "엑스트라 스로(extra throws)", 혹은 "서든 데스 엑스트라 스로 (sudden death extra throws)"를 콜 해야 한다. 이는 전· 후반전 끝에 패널티 상황이 없다는 것과 선수가 아이셰이드를 만질 수 있다는 신호이다. 엑스트라 스로 중, 그리고 엑스트라 스로와 서든 데스 엑스트라 스로 사이에는 선수가 아이셰이드를 만져서는 안 된다.

13.4 경기 시계와 10 초 시계는 심판이 호루라기를 불면 멈추며, "플레이(play)"라 콜을 하면 페널티 상황을 제외하고 다시 시작한다. 경기 시계는 페널티 상황에서는 아예 멈춘다.
13.5 공을 코트에 다시 투입시킬 때는, 공이 코트를 빠져 나갔을 때의 사이드라인에서 가장 가까운 골대 1.5m 사이드라인에서 심판 또는 골심이 공을 던진다. 그러고 나서 심판은 "조용히 해주세요(quiet please)" 라 콜을 하고, 호루라기를 한번 부른 후 "플레이(play)"를 콜 한다. 경기 및 10 초 시계는 "플레이(play)" 라 콜을 할 때 다시 시작한다. 만약 공이 센터 라인을 넘어가고, 골을 넣는다면, 팀이 공을 가지고 있을 수 있다.

13.6 만약 스로 하는 상황에서, 공이 수비 팀과의 접촉 없이 코트 밖 공이 움직이는 방향으로 반 이상을 사이드 라인 밖으로 나가면, 심판은 호루라기를 한번 부르고 "아웃(out)"을 콜 한다. 경기 시계는 멈추며 10 초 시계는 시간을 멈추고 리셋 한다. 공을 다시 코트에 투입될 때에는 심판 혹은 골심이 다시 투입 시킨다 (규정 제 13.5 항 참고). 심판은 "조용히 해주세요(quiet please)"라 말한 후, 호루라기를 부르고 "플레이(play)"라 말한다. 경기 시계와 10 초 시계는 "플레이(play)"콜을 할 때 다시 시작한다.

13.7 만약 공이 팀 에어리어 안에서 막히거나 사이드라인을 반 이상 넘어가는 경우, 코트 밖으로 공이 벗어난 경우, 자신이 속한 팀의 골 라인을 넘어 반 이상이 막힌 경우 심판은 호루라기를 한 번 불고 "블록 아웃(blocked out)"을 콜 한다.
경기 시계와 10 초 시계는 멈추고, 공을 다시 코트에 투입될 때에는 심판 혹은 골심이 다시 투입 시킨다 (규정 제 13.5 항 참고). 심판은 "조용히 해주세요(quiet please)"를 말하고, 호루라기를 부른 다음 "플레이(play)"를 말해야 한다. 경기 시계와 10 초 시계는 "플레이(play)"를 콜 할 때 다시 시작한다.

13.8 경기 시계가 멈춰지고 공이 심판 혹은 골심에 의해 골대 1.5m 앞에서 다시 코트로 투입되었을 때, 팀의 선수가 공을 주우려고 하지 않아도 심판은 "조용히 해주세요(quiet please)"를 콜 하고, 호루라기를 한번 부른 후, "플레이(play)" 라 콜 한다.

13.9 코트에서는 추가적으로 방향을 잡는 것에 따로 도움을 줄 수 없다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 퍼스널 페널티를 받는다.

13.10 페널티 상황이 발생하면, 선수는 심판 혹은 골심에 의해 골대로 방향 도움을 받을 수 있다.

만약 그 외 시간에 심판에 의해 선수가 방향 도움을 받아야만 한다면, 이는 경기 지연으로 간주 하여 딜레이 오브 게임 퍼스널 페널티를 받는다.

13.11 만약 수비 팀의 팀 에어리어에 수비 팀의 접촉 없이 상대팀이 던진 공이 멈춘다면, 이는 데드 볼(dead ball)"이라 부른다. 심판은 호루라기를 부르고 "데드 볼(dead ball)"을 콜 한다. 공은 규정 제 13.5 장에 의거하여 운영 임원이 수비 팀에게 전달한다. "데드 볼(dead ball)"은 또한 공이 수비 팀의 접촉 없이 골대/크로스 바를 맞고, 팀 에어리어 혹은 센터 라인 이전의 중립 에어리어에 멈추면 콜이 선언된다. 호루라기는 공이 완전히 멈추기 전까지 부르지 않는다.
13.12 팀 선수는 경기장(FOP)을 어떠한 이유이든 (예. 의료 치료 혹은 장비 점검) 심판의 허가를 받은 후 공식 중단된 시간에만 떠날 수 있다. 해당 선수는 전· 후반 경기가 종료된 후에만 다시 경기장에 들어올 수 있다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

13.13 경기의 원활한 진행을 위해, 심판이 선수의 안전에 위험이 있다고 판단될 때에만 경기장 바닥을 닦는 공식 타임아웃을 시행한다. 바닥 닦는 것은 오직 공식 중단된 시간에만 행해진다.

14. 득점

14.1 경기 시계가 흘러가고 있고, 공이 플레이 중인 상태에서 골 라인을 완전히 통과하면, 득점으로 간주한다 (부록 1 참고). 심판은 호루라기를 두 번 불고, 득점을 알린다. 경기 시계는 심판의 첫 호루라기 소리에 멈춘다. 플레이를 위해 공을 전달하는 운영 임원이 던진 공으로 인한 득점은 인정되지 않는다.

14.2 페널티 상황에는 경기 시계가 흐르지 않으나 공이 완전히 골 라인을 넘은 경우 득점으로 간주한다.

14.3 만약 수비 선수의 아이셰이드가 던져진 공에 맞아 움직여지거나 벗겨지면, 공이 블록 아웃, 또는 득점 되기 전 통제 하에 있는 동안 선수는 그 상태로 경기를 진행하는 것이 허용될 것이다.

14.4 지정된 시간이 끝났을 때 가장 많이 득점한 팀이 승리 팀이 된다.

14.5 득점 차가 10 점을 넘으면 경기는 바로 종료된다.

15. 팀 타임아웃

15.1 각 팀은 경기 중 45 초 타임아웃을 4 번 사용할 수 있다. 전반전 경기 중 최소 한 번의 타임 아웃을 반드시 사용해야 하며, 사용하지 않으면 이 한 번의 타임아웃은 소멸된다. 한 팀이 타임아 웃을 사용하면, 양 팀 모두 타임아웃을 사용할 수 있다.

15.2 각 팀은 전체 연장전 동안 한 번의 타임 아웃을 사용할 수 있다. 지정된 시간 내에 사용하지 않는 모든 타임아웃은 소멸된다.

15.3 공을 컨트롤 하고 있는 팀이 타임아웃을 요청할 수 있다. 두 팀 모두 경기 중 호루라기 소리가 있을 때 타임아웃을 요청할 수 있다.

15.4 타임 아웃은 팀원 중 누구나 "타임 아웃(time-out)" 수신호 (부록 1 참고) 및/혹은 구두로 "타임 아웃(time-out)"을 심판에게 요청할 수 있다. 팀원 중 누구나 해당 팀이 공을 컨트롤 하기 전에 타임아웃을 수신호로 요청할 수 있지만, 구두로 요청하는 타임아웃은 반드시 공이 컨트롤에 있을 때까지 기다려야 한다. 이를 위반 시, 일리걸 코칭 팀 페널티를 받는다.

15.5 타임 아웃은 심판이 이를 말한 후, 이를 요청한 팀 이름을 호명하면 시작된다. 타임 아웃이 시작되면, 팀 벤치 에어리어에 있던 모든 사람은 코트로 들어올 수 있다.

15.6 10 초 시간 기록원이 45 초 타임 아웃 시간을 재며, 타임 아웃 종료 15 초 전과 타임 아웃이 종료될 때 경고음을 내야 한다. 타임 아웃이 종료될 때 현재 게임 중이 아닌 모든 팀원은 반드시 팀 벤치 에어리어에 있어야 한다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

15.7 15 초 경고음이 울리면, 심판은 "15 초 (15seconds)" 를 콜 해야 한다.

15.8 선수 교체는 타임 아웃을 요청한 팀이 타임 아웃 끝나기 전에 요청할 수 있다. 만약 타임 아웃이 끝나기 전 선수 교체를 위한 타임아웃을 요청한다면 그 팀은 타임 아웃과 선수교체를 둘 다 사용하는 것이다. 45 초가 끝날 때, 심판은 선수교체를 콜 할 것이고, 이후 선수교체가 진행된다. 만약 타임아웃이 종료된 후 선수교체를 위한 타임아웃을 요청한다면, 경기지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받게 된다.

15.9 타임 아웃을 사용한 팀이 타임아웃 또는 선수 교체를 요청하려면, 최소 한 번 스로를 반드시 해야 가능하다.

15.10 만약 지정된 시간 내에 4 회 이상의 타임 아웃을 요청하거나, 후반전에 3 회 이상을 요청하거나, 연장전 중 1 회 이상을 요청한다면, 이는 거부되고 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

15.11 심판이 "조용히 해주세요(quiet please)"라 말하면, 벤치의 모든 대화를 멈춰야 한다. 이를 위반 시, 일리걸 코칭 팀 페널티를 받는다.

16. 심판 타임아웃

16.1 심판은 언제든지 운영 임원 타임 아웃을 사용할 수 있다.

16.2 만약 심판이 공을 소유한 팀의 행위로 인해 운영 임원 타임 아웃을 호루라기로 불었다면, 공은 골심이 통제한다. 타임 아웃이 종료 되면, 골심은 골대 1.5m 앞에 공을 떨어트릴 것이다 (규정 제 13.5 항).

16.3 운영 임원 타임 아웃에는 시간 제한이 없다.

16.4 "운영 임원 타임 아웃(official"s time-out)" 중에는, 벤치에 있는 모든 사람이 대화를 할 수 있으며, 심판이 "조용히 해주세요(quiet please)"라고 말한 후에는 벤치에서의 모든 대화를 멈춰야 한다. "조용히 해주세요(quiet please)" 선언 후 어떠한 이유로든 이를 위반 시, 규정 제 15.11 항에 의거하여 팀 페널티를 받는다.

17. 메디컬 타임아웃

17.1 메디컬 타임아웃은 최대 45 초이다. 부상 또는 질병의 경우, 심판이 "메디컬 타임아웃"을 콜 할 수 있다. 심판은 45 초가 끝날 때, 선수가 경기를 계속 진행할 수 있을 지에 대한 여부를 결정 한다.

17.2 10 초 시간 기록원 중 현재 10 초를 재고 있지 않는 기록원이 45 초 메디컬 타임아웃 시간을 잰다.

17.3 메디컬 타임아웃이 종료되기 15 초 전과 종료 시 경고음을 줘야 한다.

17.4 만약 심판이 메디컬 타임아웃 종료 시 부상당한 선수가 더 이상 경기를 계속할 수 없다고 판단한다면, 해당 선수는 반드시 메디컬 선수교체가 이루어져야 하지만, 코치가 정식 선수교체를 요청하면, 다시 경기에 참가할 수 있다.

17.5 심판이 코트에 들어오는 것을 허용하지 않는 한 메디컬 타임아웃 중 팀 벤치 에어리어에서 한 사람만이 코트로 들어올 수 있다. 코트에 들어 온 모두는 메디컬 타임아웃이 끝날 때, 팀 벤치 에어리어로 반드시 돌아와야 한다. 15 초 경고음이 제공되며, 만약 팀 벤치 에어리어에서 한 명 이상이 심판의 허가 없이 코트에 들어오거나, 메디컬 타임아웃이 끝났는데 아직 팀 벤치 에어리어로 돌아가지 않은 사람이 있다면, 이는 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다. 만약 심판의 요청 없이 한 명이 넘는 사람이 코트에 들어온 경우, 딜레이 오브 게임 팀 페널티가 바로 부여되며, 해당 팀은 메디컬 타임아웃의 45 초 전체를 사용할 수 없게 된다. 만약 부상당한 선수가 경기를 더 이상 참가할 수 없다면, 해당 선수는 반드시 페널티 스로 전 메디컬 선수교체를 해야 하며, 이 경우, 반대팀 코치는 페널티 수비 선수로 해당 부상당한 선수를 지목할 수 없다.

18. 출혈에 의한 규정 (출혈이 발생했을 때의 규정)

18.1 만약 선수가 부상을 입고, 이로 인한 출혈을 심판이 인지한다면, 메디컬 타임아웃을 콜 할 수 있다. 선수는 코트에서 나와 출혈이 멈추고, 상처 부위가 덮어지고 필요 시 유니폼을 교체 할 때까지 코트에 들어갈 수 없다. 만약 메디컬 타임아웃 내에 출혈이 멈추지 않고, 상처 부위가 수습되지 않았으며, 유니폼을 교체하지 않았을 시, 메디컬 선수교체가 요구된다.

18.2 만약 출혈로 인해 선수가 교체된다면, 이는 "메디컬 선수교체" 로 간주한다. 선수는 코치가 정식 선수교체를 요청한 경우에 다시 경기에 참가할 수 있으나, 심판이 규정 제 18.1 항을 충족시킨다고 판단한 경우에만 가능하다.

18.3 경기를 다시 시작하기 전, 경기장 위에 출혈 등으로 인한 오염된 부분은 반드시 모두 청소 되어야 한다.

18.4 만약 선수가 원래 입고 있던 옷과 동일한 번호가 적힌 여유분의 셔츠가 없다면, 현재 팀에서 사용하고 있지 않은 번호가 적힌 셔츠를 입을 수 있다. 단, 이는 심판에게 알리고, 심판이 번호 변경을 선언해야 가능하다. 셔츠는 경기 중인 팀의 다른 선수들과 같은 색 이어야 한다.

19. 팀의 선수교체

19.1 각 팀은 총 경기 중 4 번의 선수교체를 사용할 수 있다. 전반전에서 최소 1 회 선수교체를 사용해야 하며, 만약 사용하지 않는다면, 이 선수교체 기회는 소멸된다.

19.2 총 연장전에서는 1 번의 선수교체가 가능하다. 지정된 시간 내에 사용되지 않는 선수교체 기회는 소멸된다.

19.3 동일한 선수를 1 회 이상 선수교체 할 수 있다.

19.4 볼을 컨트롤 중인 팀이 선수교체를 요청할 수 있다. 경기 시계가 멈췄을 경우에는, 양 팀 모두 선수교체를 요청할 수 있다.

19.5 선수교체는 팀원 중 누구나 심판에게 요청할 수 있으며, "선수교체(substitution)" 수신호 (부록 1 참고) 및/혹은 "선수교체(substitution)"이라고 말해야 한다. 팀원 중 누구나 해당 팀이 공을 가지기 전에 선수교체를 수신호로 요청할 수 있지만, 구두로 요청하는 선수교체는 반드시 공이 멈출 때까지 기다려야 한다. 이를 위반 시, 일리걸 코칭 팀 페널티를 받는다.

19.6 선수교체는 심판이 선수교체를 선언하고 팀 이름을 호명해야 선수 교체가 시작된다.

19.7 심판이 선수교체를 선언한 후, 요청하는 팀은 선수교체 보드에 코트에서 나오는 선수 번호와 코트에 들어가는 선수의 번호를 순서대로 기재하여 들고 있어야 한다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

19.8 패칭을 해야 하는 경기의 경우, 심판이 선수교체를 호명할 시, 교체하여 코트에 들어가는 선수는 반드시 패치를 미리 붙이고, 아이셰이드 검사를 받을 준비가 되어 있어야 한다. 코치 혹은 교체 하는 선수로 인해 경기가 지연되는 경우, 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

19.9 선수교체 끝나기 전 타임아웃을 요청할 수 있다. 만약 선수교체를 요청한 팀이 선수교체 시간이 끝나기 전 타임아웃을 요청한다면, 선수교체 및 타임아웃 모두 사용한 것으로 인지한다.

19.10 팀은 1 명 이상의 선수를 동시에 교체하기를 원할 수 있지만, 선수교체가 끝난 후라면, 최소 1 번의 스로를 반드시 해야 다시 선수 교체 혹은 타임 아웃을 요청할 수 있다. 선수교체는 선수가 코트에 들어오는 순간 교체가 완료된 것으로 간주한다. 이를 어길 시, 경기 지연으로 간주 하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

19.11 심판이 팀 이름과 교체로 인해 코트에서 밖으로 나가는 선수의 번호를 호명하면, 그 나가는 선수는 아이셰이드, 아이 패치를 벗고 팀 벤치 에어리어로 나갈 수 있다. 골심은 해당 선수를 코트 밖으로 나가도록 도와줄 수 있고, 들어오는 선수를 팀 벤치 에어리어에 가장 가까운 골대로 들어올 수 있도록 도와줄 수 있다. 만약 나가는 선수가 심판이 팀 이름 및 선수 번호를 호명하기 전에 아이셰이드를 벗는다면, 그들은 아이셰이드 페널티를 받는다.

19.12 페널티를 받는 상황에서 페널티를 받는 선수를 제외하고는 선수교체가 가능하다.

19.13 선수교체 시간 중 심판이 "조용히 해주세요(quiet please)" 라 콜 하기 전까지는 양 팀 모두 벤치에서 코칭이 가능하다. 만약 "조용히 해주세요(quiet please)" 이후 팀이 코칭을 계속한다면, 팀은 일리걸 코칭 팀 페널티를 받는다.

19.14 하프 타임, 정식 경기 시간과 연장전 사이, 그리고 연장전 중 하프타임 동안의 선수교체를 하는 선수는 팀이 가지고 있는 선수교체 정식 횟수에서 차감되지 않는다. 하프 타임 중, 팀은 반드시 모든 선수 교체에 대해 득점 기록원에게 공지해야 한다. 그러면 테이블 사이드에 있는 심판이 이어지는 경기 시작할 때, 선수교체 에 대해 콜 할 것이다. 만약 하프 때, 팀이 득점 기록원에게 선수교체 에 대해 공지를 하지 않을 경우, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

19.15 만약 정식 경기 시간에 팀이 4 번보다 많이 선수교체 신청 혹은 후반전 중 3 번보다 많이 선수교체 신청 혹은 연장전 중 1 번보다 많이 요청한 경우, 이는 거절되며 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

20. 메디컬 선수교체

20.1 정식 경기 시간에 이루어지는 메디컬 선수 교체는 4 번 선수교체 횟수 혹은 연장전 중 1 번 선수교체 횟수에 포함되지 않는다.

20.2 정식 경기 시간과 연장전에 동일한 선수에 대해 2 번의 의료 타임아웃을 콜 한다면, 심판의 판단하에, 남은 경기에는 해당 선수를 코트에서 제외 할 수 있다. 남은 경기 동안 동일한 선수로 인해 경기가 중단된다면, 이는 즉시 메디컬 타임 아웃이 선언되며, 남은 경기 동안 해당 선수는 경기에 참가할 수 없다.

20.3 메디컬 타임 아웃이 선언된 후, 심판은 선수가 계속 경기에 참가할 수 있는지에 대한 여부를 결정할 것이다. 45 초가 끝난 후, 만약 심판이 선수가 경기에 참가 할 수 없다고 판단한다면, 선수는 반드시 교체되어야 하며, 그 선수가 다시 경기에 참가하려면 코치가 정식 선수교체를 사용해야 한다.

20.4 의료 선수교체 시 심판이 "조용히 해주세요(quiet please)" 라 콜 하기 전까지 팀은 코트에 있는 선수들과 대화를 할 수 있다. 이를 어길 시, 일리걸 코칭 팀 페널티를 받는다.

SECTION D – 위반 행위

위반 행위가 발생 시, 심판은 호루라기를 불고, 만약 필요 시 위반행위 종류를 호명한다. 공은 위반 행위를 하지 않은 팀에게 넘어간다.

21. 프리머추어 스로

21.1 프리머추어 스로는 심판이 "플레이 (play)" 라 말하기 전 선수가 공을 던지는 것을 말한다.

22. 볼 오버

22.1 만약 공이 수비 팀 선수에 의해 블록 되고, 공이 튀어 올랐을 때; (a) 센터 라인을 넘거나 (b)중립 에어리어의 사이드 라인을 넘겼을 경우, 심판은 호루라기를 불고 "볼 오버(ball over)" 라 콜 한다. 그

후, 공은 블록 아웃 된 반대 팀의 팀 에어리어로 투입된다. 규정 제 13.5 항 참고. 심판은 "조용히 해주세요(quiet please)"라 말한 뒤 호루라기를 불고 "플레이(play)" 라 선언한다.

22.2 만약 공이 골대나 크로스바를 맞고 센터라인이나 중립 에어리어의 사이드 라인으로 넘어갈 경우, 심판은 호루라기를 한 번 부르고 "볼 오버(ball over)" 라 콜 한다.
22.3 만약 공이 코드 위의 물체에 맞는다면, 심판은 호루라기를 한번 부르고 "볼 오버(ball over)" 를 선언한다.

22.4 만약 선수가 공을 가지고 센터 라인을 완벽히 넘어간다면, 심판은 호루라기를 한 번 불고 "볼 오버(ball over)" 라 콜 한다.

22.5 이 규정은 엑스트라 스로 및 페널티 스로에는 적용되지 않는다.

SECTION E - 개인 페널티(퍼스널 페널티)

"퍼스널 페널티" 의 경우, 심판은 호루라기를 한 번 부르고, 페널티 명과 팀 및 선수의 번호를 호명한다. 페널티를 받은 선수가 페널티 스로에 수비해야 한다. 만약 부상 또는 방출로 인해, 페널티를 받은 선수가 페널티에 수비를 하지 못하면, 스로 하는 팀은 코트에 남은 두 명의 선수 중 수비하는 선수를 선택해야 한다. 경기 규정은 모든 페널티 스로에 적용되며, 만약 스로 하는 선수가 페널티를 받는 다면, 스로는 득점으로 인정되지 않으며, 해당 팀은 퍼스널 혹은 팀 페널티를 받는다. 만약 수비하는 팀이 페널티를 받는 다면, 상대가 득점을 하지 못한 상황에서는 한번 더 스로를 진행 해야 한다. 만약 스로를 하는 과정에서, 스로를 한 선수가 자책 골을 넣었다 하더라도, 득점으로 인정되지 않지만, 공 소유권을 잃는다. 만약 퍼스널 페널티 상황에서 다른 페널티를 받는 다면, 첫 페널티를 완료한 후 두 번째 페널티를 진행한다. 만약 페널티 스로를 하는 팀이 페널티 스로를 거절한다면, 수신호 (부록 1 참고)를 사용하고/하거나, "페널티 디클라인드(penalty declined)" 라 말해줘야 한다. 페널티를 거절하는 팀은 공 소유권을 갖게 되고 다시 경기가 시작된다. 모든 페널티 상황에서 경기 시계는 멈춘다.

23. 쇼트 볼

23.1 만약 선수가 던진 공이 코트에 남아있지만, 수비팀의 팀 에어리어 앞에 멈춘다면, 그 공을 던진 선수는 쇼트 볼 페널티를 받는다.

24. 하이 볼

24.1 만약 스로 한 선수의 손에서 공이 떠난 후, 공이 스로 한 팀의 팀 에어리어 앞에 있는 하이 볼 라인(6m) 전 혹은 위에 코트를 한번도 닿지 않고 착지한다면, 그 스로 한 선수는 하이볼 페널티를 받게 된다.

25. 롱 볼

25.1 제 24 항의 규정이 있지만, 스로를 하는 도중 공은 반드시 중립 에어리어 바닥에 최소 한 번은 반드시 닿아야 하며, 그렇지 않으면 선수는 롱 볼 페널티를 받게 된다.

26. 아이셰이드

26.1 경기 중 코트에 있는 선수 중 심판의 허가 없이 의도적으로 아이셰이드를 만지거나 다른 선수의 아이셰이드를 만지는 선수는 아이셰이드 페널티를 받는다.

26.2 페널티 상황에서 코트 밖에 나가는 선수는 아이셰이드를 만지면 안 된다. 위반 시 아이셰이드 페널티를 받는다.

26.3 만약 심판이 팀 이름과 교체로 인해 나가는 선수의 번호를 호명하기 전, 선수 교체로 코트를 나가는 선수가 아이셰이드 및/혹은 아이패치를 만지거나 제거한다면, 아이셰이드 페널티를 받는다.

26.4 아이셰이드 페널티는 심판 혹은 10 초 타이머 기록원이 심판에게 인지시켜 콜을 받을 수 있다. 만약 후자의 경우, 10 초 타이머 기록원이 10 초 페널티를 알리는 경고음을 사용하여 심판에게 신호를 줄 것이다. 테이블 심판은 10 초 타이머 기록원과 상황에 대해 논의한 후, 아이셰이드 및/ 혹은 아이 패치를 확인하고 아이셰이드 페널티에 대해 적합한 조치를 취하며, 해당될 경우 콜 할 것이다.

27. 일리걸 디펜스

27.1 첫 수비를 하기 위해 접촉하는 공은 반드시 팀 에어리어에 신체 일부가 닿고 있는 선수에 의해 이루어져야 한다 (오리엔테이션 및 랜딩 에어리어).

27.2 수비하는 선수가 일리걸 디펜스를 한다면, 공이 컨트롤에 있거나 블록 아웃 혹은 득점 될 때까지 경기를 진행한다. 만약 공이 득점 되면, 페널티는 콜 되지 않는다.

28. 퍼스널 딜레이 오브 게임

28.1 선수는 전· 후반전 시작 시 심판의 콜이 떨어질 때 경기를 시작할 수 있도록 반드시 미리 준비된 상태여야 한다.

28.2 선수는 코트 위에 있는 팀원 이외에 그 누구한테서도 방향에 대한 위치 조정을 받으면 안되지만, 페널티 이후 심판 혹은 골심에 의해 보조를 받을 수는 있다. (규정 제 13.10 항 참고)

28.3 선수의 행동이 고의적으로 경기를 지연시킨다고 심판이 판단한 경우, 경기 지연의 딜레이 오브 게임 페널티를 받는다

29. 스포츠 정신에 어긋나는 행위

29.1 만약 심판이 선수가 스포츠 정신에 어긋나게 행동한다고 판단한 경우, 선수는 퍼스널 언스포팅 컨덕트 페널티를 받을 것이다. 퍼스널 언스포팅 컨덕트 페널티를 받은 선수는 그 경기에서 퇴장하게 될 수 있다. 또한 한 선수가 두 번의 언스포팅 컨덕트 페널티를 받는 경우 그 선수는 그 경기에서 퇴장하게 된다. 하나 이상의 언스포팅 컨덕트 페널티로 인해 퇴장 당한 선수는 자동적으로 동일한 대회의 다음 경기까지 제외된다. 언스포팅 컨덕트 페널티를 또 받는다면, 경기장 혹은 대회에서 퇴장 당할 수 있다.

29.2 만약 선수가 퇴장 당한다면, 심판은 반드시 이를 기술임원(TD)에게 보고해야 한다. 그 다음, TD 와 소청 위원회는 해당 대회의 다음 경기에도 퇴장을 받아야 하는지 곧장 결정할 것이다. 이 모든 사건과 소청위원회의 결정은 반드시 TD 가 수기로 작성하여 해당 대회가 종료되기 전 IBSA 골볼 소위원회에게 보고하여 제출해야 한다. 만약 소청위원회가 소집되어 해당 사건에 대해 결정을 하지 못한다면, 그 선수는 소청위원회가 결정을 내릴 때까지 해당 대회의 추후 경기에 참가할 수 없다. 경기 종료 전까지 결정이 나지 않는다면, 다음 배치를 위하여 해당 문제를 IBSA 골볼 소위원회에 제출해야 한다.

29.3 퍼스널 언스포팅 컨덕트로 인해 경기에서 퇴장 당한 선수는 교체될 수 있다. 이 선수 교체는 정식 교체 가능 횟수 중 1 회 사용으로 인지한다.

29.4 경기 전 혹은 도중, 선수나 팀 라인업 목록에 명시된 팀원이 TD 와 고의적으로 신체 접촉을 한다면, 경기 및 경기장에서 즉각 제외될 것이다. 페널티를 스로 하는 팀은 코트에 남은 선수 중 수비수를 정할 수 있다. 만약 경기 시작 전 페널티를 받는 다면, 스로 하는 팀은 득점 기록 지(스코어 시트)에 적힌 선수 중 아무나 수비수로 선택하여 페널티 스로 할 수 있다.

29.5 스로 한 선수의 손에서 공이 벗어난 직후 공은 반드시 둥글 어야 한다. 그렇지 않으면 언스포팅 컨덕트 페널티를 받는다.

29.6 골볼 에서는 향상을 보조하는 어떠한 외부 물질도 금지된다. 공 표면의 접착력을 강화 혹은 약화 시키는 레진/"스틱음"(stick’em"), 땀 혹은 외부 물질 사용은 엄격히 금지된다. 이러한 행위는 언스포팅 컨덕트 페널티를 받는다.

29.7 고의적으로 공을 어느 표면에 문질러 표면을 젖게 하는 선수는 언스포팅 컨덕트 페널티를 받는다.

29.8 공과 첫 접촉 있고 난 후 서있을 때 의도적으로 공을 차는 것은 언스포팅 컨덕트 페널티를 받는다.

29.9 만약 공을 경기 외에 코트 밖으로 던진 공이 누군가를 다치게 할 수도 있다고 심판이 판단한다면, 공을 던진 선수는 언스포팅 컨덕트 페널티를 받는다.

29.10 선수는 아이셰이드 아래 아이패치를 어떠한 방법으로든 의도적으로 만져서는 안 된다. 그렇지 않으면, 해당 선수는 언스포팅 컨덕트 페널티를 받으며 남은 경기에서 퇴장 된다. 퇴장 당한 선수는 교체될 수 있다. 이 선수 교체는 정식 교체 가능 횟수 중 1 회 사용으로 간주한다.

30. 소음

30.1 공을 스로를 하는 시점에서 공을 던지는 선수가 공이 수비하는 팀 선수에게 닿을 때까지 만드는 불필요한 모든 소음은 페널티를 받는다.

30.2 불필요한 소음은 동물 소리, 과도한 쿵쿵거리는 소리(발로), 손으로 코트를 과하게 주먹으로 혹은 손바닥으로 치는 소리, 과한 손뼉 소리, 휘파람 소리, 노래 부르는 소리, 신발 끄는 소리, 혀 차는 소리, 지속적인 과장된 혹은 연관되지 않은 대화 혹은 불필요한 함성을 포함하며 이에 제한되지 않는다.

SECTION F - 팀 페널티

팀 페널티의 경우, 심판은 호루라기를 부르고 „팀 페널티(team penalty)"를 호명한 후, 페널티 종류를 말한 후 팀을 호명한다. 페널티 스로를 하는 팀이 코트 위의 상대 선수 중 수비할 선수를 고른다. 만약 경기 시작 전에 팀 페널티를 받으면, 페널티 스로를 하는 팀이 득점 시트 목록에 있는 선수 내에서 선택할 수 있다. 경기 규정은 모든 페널티 스로에 적용되며, 만약 스로 하는 선수가 페널티를 받을 경우, 그 스로는 득점으로 인정하지 않으며 퍼스널 혹은 팀 페널티가 스로 하는 팀에게 적용된다. 만약 수비하는 팀이 페널티를 받게 되면, 상대가 득점을 하지 못한 상황에서는 한번 더 스로를 진행해야 한다. 만약 스로를 하는 과정에서, 스로를 한 선수가 자책 골을 넣었다 하더라도, 득점으로 인정되지 않지만, 공 소유권을 잃는다. 만약 페널티 스로를 하는 팀이 페널티 스로를 거절한다면, 수신호 (부록 1 참고)를 사용하고/하거나, "페널티 디클라인드(penalty declined)"이라고 말해줘야 한다. 페널티를 거절하는 팀은 공 소유권을 갖게 되고 다시 경기가 시작된다.

31. 10 초

31.1 수비 팀은 공과 처음 접촉 이후 코트 센터라인 혹은 사이드 라인 밖으로 다시 공을 보내기까지 10 초가 주어진다.

31.2 만약 수비 팀의 접촉이 있은 후 타임 아웃, 선수교체 혹은 블록 아웃이 발생하고, 팀이 공의 통제권을 가지고 있다면, (선수가 물리적으로 소유하고 있거나 공이 선수들 사이에서 패스 되고 있는 경우) 심판의 호루라기 소리와 함께 10 초 타이머 시계는 멈춰지거나/정지하고 심판이 "플레이(play)"라 콜 한 경우 다시 시작한다. 팀은 남은 시간 동안 코트 센터 라인 혹은 사이드 라인을 넘기도록 해야 한다.

31.3 호루라기 소리가 난 후 "블록 아웃(blocked out)"이 콜 한 후 수비 팀이 접촉하면, 10 초 타이머 시계는 멈춰진다. 공을 코트에 넘겨지면, 심판은 "조용히 해주세요(quiet please)"를 콜 하고 호루라기를 분 후 "플레이(play)"를 콜 한다. 10 초 타이머 시계는 다시 시작되며 "플레이(play)"가 콜 되면 다시 재 시작된다.

31.4 10 초 타이머 시계는 만약 "오피셜 타임 아웃(official"s time out)"이 콜 될 경우 리셋 된다.

31.5 10 초 타이머 시계는 득점 되면 리셋 된다.

31.6 10 초 타이머 시계는 전· 후반전 종료 후 리셋 된다.

31.7 10 초 타이머 시계는 페널티 상황에서 리셋 된다.

31.8 10 초 타이머 시계는 첫 수비 접촉이 있은 후 팀의 볼 컨트롤 여부와 상관없이 시작된다.

31.9 테이블에 있는 10 초 타이머 시계는 10 초가 되었을 때, 첫 접촉이 있은 후 공을 컨트롤 하고 있을 때 혹은 공이 해당 팀의 하프 코트에서 센터 라인 혹은 사이드 라인을 넘기기 전에 심판에게 알려준다.

32. 팀 경기지연

32.1 전· 후반전 경기를 시작하는 선수는 코트 위에 있어야 하며 심판이 아이셰이드 체크를 할 수 있도록 준비를 하고 있어야 하며 90 초와 경기 시작할 준비를 하여 심판의 지시에 바로 경기를 시작할 수 있도록 해야 한다.

32.2 경기 흐름에 방해되는 팀의 모든 행위

32.3 하프 타임 혹은 경기 종료와 연장전 사이 선수교체가 있다면, 반드시 득점 기록원에게 공지 해야 한다.

32.4 팀은 정식 경기 시간 안에 4 회의 타임 아웃, 혹은 후반전 동안 3 회의 타임 아웃, 혹은 연장전 동안 1 회의 타임아웃보다 많이 요청할 수 없다.

32.5 팀은 정식 경기 시간 안에 4 회의 선수교체, 혹은 후반전 동안 3 회의 선수교체, 혹은 연장전 동안 1 회의 선수교체보다 많이 요청할 수 없다.

32.6 심판이 승인하면, 코치는 반드시 올바른 순서로 적힌 선수교체 보드를 보여줄 준비가 되어 있어야 한다. 호명되면, 교체되는 선수는 반드시 아이 패치와 아이셰이드 검사 받을 준비가 되어 있어야 한다.

33. 스포츠 정신에 어긋나는 팀 행위

33.1 웜 업 규약에 어긋나는 모든 행위 (규정 제 11.2 항 참고).

33.2 경기에 참가한 모든 팀원과 임원은 반드시 스포츠 정신에 맞게 행동해야 한다.

33.3 모든 언스포팅 컨덕트는 경기에서 제외 및/또는 심판의 판단 하에 추후 경기 참가 에서 제외될 수 있다. 심판은 추후 결정을 위해 기술 임원에게 해당 사건에 대해 보고해야 한다. 만약 기술 임원이 필요하다고 판단 시, 팀은 해당 대회 추후 경기에도 제외될 수 있다. 기술 임원은 IBSA 골볼소위원회에게 수기로 보고해야 한다.

34. 일리걸 코칭(부정 코칭)

34.1 일리걸 코칭 페널티는 심판 혹은 10 초 타이머 기록원이 심판에게 인지시켜 콜을 받을 수 있다. 만약 후자의 경우, 10 초 타이머 기록원이 10 초 페널티를 알리는 경고음을 사용하여 심판에게 신호를 줄 것이다. 테이블 심판은 10 초 타이머 기록원과 상황에 대해 논의한 후, 일리걸 코칭 페널티에 대해 적합한 조치를 취할 것이다.

34.2 라인업 시트에 있는 팀원 목록 중 코트에 없는 사람은 코트에 있는 선수와 공식 경기 중단 (호루라기 정지)시 그리고 심판이 "조용히 해주세요(quiet please)" 라 말하기 전까지만 가능하다.
만약 팀이 "조용히 해주세요(quiet please)" 라 말한 후에도 계속 소통한다면, 팀은 일리걸 코칭 팀 페널티를 받는다.

34.3 만약 동일한 경기에서 두 번째 일리걸 코칭 상황이 발생한다면, 해당 사람은 경기장에서 제외되며, 팀 페널티를 받는다.

34.4 기계를 사용하여 '관중석' 에어리어에서 팀 벤치에 있는 팀원에게 E-코칭을 하는 것은 허용된다. 선수는 규정 제 6.7 항에 의거하여 어떠한 보청기도 사용해서는 안 된다. 만약 E-코칭 기계가 소음을 발생하게 하여 경기에 지장을 준다면, 일리걸 코칭에 대한 페널티를 받으며, 해당 기계는 꺼서 벤치 에어리어에서 수거하여 테이블 임원에게 줘야 한다.

35. 소음

35.1 공을 스로를 하는 동작에서 공시 수비하는 팀에 닿을 때까지 코트 위에서 던지는 팀에서 만드는 불필요한 모든 소음은 페널티를 받는다.

35.2 불필요한 소음은 동물 소리, 과도한 쿵쿵거리는 소리(발로), 손으로 코트를 과하게 주먹으로 혹은 손바닥으로 치는 소리, 과한 손뼉 소리, 휘파람 소리, 노래 부르는 소리, 신발 끄는 소리, 혀 차는 소리, 지속적인 과장된 혹은 연관되지 않은 대화 혹은 불필요한 함성을 포함하며 이에 제한되지 않는다.

SECTION G – 경기 종료

36. 연장전

36.1 만약 정식 경기 시간에 동점으로 끝나 승자 결정이 필요한 경우, 팀은 3 분씩 진행되는 전· 후반 경기를 추가로 진행한다.

36.2 정식 경기 시간 종료 후와 연장전의 첫 하프타임 사이에는 3 분의 휴식시간이 제공된다. 이 시간 동안, 코인 토스를 하여 어느 팀이 공경 및 수비를 할지, 그리고 코트 내에서 시작 위치를 정할 것이다.

36.3 골을 먼저 득점하는 팀이 승리 팀이다.

36.4 만약 연장전의 두 번째 하프가 진행되어야 한다면, 연장전 하프 사이의 3 분 휴식 시간 동안에 선수는 코트 내의 위치와 벤치 에어리어를 바꿔야 한다.

37. 엑스트라 스로

37.1 만약 연장전이 종료될 때까지도 동점일 경우, 엑스트라 스로를 통해 승자를 결정한다. 모든 엑스트라 스로에 경기 규정이 적용된다.

37.2 승자가 필요한 경우, 코치는 경기 전 코인 토스 때 엑스트라 스로를 위한 라인업 시트를 제공해야 한다. 라인업 시트에는 반드시 득점 시트 정보에 적힌 모든 선수를 반드시 포함하고 있어야 한다.

37.3 팀 당 엑스트라 스로 수는 양팀의 라인업 시트에 있는 최소 선수 수로 결정한다.

37.4 엑스트라 스로를 시작 할 때, 코인 토스를 진행하여 어느 팀이 먼저 스로 할 것인지 결정 한다. 이 코인 토스에는 코치는 반드시 첫 코인 토스에 제공했던 라인업 시트를 반드시 제출해야 한다. 선수는 제출된 라인업 시트 순서로 공격 및 수비를 진행한다.

37.5 모든 선수는 심판에 의해 코트로 인도되기 전까지 팀 벤치 에어리어에 있어야 하며, 아이셰 이드를 착용하고 있어야 한이다. 아이셰이드는 모든 엑스트라 스로가 종료될 때까지 착용하고 있어야 한다.

37.6 각 팀의 라인업 시트의 첫 선수가 심판의 안내 하에 코트에 들어와 센터 후방에 위치하게 되고, 선수는 한 번씩 공을 던지게 된다. 심판은 팀 명과 번호를 호명한 후, 어느 선수가 먼저 던질 것인지 말한다.

37.7 엑스트라 스로 경기 중 부상당한 모든 선수는 라인업 시트에서 제외되고, 해당 리스트에 남은 선수들이 순서대로 올라가게 된다. 상대팀의 예비 선수 중 목록의 아래에서부터 동일하게 지워진다.

37.8 코인 토스에서 이긴 팀이 첫 페어 혹은 스로에서 공격 혹은 수비를 정할 수 있다. 스로의 두 번째 페어에서는 순서가 반대로 되며 이 절차는 승자가 결정될 때까지 진행된다.

37.9 스로 하는 팀에 퍼스널 혹은 팀 페널티가 발생한다면, 스로는 인정되지만, 점수는 아니며, 해당 스로는 추가 페널티를 받지 않는다. 만약 퍼스널 혹은 팀 페널티가 수비팀에게서 발생된다면, 스로가 득점 되지 않았을 경우, 한번 더 진행한다. 자책 골은 코트 밖으로 던진 것으로 여겨지며 골로 인정되지 않는다.

37.10 코트 위에 있는 선수 중, 각 선수는 코인 토스의 결과에 따라 스로와 수비를 한다. 최소 선수가 모두 스로 및 수비를 할 때까지 동일한 방법이 진행된다. 승자는 한 팀이 남은 스로 수보다 득점한 수가 더 많을 때 결정된다.

37.11 최다 득점을 한 팀이 승자가 된다.

37.12 스로 동작 중에, 공을 던진 사람의 자책 골로 끝난다면, 팀은 공의 소유권을 잃지만 골로 인정되지는 않는다.

38. 서든 데스 엑스트라 스로

38.1 엑스트라 스로가 종료된 후에도 여전히 동점이라면, 서든 데스 엑스트라 스로를 통해 승자를 가린다. 모든 서든 데스 엑스트라 스로에 경기 규정이 적용된다.

38.2 엑스트라 스로에 참가했던 선수는 서든 데스 엑스트라 스로 라인업 시트에 따라 서든 데스 엑스트라 스로에도 역시 참가하게 된다.

38.3 서든 데스 엑스트라 스로 시작 시 코인 토스를 통해 어느 팀이 먼저 스로 할지 결정한다.

38.4 각 팀의 라인업 시트의 첫 선수가 심판의 안내 하에 코트에 들어와 센터 후방에 위치하게 되고, 선수는 한 번씩 공을 던지게 된다. 심판은 팀 명과 번호를 호명한 후, 어느 선수가 먼저 던질 것인지 말한다.

38.5 코인 토스에서 이긴 팀이 첫 페어 혹은 스로에서 공격 혹은 수비를 정할 수 있다. 스로의 두 번째 페어에서는 순서가 반대로 되며 이 절차는 승자가 결정될 때까지 진행된다.

38.6 이 순서는 승자가 선언될 때까지 반복된다. 스로의 한 페어가 끝이 날 때, 한 팀이 더 앞서는 경우, 승리 팀이 된다.

38.7 만약 선수 부상 발생 시 규정 제 37.7 항이 적용된다.

38.8 스로 하는 팀에 퍼스널 혹은 팀 페널티가 발생한다면, 스로는 인정되지만, 점수는 아니며, 해당 스로는 추가 페널티를 받지 않는다. 만약 퍼스널 혹은 팀 페널티가 수비팀에게서 발생 된다면, 스로가 득점 되지 않았을 경우, 한번 더 진행한다.

38.9 스로 동작 중에, 공을 던진 사람의 자책 골로 끝난다면, 팀은 공의 소유권을 잃지만 골로 카운트 되지는 않는다.

39. 경기 득점 시트 서명 및 소명 절차

39.1 경기가 종료된 직후, 각 팀의 코치, 두 심판 그리고 득점 기록원이 테이블에서 득점 시트에 서명해야 한다. 만약 경기가 종료된 직후에 득점 시트에 서명하지 않는다면, 코치는 경기 결과에 대해 소청을 할 수 없다.

39.2 코치는 경기에 대해 소청을 할 것이지 아닌지에 대한 여부를 말해줘야 한다. 모든 소청은 반드시 IBSA 기술임원 혹은 대표자에게 수기로 작성해 제출해야 하며, 이는 소청하려고 하는 경기가 끝나고 30 분 이내에 진행되어야 한다. 또한 소청 비용도 함께 지불해야 한다. 소청 비용은 조직위원회에 의해 결정되지만, 100 유로 또는 그에 상응하는 금액 이상이어야 한다.

39.3 소청은 영문으로 IBSA 소청 양식에 반드시 작성해야 하며, 소청 양식에는 반드시 소청하고자 하는 규정 번호를 기입해야 한다. 소청은 반드시 규정을 올바르지 못하게 적용한 구체적인 내용이 있어야 하고, 경기장 및 심판 지명에 관한 내용으로 소청할 수 없다.

39.4 기술 임원, 대회 종목 담당관 혹은 지명된 대표는 소청위원회가 소청을 검토할 시간과 장소를 소청인 에게 알려줄 것이다. 모든 참가자에게는 소청에 대해 짧게 발표 및 관련 소청에 대한 보충 되는 적합한 논의할 시간이 주어진다. 소청을 제출한 참가자에게 첫 발표 기회가 주어진다. 소청의 대상자는 그 이후 발언이나 답변을 할 수 있는 시간을 갖는다. 소청을 뒷받침하는 모든 정보는 반드시 작성한 소청 양식을 제출할 때 함께 제출해야 하며 소청 양식에 나와 있는 지시에 따라 작성된 형식이어야 한다. 비디오 혹은 전자 기록기는 허용되지만, 조직위원회 용품으로 기록된 것만 허용된다. 조직위원회의 영상은 경기 시작 5 분 전부터 시작될 것이며 경기 종료 5 분 후 끝날 것이다.

39.5 소청위원회의 결정이 최종 결정이다. 양 팀은 반드시 소청 위원회 회의가 끝난 후 30 분 이내에 서면으로 된 위원회의 결정에 대해 통보 받아야 한다. 소청에 언급된 모든 참가자는 수기로 된 통보를 받는다. 수기로 된 결정은 위원회의 결정에 대한 근거가 포함되어 있어야 한다. 소청 된 경기에 대한 모든 결과는 소청위원회가 결정할 때까지 보류된다.
39.6 만약 소청에 대해 타당성이 인정되면, 소청 비용은 소청인 에게 다시 환불된다. 만약 소청이 묵살되면, 소청 비용은 (a) IBSA 승인 대회의 경우 IBSA 에게, (b)IBSA 승인 대회가 아닌 경우 대회 조직위원회에게 지급된다.

SECTION H - 심판 권한 및 임원에 대한 모욕 행위

40. 심판 권한

40.1 안전, 규정, 절차 그리고 경기에 대한 모든 문제의 최종 결정은 심판이 행한다.

40.2 만약 팀과 임원 사이 분쟁이 있을 경우, 감독만이 심판과 얘기할 수 있다. 이에 대한 논의는 경기 중 공식 임원 중단 시간 때만 진행되며, 코치의 요구를 심판이 인지한 이후에만 가능하다.

40.3 심판은 이를 감독에게 설명해 줄 것이다.

40.4 만약 코치가 이 설명에 대해 동의를 하지 않을 경우, 경기는 종료되며, 코치는 조직위원회가 제공하는 IBSA 소청 양식을 작성하여 경기에 대해 소청할 수 있다.

40.5 만약 첫 설명 이후에도 코치가 계속 논쟁을 한다면, 페널티를 받는다. 이는 언스포팅 컨덕트 팀 페널티이다.

41. 심판에 대한 모욕 행위

41.1 IBSA 임원이 서면으로 경기에 참가한 사람에 대한 행위를 IBSA 골볼 소위원회에게 제출할 경우, 이는 차기 소위원회 회의에서 처리된다. 참가자에 대한 제재는 제 52 항에 의거하여 소위원회가 결정한다.

PART B – 경기규정

42. IBSA 승인 경기 혹은 패럴림픽

IBSA 골볼소위원회는 필요 시, 대회 규정을 변경 혹은 수정할 권한이 있으며, 이는 골볼소위원회 에게 홈페이지:www.ibsasport.org/sports/goalball 을 통해 수기로 60 일 서면 공지를 하면 된다. 본 문서의 규정, 규칙 및 부록은 2022 년 1 월 1 일부터 시행된다.

42.1 IBSA 승인 대회 혹은 패럴림픽 대회:

42.1.1 패럴림픽 자격대회

IBSA 골볼 세계선수권대회

IBSA 지역선수권대회

IBSA 패럴림픽골볼자격대회

42.1.2 IBSA 골볼세계선수권대회자격대회

IBSA 골볼 지역선수권대회

그 외 IBSA 골볼소위원회가 구체적으로 승인한 대회

42.1.3 그 외 IBSA 승인 대회

IBSA 골볼 유스 세계선수권대회

IBSA 골볼 유스 지역선수권대회

그 외 공식적으로 IBSA 승인된 골볼 대회

42.2 경기 승인 – 일반

4 개국 이상이 참가하는 국제골볼대회는 IBSA 승인대회로 인정받기 위해 IBSA 승인 신청서를 작성, 제출 및 승인을 받아야 한다. IBSA 공인을 적용하기 위한 승인을 얻기 위한 대회신청서는 IBSA 홈페이지 "IBSA Documents- Requests"에서 찾을 수 있다. 4 개국 이하가 참가하는 대회의 경우 상황에 따라 다르게 고려된다.

42.3 승인 신청서에 필요한 정보는 IBSA 승인을 위한 대회 신청서에서 찾아볼 수 있다.

42.4 승인 페널티 만약 승인대회가 계약상의 중요 사항을 따르지 않을 경우, 대회 개최하는 국가는 최대 10,000.00 유로(만 유로)의 벌금을 지불해야 하며, 이는 향후 최대 5 년간 대회 개최 신청을 못 할 수도 있다.

42.5 승인 페널티 검토 절차 승인 페널티 검토하는 절차는 다음과 같다:

대회 기술임원 혹은 조직위원회 임원(고소인)은 대회 종료 28 일 내에 다음 사항을 포함하여 IBSA 골볼 소위원회(사무국)에 서면으로 항의 사항을 제출해야 한다.

ㅇ 고소인의 이름 및 연락처

ㅇ 대회 명
ㅇ 대회 날짜
ㅇ 항의 사유
ㅇ 항의를 지지하는 모든 사람 혹은 조직위원회(만약 있다면)의 구체적 이름 및 연락망 사무국은 IBSA 골볼 소위원회에게 항의 사항에 대해 즉시 보고한다. 사무국은 해당 대회 조직위원 회로 항의에 대해 말해줘야 한다(피고).
피고는 사무국으로부터 항의 관련 통보 받은 28 일 이내에 서면으로 변호하여야 한다. 답변은 아래 사항을 포함해야 한다:
ㅇ 합의된 주요사항이 어떻게 이행되었는지 여부
ㅇ 합의된 주요사항이 이행되지 못했을 때의 사유
ㅇ 합의된 주요사항을 이행할 수 없었던 상황 피고의 답변 부족은 소위원회에 의해 항의할 근거가 없음으로 간주한다.
모든 정보가 취합된 두, 소위원회는 페널티(만약 있다면)에 대해 차기 회의 때 결정한다.
사무국은 이후, 고소인과 피고에게 항의에 대한 결과를 수기로 작성하여 알려준다.

43. 시설 및 장비

43.1 경기장 (스포츠 홀)
경기장은 음향학적으로 골볼에 적합해야 한다. 냉· 난방은 만약 경기 중 사용할 예정이라면, 경기에 방해가 안되도록 조용해야 한다. 야외 소음이 들리는 오픈 된 경기장은 피해야 한다.

43.2 골볼 경기장 규격
골볼 대회의 경기장의 바닥은 반드시 최소 20.0x30.0m 이어야 하며, 높이는 최소 5.0m 이어야 한다.

43.3 바닥
43.3.1 코트 바닥은 매끄러워야 하며, IBSA 기술 임원에 의해 승인을 받아야 한다. 패럴림픽, 세계 선수권대회 그리고 지역선수권대회의 경우 반드시 합성재질, 목재 또는 플라스틱 바닥 이어야 한다.
43.3.2 조직위원회는 대회 시작 1 년 전, 혹은 대회 개최에 대해 공지될 시, 바닥 표면이 어떤 종류 인지 반드시 공지해야 한다.

43.4 관중석
관중석은 코트의 모든 위치에서 반드시 4.0m 이상 떨어져 있어야 한다. 이 구역은 관중이 코트에 들어올 수 없도록 혹은 경기장 근처에 올 수 없도록 마크가 되어 있거나 펜스가 쳐져 있어야 한다.

43.5 경기 장비
모든 장비는 경기 규정 및 IBSA 기술 임원이 승인한 기준에 맞아야 한다.

43.6 스코어 보드

관중과 코치를 위해 눈에 보이는 스코어 보드 시스템을 반드시 사용해야 한다. 스코어 보드는 반드시 팀 벤치 에어리어에서 항시 보여야 한다.

43.7 시계

시계는 3 개가 있다. 첫 번째 시계는 공식 시간/경기 시계이며 이는 반드시 팀 벤치 에어리어에서 항시 보여야 한다. 두 번째 시계는 보조 시계이다. 이는 심판이 공식 시계로 명명하지 않는 이상 공식 시계로 인정하지 않는다.

패럴림픽 및 세계선수권대회에서의 공식 시계는 반드시 농구 경기용 으로 마지막 1 분엔 10 분의 1 카운트 기능이 있어야 한다.

세 번째 시계는 반드시 코인 토스 에어리어에 있으며 코인 토스를 위한 공식 시계이다.

43.8 공식 경기 기록지 공식 경기 시트는 다음을 위해 사용한다:

- 스코어 시트 – 경기 정보
- 스코어 시트 – 공식 시간
- 스코어 시트 – 연장전 및 엑스트라 스로
- 라인업 시트
- 항소 양식
- 항소 결과 양식

모든 시트는 반드시 IBSA ITO 매뉴얼 종류에 반드시 포함되어 있어야 한다. IBSA ITO 매뉴얼 정보는 www.ibsasports.org/sports/goalball 에서 찾을 수 있다.

43.9 선수 교체 보드 선수 교체 보드는 반드시 코치가 사용해야 하며, 이 교체 보드에는 들어오는 선수와 나가는 선수의 번호가 명시되어 있어야 한다. 숫자 높이는 반드시 적어도 15cm 여야 한다.

43.10 공

43.10.1 조직위원회는 반드시 IBSA 승인 경기에 사용할 공을 대회 시작 12 개월 전 혹은 대회 개최에 공지될 시 반드시 결정해 공지해야 한다. 조직위원회는 모든 참가자 팀에게 대회에 어떤 종류의 공을 사용할 것인지 공지해야 한다. 이를 어길 시, IBSA 골볼 소위원회가 공 제작 회사를 대신 결정해 줄 것이다.

43.10.2 모든 IBSA 세계선수권대회 및 패럴림픽 때는 모든 공은 새 공 이어야 하며, 이전에 사용했었던 공을 사용할 수 없다. 공은 3 경기마다 교체되어야 한다. 경기 공과 연습용 공은 동일한 제조 업체 여야 한다. 그 외 IBSA 승인 대회에 대한 결정은 기술 임원에게 권한이 있다.

43.11 경기장에서의 연습

모든 패럴림픽, 세계 그리고 지역 선수권대회에서, 모든 팀은 반드시 대회가 이루어지는 경기장에서 대회 시작 전 최소 1 시간 연습을 할 수 있어야 한다.

43.12 아이셰이드
패럴림픽, 세계 그리고 지역 선수권대회에서 사용되는 아이셰이드는 반드시 어떠한 빛도 투과되어서는 안 되며, 크기와 모양이 아무것도 보이지 않도록 적합한 것이어야 한다. 조직위원회에서 아이셰이드를 제공할 수 있지만, 대회 때에는 기술 임원의 승인을 받은 장비만이 사용되어야 한다. 조직위원회에서 제공한 아이셰이드는 훈련 또는 대회 코트 연습 전에 팀에게 제공되어야 한다.

43.13 장비 및 시설에 대한 승인 IBSA 승인 국제대회에 사용되는 모든 장비 및 경기장 시설은 반드시 IBSA 골볼 소위원회 혹은 IBSA 골볼 소위원회에서 지명된 대표에 의해 승인을 받아야 한다.

44. 숙박

44.1 숙소
패럴림픽, 세계선수권대회 그리고 모든 IBSA 승인 대회의 경우, 팀 숙소는 반드시 대회 중 선수의 경기력에 부정적인 영향을 끼칠 수 있는 환경이 아니어야 한다. 가능하다면, 선수 숙소의 경우 한방에 두 명보다 많이 지내지 않도록 해야 한다.

44.2 식사
식사 및 물은 반드시 선수를 고려하여 제공해야 하며, 선수의 최고 기량을 발휘할 수 있도록 하는 기준이어야 한다. 특별 식단도 별도로 고려하여 준비해야 한다.

44.3 수송
숙소는 경기장에서 가까워야 하며, 선수촌과 경기장 사이에 적절한 수송편이 제공되어야 한다.

45. 임원

45.1 심판
45.1.1 필요한 심판 명수
골볼은 한 경기장 당 최소 6 명의 심판이 필요하다. 패럴림픽의 경우 최소 12 명의 심판이 필요하며 별도의 경우 기술 임원과 상의해야 한다. 지역 및 세계선수권대회는 기술 임원과 조직위원회 협의 하에 결정된다.
45.1.2 심판 지명
45.1.2.1 패럴림픽, 세계선수권대회, 지역선수권대회 그리고 그 외 IBSA 승인 대회의 경우, 심판은 IBSA 골볼 소위원회의 승인에 따라 결정된다.

45.1.3 심판 자격증 IBSA 승인 대회의 경우, 모든 심판은 반드시 적합한 IBSA 공인 자격증이 있어야 한다. 패럴림픽과 세계선수권대회의 경우, 모든 심판은 반드시 레벨 3 자격증을 가지고 있어야 한다. 지역선수권대회와 청소년 세계선수권 대회의 경우 모든 심판은 반드시 최소 레벨 2 자격증을 가지고 있어야 하며, 그 외 모든 IBSA 승인 대회의 경우, 모든 심판은 반드시 레벨 1 자격증을 소지하고 있어야 한다.

45.2 10 초 타이머

IBSA 승인 대회의 경우, 10 초 타이머 기록원은 반드시 해당 대회의 심판과 동일한 자격증을 소지 하고 있어야 한다.

45.3 테이블 임원

IBSA 승인 대회의 테이블 임원은 IBSA 에 자격이 있어야 한다.

45.4 골심

조직위원회와 기술 임원은 모든 IBSA 승인 대회에서 골심을 선택하여 교육할 책임이 있다.

45.5 기술 임원

모든 승인된 대회는 반드시 IBSA 골볼 소위원회 혹은 회장에 의해 지명된 IBSA 기술임원이 있어야 한다. 기술임원은 대회 전 대회조직위원회와 협력을 할 책임이 있으며 대회 관련 모든 기술적 필요 기준에 맞는지 확인할 책임이 있다. 이는 다음을 포함한다:

- 코트와 마킹
- 대회 진행
- 일정
- 기술적 임원들 관리
- 득점 시트 승인 및 임원 결과 승인
- 장비와 그에 대한 올바른 사용에 대한 승인 및 관리
- 항소 관리

45.6 위원

45.6.1 위원의 주 임무는 다음과 같다:

- IBSA 세계선수권대회, 패럴림픽, 지역선수권대회 및 그 외 IBSA 승인 대회 동안 심판 관리
- 라운드 로빈이 시작 된 후 기술 임원을 도와 최고로 잘하는 심판 선택 (TD 가 최종 결정 권한을 가지고 있음)
- 항소 위원회 회장으로서 행함
- 주 대회에서 기술 임원을 도와 추후 심판 판정의 일관성을 보장하기 위해 즉각 판정 피드백을 제공

45.6.2 위원과 기술 임원은 IBSA 골볼 소위원회 혹은 회장에 의해 지명된다.

45.6.3 동일한 대회에서 위원으로 활동하는 개인은 심판으로 동시에 활동할 수 없다.

46. 조직위원회 (패럴림픽이 아닌 경기)

46.1 참가자

아래 비용은 참가자의 책임이 있다:

ㅇ 본국에서 개최지까지의 대표단 여행비

ㅇ 건강 및 사고 보험에 대한 모든 비용. 조직위원회는 부주의로 인한 사고 혹은 질병에 대한 책임을 지지 않는다.

ㅇ 대회 전 조직위원회에게 지불하는 참가신청비용

46.2 조직위원회 아래 비용은 조직위원회의 책임이 있다:

ㅇ 대회에 필요한 시설 및 장비 (제 45 항 참고)

ㅇ 참가하는 팀 숙박

ㅇ 대회 기간동안 참가하는 팀 및 임원에 대한 식사

ㅇ 심판, IBSA 기술 임원, 등급분류사, 위원, 및 필요한 모든 IBSA ITO 에 대한 숙식, 교통, 여행 및 일일 경비

ㅇ 메달 및 시상

47. 자격 기준

다음 기준은 패럴림픽 및 골볼세계선수권대회에 적용된다. 4 개선수권대회는 아프리카, 아메리카, 아시아/퍼시픽, 그리고 유럽으로 나뉘며, 이는 패럴림픽과 골볼세계선수권대회 사이에 격년으로 개최된다. 모든 지역선수권대회느 반드시 IBSA 골볼 소위원회에 의해 승인 받아야 하며, 반드시 지역 내 모든 국가가 참가 가능해야 한다.

대회는 반드시 최소 4 개 국가가 참가해야 지역선수권대회로 인정되며, IBSA 골볼 소위원회에서 지명한 기술 임원과 위원이 있어야 한다. IBSA 레벨 2 심판 혹은 그 이상의 레벨 자격이 있는 심판이 반드시 지역선수권대회에 있어야 한다.

IBSA 지역선수권대회 혹은 프리패럴림픽 지역선수권대회는 골볼세계선수권대회 혹은 패럴림픽보다 6 개월에서 18 개월 전에 개최되어야 한다.

만약 프리패럴림픽지역선수권대회가 패럴림픽 전에 개최되지 않는다면, 해당 지역은 패럴림픽 출전권 자격(퀄리피케이션 슬롯)은 박탈되며, 이는 IBSA 패럴림픽 골볼랭킹대회에 할당된다. 만약 IBSA 지역선수권대회가 골볼세계선수권대회 전에 개최되지 않는다면, 해당 지역의 모든 지역 출전권 자격(퀄리피케이션 슬롯)은 박탈되며 이는 분배 공식에 의해 할당된다.

47.1 세계선수권대회

47.1.1 출전권 기준 – 남자 및 여자 대회

세계선수권대회의 경우, 남자팀에서 최대 16 팀, 여자팀에서 최대 16 개팀이다:

- 개최국
- 패럴림픽 우승팀
- 패럴림픽 2 위팀
- 패럴림픽 3 위팀
- 지역 우승팀 (IBSA 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (IBSA 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (IBSA 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (IBSA 지역선수권대회)
- 지역 2 위팀
- 지역 2 위팀
- 지역 2 위팀
- 지역 2 위팀
- 분배 공식
- 분배 공식
- 분배 공식
- 분배 공식

이 절차에서 지역 우승팀이란, 해당 지역에서 아직 출전권이 없지만, 가장 높은 점수를 획득한 팀을 말한다 (개최국 혹은 패럴림픽 메달리스트).

47.2 분배 공식

다음과 같은 원칙으로 IBSA 골볼 지역에서 최고의 점수를 받은 팀이 분배 공식의 각 자리에 분배 된다: 최근 2 년 동안 IBSA 지역선수권대회에 참가한 모든 팀 수를 세계선수권대회에 이미 출전 자격을 얻은 해당 지역에 참가한 국가 수로 나눈다. 이 공식은 분배 공식 하에 가능한 모든 출전권 자리 마다 재계산하게 된다.

지역은 분배 공식에서 나올 수 있는 가능한 자리 반만을 최대로 획득할 수 있다. 한 지역이 반 혹은 그 이상을 차지했다면, 해당 지역은 추후 분배 계산에서 제외하게 된다.

만약 분배 공식에 할당된 자리가 4 개라면, 모든 지역은 공식 하에 최대 2 개의 자리를 할당 받을 수 있다. 만약 분배 공식에 5 개의 자리가 할당되었다면, 공식 하에 최대 3 개의 자리를 할당 받을 수 있다.

만약 분배 공식 계산이 둘 혹은 그 이상의 지역이 동일하게 나온다면, 그 슬롯은 IBSA 세계랭킹에서 동점인 지역 중 더 높은 랭크의 팀이 할당 받는다.

47.3 패럴림픽

패럴림피 개최 최소 24 개월 전 출전권 기준 및 절차가 공지될 것이다.

47.3.1 출전권 기준 – 남자 대회

패럴림픽에는 최대 8 개의 남자 팀이 참가 가능하다:

- 개최국
- 세계선수권대회 1 위
- 세계선수권대회 2 위
- 지역 우승팀 (프리 패럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리 패럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리 패럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리 패럴림픽 지역선수권대회)
- IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회 1 위

이 절차에서 지역 우승팀이란, 해당 지역에서 아직 출전권이 없지만, 가장 높은 점수를 획득한 팀을 말한다 (개최국 혹은 골볼세계선수권대회 메달리스트). IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회 우승팀이란 아직 출전권이 없지만, 가장 높은 점수를 획득한 팀을 말한다 (개최국, 세계/지역 골볼 선수권대회).

47.3.2 출전권 기준 – 여자 대회
패럴림픽에는 최대 8 개의 여자 팀이 참가 가능하다:

- 개최국
- 세계선수권대회 1 위
- 세계선수권대회 2 위
- 지역 우승팀 (프리 패럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리 패럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리 패럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리 패럴림픽 지역선수권대회)
- IBSA 패럴림픽 골볼랭킹대회 1 위

이 절차에서 지역 우승팀이란, 해당 지 역에서 아직 출전권이 없지만, 가장 높은 점수를 획득한 팀을 말한다 (개최국 혹은 골볼세계선수권대회 메달리스트). IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회 우승팀이란 아직 출전권이 없지만, 가장 높은 점수를 획득한 팀을 말한다 (개최국, 세계/지역 골볼 선수권대회).

47.4 IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회

47.4.1 IBSA 패럴림픽 골볼랭킹대회는 모든 프리 패럴림픽 지역선수권대회 전에 개최되어야 한다.
프리 패럴림픽 지역선수권대회는 패럴림픽이 개최되는 6 에서 18 개월 전에 개최가 종료되어야 한다.
47.4.2 최대 남자 16 팀과 여자 16 팀이 IBSA 골볼 소위원회에 의해 선정되어 IBSA 패럴림픽 골볼 랭 킹 대회에 참가할 것이다.
IBSA 골볼 소위원회의 선정은 이전 IBSA 골볼 세계선수권대회의 팀 성적에 이어 이전 IBSA 골볼 선수권대회를 위한 팀 지역 퀄리피케이션 대회의 팀 랭킹을 바탕으로 한다.

47.4.3 남자와 여자 대회에 대한 자리는 이 세부 항목에 명시된 바대로 지역마다 할당할 것이다.
만약 지역이 그들의 전체 할당에 대해 자리를 채우지 못할 경우, 비어있는 자리는 IBSA 골볼 소위원회에 의해 팀에게 할당되며, 이는 조직위원회가 대회에서 팀으로부터 참가하겠다는 지원서에 따라 결정될 것이다. 이 목록은 첫 신청서부터 최종 신청서를 받을 때까지 매달 IBSA 골볼 홈페이지에 공지될 것이다. 한 지역 당 가능한 대회 슬롯의 반 이상을 할당 받을 수 없다.

남자대회	여자대회
1 개최국	1 개최국
2 유럽 1 위	2 유럽 1 위
3 유럽 2 위	3 유럽 2 위
4 유럽 3 위	4 유럽 3 위
5 유럽 4 위	5 유럽 4 위
6 유럽 5 위	6 유럽 5 위
7 유럽 6 위	7 유럽 6 위
8 아시아 퍼시픽 1 위	8 아시아 퍼시픽 1 위
9 아시아 퍼시픽 2 위	9 아시아 퍼시픽 2 위
10 아시아 퍼시픽 3 위	10 아시아 퍼시픽 3 위
11 아시아 퍼시픽 4 위	11 아시아 퍼시픽 4 위
12 아메리카 1 위	12 아메리카 1 위
13 아메리카 2 위	13 아메리카 2 위
14 아메리카 3 위	14 아메리카 3 위
15 아프리카 1 위	15 아프리카 1 위
16 아프리카 2 위	16 아프리카 2 위

47.4.4 IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회 종료 시, 팀은 대회 종료에 따라 각 대회의 랭킹 순위로 배치될 것이다. 8 강전 및 메달 경기에 해당하지 않는 팀(9 위에서 16 위)은 총 점수 및 라운드 로빈 에서 골 득점 차이(규정 제 49 항에 의거하여)로 결정된다. 8 강전의 패배자는 총 점수 및 라운드 로빈 (팀 1-4, 2-3)에서 골 득점 차이(규정 제 49 항에 의거하여) 5-8 위전을 진행한다. 승자는 5, 6 위전 경기를 하며, 패배자는 7, 8 위전 경기를 한다.

47.4.5 모든 프리 패럴림픽 퀄리피케이션 대회가 완료되면, 남은 패럴림픽 퀄리피케이션 슬롯은 IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회의 결과를 바탕으로 채워지며, 팀은 대회가 끝나는 순으로 결정된다.
47.4.6 프리 패럴림픽 지역선수권대회를 통해 출전권을 받지 못한 팀만이 (세계선수권대회 출전권을 목적으로 진행된 지역 선수권대회는 포함되지 않음) 출전권 슬롯 대상으로 고려한다.

48. 대회 진행

48.1 조 추첨 및 시드 배정 세계선수권대회 및 패럴림픽에서 팀은 2 개의 조(풀)로 나뉜다.
각 조에 동일한 가중치를 보장하기 위해, 시드 배정은 다음과 같은 방식으로 진행한다.

48.1.1 패럴림픽
자동적으로 시드 배정을 받지 않은 팀(이전 세계선수권대회 1-2 위)은 2 번의 분리된 추첨을 통해 그들의 해당 조를 할당 받게 된다. 첫 번째 추첨은 4 개의 지역선수권대회에서 할당된 팀들만 포함한다. 두 번째 추첨은 개최국을 포함하여 패럴림픽 랭킹대회를 통해 자격을 받은 팀을 포함한다.

A 조
- 마지막 세계선수권대회 1 위
- 지역 챔피언 1 순위로 추첨 (첫 추첨)
- 지역 챔피언 3 순위로 추첨 (첫 추첨)
- 패럴림픽 랭킹대회에서 1 순위로 추첨 혹은 개최국 (두 번째 추첨)

B 조
- 마지막 세계선수권대회 2 위
- 지역 챔피언 2 순위로 추첨 (첫 추첨)
- 지역 챔피언 4 순위로 추첨 (첫 추첨)
- 패럴림픽 랭킹대회에서 2 순위로 추첨 혹은 개최국 (두 번째 추첨)

48.1.2 세계선수권대회 자동으로 시드 배정을 받지 않은 팀(이전 패럴림픽에서 1-3 위)은 3 번의 분리된 추첨을 모자에 넣어 추첨하게 된다. 첫 번째 추첨은 4 개의 지역선수권대회에서 할당된 가장 높은 랭킹의 4 팀만을 포함한다. 두 번째 추첨은 4 개의 지역선수권대회에서 할당된 두 번째로 높은 랭킹을 차지한 4 팀 만을 포함한다. 세 번째 추첨은 개최국을 포함하여 분배 공식을 통해 자격을 받은 팀을 포함한다.
동일한 지역대회를 통해 자격을 받은 팀은 동일한 조에 배정받을 수 없다.

A 조
- 마지막 패럴림픽 1 위
- 지역 챔피언 1 순위로 추첨 (첫 추첨)
- 지역 챔피언 3 순위로 추첨 (첫 추첨)
- 지역 러너 업 2 순위로 추첨 (두 번째 추첨) (남자만)
- 지역 러너 업 4 순위로 추첨 (두 번째 추첨) (남자만)
- 분배 공식에서 1 순위로 추첨 혹은 개최국 (세 번째 추첨)
- 분배 공식에서 3 순위로 추첨 혹은 개최국 (세 번째 추첨)
- 분배 공식에서 5 순위로 추첨 혹은 개최국 (세 번째 추첨)

B 조

- ㅇ 마지막 패럴림픽 2 위
- ㅇ 마지막 패럴림픽 3 위
- ㅇ 지역 챔피언 2 순위로 추첨 (첫 추첨)
- ㅇ 지역 챔피언 4 순위로 추첨 (첫 추첨)
- ㅇ 지역 러너 업 1 순위로 추첨 (두 번째 추첨) (남자만)
- ㅇ 지역 러너 업 3 순위로 추첨 (두 번째 추첨) (남자만)
- ㅇ 분배 공식에서 2 순위로 추첨 혹은 개최국 (세 번째 추첨)
- ㅇ 분배 공식에서 4 순위로 추첨 혹은 개최국 (세 번째 추첨)

48.1.3 이중 자격 (듀얼 퀄리피케이션)

만약 한 국가가 패럴림픽 혹은 세계선수권대회 출전 자격을 개최국 혹은 이전 패럴림픽 혹은 세계선수권대회를 통해 받았다면, 해당 국가의 개최국 스폿이 패럴림픽을 위한 패럴림픽 랭킹대회 혹은 세계선수권대회를 위해 분배 공식으로 할당된다.

48.2 대회 종류

세계선수권대회 및 패럴림픽을 제외한 모든 국제선수권대회에 활용되는 대회 종류는 다음과 같다.

48.2.1 네(4) 팀이 넘지 않는 대회의 경우, 더블 라운드 로빈 방식을 사용한다. 더블 라운드 로빈 이후, 상위 1 팀은 결승으로 바로 된다. 2, 3 위는 싱글 엘리미네이션 종류의 준결승에서 서로 대결하게 된다. 라운드 로빈 이후 1 위로 끝난 팀은 선수권대회를 위해 준결승에서 승리자와 대결하게 된다.

48.2.2 네(4) 팀보다 많지만 일곱 팀이 넘지 않는 대회의 경우, 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다. 이 라운드 로빈 이후, 상위 4 팀은 싱글 엘리미네이션 종류의 대회에서 서로에 맞서 대결하게 된다. 1 위로 경기를 마친 팀은 4 위로 마친 팀과 준결승 1 에서 대결하게 된다. 2 위로 마친 팀은 3 위로 마친 팀과 준결승 2 에서 대결하게 된다. 두 준결승에서의 승자는 세계선수권대회를 위해 대결하게 된다.
두 준결승에서의 승자는 선수권대회를 위해 대결하게 된다. 준결승에서의 패자는 3, 4 위 각각을 위해 대결하게 된다.

48.2.3 일곱(7)팀보다 많지만 16 팀이 넘지 않는 대회의 경우, 정확히 2 개의 조로 나뉘어 대결한다. 각 조에는 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다. 참가 팀의 수가 홀수의 경우, 한 팀의 차이로 2 조로 나눈다. 만약 동일하지 않은 수의 2 조가 형성되면, 더 많은 수의 조 꼴지를 2 개의 조 랭킹 팀에게 규정 제 49 항의 방식을 적용하기 전에 뺀다.
라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4 팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 A1 vs B4, B2 vs A3 (승리 팀은 준결승 1 로), B1 vs A4, A2 vs B3(승리 팀은 준결승 2 로) 서로 경기를 하게 된다. 해당 대회에서 순위 전이 계획되어 있지 않는 한 패배자는 대회에서 제외된다. 두 준결승 승자는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4 위전을 위해 경기하게 된다.

48.2.4 16 팀보다 많은 대회의 경우, 팀은 부분 경기 진행을 위해 각 조에 8 팀이 안되도록 정확히 나누어진다. 부문별 경기는 서로 함께 진행되며, 이는 승격과 강등 방식이 적용된다.
경기는 모든 팀이 싱글 라운드 로빈 방식으로 진행하거나, 동일한 2 개의 조로 나뉘어 진행한다.
싱글 라운드 로빈으로 진행할 경우, 상위 4 팀이 결승전에서 경쟁하게 된다 (규정 제 48.2.2 항 참고) 동일한 2 조로 진행할 경우 (규정 제 48.6&48.7), 남은 팀이 획득한 득점표(포인트 테이블)에 따라 시드 받는다. 동일한 포인트의 팀은 규정 제 49 항의 방식으로 분리된다. 만약 동일하지 않은 수의 2 조가 형성되면, 더 많은 수의 조 꼴지를 2 개의 조 랭킹 팀에게 규정 제 49 항의 방식을 적용하기 전에 뺀다.
그룹은 그룹 A, 그룹 B, 그룹 C 라 불린다. 그룹 A 는 가장 상급 그룹이라 여겨진다. 모든 경기가 종료된 후, 각 그룹의 하위 3 팀은 바로 밑 그룹으로 강등된다 (그룹 A 에서 그룹 B 로). 반대로, 각 그룹의 상위 3 팀은 바로 위 그룹으로 승격된다 (그룹 B 에서 그룹 A 로).

48.3 팀 시딩
지역선수권대회에 동일한 가중치를 보장하기 위해, 시딩은 이전 지역선수권대회 순위를 바탕으로 배정할 것이다. 만약 팀이 이전 지역선수권대회에 참가하지 않았다면, 해당 팀은 목록 가장 아래 배치될 것이다. 만약 이전 지역선수권대회에 참가하지 않은 팀이 1 팀 이상이라면, 이 팀들은 추첨을 통해 배정되고 목록의 가장 아래에 위치하게 된다. 예를 들어:
A 조
- 이전 지역선수권대회 1 위
- 이전 지역선수권대회 4 위
- 이전 지역선수권대회 5 위
- 이전 지역선수권대회에 참가하지 않은 팀 중 첫 추첨
- 이전 지역선수권대회에 참가하지 않은 팀 중 세 번째 추첨

B 조
- 이전 지역선수권대회 2 위
- 이전 지역선수권대회 3 위
- 이전 지역선수권대회 6 위
- 이전 지역선수권대회 7 위
- 이전 지역선수권대회에 참가하지 않은 팀 중 두 번째 추첨

48.4 세계선수권대회 남자 경기 구성 방식 팀은 동일하게 2 개의 조로 나뉜다. 각 조는, 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다.
라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4 팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 A1 vs B4, B2 vs A3 (승리 팀은 준결승 1 로), B1 vs A4, A2 vs B3(승리 팀은 준결승 2 로) 서로 경기를 하게 된다. 패배자는 대회에서 탈락하게 된다. 두 준결승 승자는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4 위전을 위해 경기하게 된다.

48.5 세계선수권대회 여자 경기 구성 방식 팀은 동일하게 2 개의 조로 나뉜다. 각 조는, 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다.
라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4 팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 A1 vs B4, B2 vs A3 (승리 팀은 준결승 1 로), B1 vs A4, A2 vs B3(승리 팀은 준결승 2 로) 서로 경기를 하게 된다. 패배자는 대회에서 탈락하게 된다. 두 준결승 승자는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4 위전을 위해 경기하게 된다.

48.6 패럴림픽 남자 경기 구성 방식 팀은 동일하게 2 개의 조로 나뉜다. 각 조는, 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다.
라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4 팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 A1 vs B4, B2 vs A3 (승리 팀은 준결승 1 로), B1 vs A4, A2 vs B3(승리 팀은 준결승 2 로) 서로 경기를 하게 된다. 패배자는 대회에서 탈락하게 된다. 두 준결승 승자는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4 위전을 위해 경기하게 된다.

48.7 패럴림픽 여자 경기 구성 방식 팀은 동일하게 2 개의 조로 나뉜다. 각 조는, 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다.
라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4 팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 C1 vs D4, D2 vs C3 (승리 팀은 준결승 1 로), D1 vs C4, C2 vs D3(승리 팀은 준결승 2 로) 서로 경기를 하게 된다. 패배자는 대회에서 탈락하게 된다. 두 준결승 승자는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4 위전을 위해 경기하게 된다.

49. 라운드 로빈 방식에서의 팀 랭킹

라운드 로빈 종료 시의 최종 팀 순위는 획득한 점수로 결정한다. 각 팀은 한번 승리할 때마다 3 점을, 동점(무승부)의 경우 1 점, 그리고 패할 경우 0 점을 획득하게 된다. 만약 2 팀 혹은 그 이상이 라운드 로빈이 끝날 때 동일한 포인트를 획득하였다면, 해당 팀은 다음과 같은 방식으로 분리된다.

- 골 득실 차 – 한 팀의 라운드 로빈 전체에서의 총 득점에서 그 팀이 실점한 점수를 뺀다.
- 다승 – 라운드 로빈 에서의 승리한 횟수로 팀을 평가. 가장 많이 이긴 팀이 높은 랭킹을 얻는다.
- 최소 실점 – 전체 대회에서 실점이 제일 적은 팀이 더 높은 랭킹을 받게 된다
- 골 득실 차 – 동일한 절차가 다시 사용된다. 하지만 이번에는 순위 결정되어야 하는 팀들 사이의 라운드 로빈 안 경기에 대한 득실 차가 포함된다.

대회에서 동점이 있는 팀이 두 팀보다 많을 경우, 한 팀이 분리될 때까지 위 방식을 사용한다. 위 방식은 한 팀이 분리되고 랭킹이 결정 날 때까지 위 순서대로 (계속 반복)진행된다. 동점의 경우, 추첨을 적용한다.

50. 기권

기권 시, 승리 팀은 3 점을 얻으며, 골 득점을 10 점으로 인정한다. 만약 팀이 어떠한 이유든 경기를 포기할 경우, 다른 모든 팀은 3 점을 받게 되며, 득점은 0 점으로 인정한다. 이전 기록은 자동적으로 취소된다. 이 규정은 팀에 대한 통제 혹은 조직위원회에 의해 야기된 정황에 따라 기술 임원 혹은 그의 보조자에 의해 포기될 수 있다. 경기에 대한 일정 변경이 허락될 수 있다.

51. 팀 별 1 일 최대 참가 가능한 경기 수

한 팀은 하루에 절대 3 경기 이상 할 수 없다.

52. 그로스 미스컨덕트

52.1 대회 전 혹은 대회 중 모든 팀, 선수, 코치, 안내인, 임원, 심판 혹은 기술 임원이 경기 성격에 반하는 행동을 할 경우, 이는 적절한 절차에 따라 페널티를 받을 것이다. 경기 성격에 반하는 행동이란, 다음을 포함하지만, 이에 국한되지 않는다:

- 정정당당하지 않은(언스포팅) 행동
- 언어나 행동으로 이의제기
- 경기 규정을 지속적 위반
- 위협적 행동
- 다른 누군가에게 침 뱉기
- 불쾌하고, 모욕적이며, 공격적인 언어 및/혹은 행동을 사용
- 타당한 이유 없이 경기를 참가하지 않을 시

52.2 대회의 그로스 미스컨덕트에 대한 모든 사건은 기술 임원이 소청위원회에 협의하여 해당 사람 및/혹은 팀을 처벌할 것이다. 이 처벌에는 개개인 및/혹은 팀을 대회에서 자격 박탈을 포함하고 있지만 이에 국한되지 않는다.

- 또는 추후 개인 및/혹은 팀 자격 박탈

52.3 그로스 미스컨덕트에 대한 모든 사건은 IBSA 골볼 소위원회에게 보고된다. 보고는 서면으로 작성되어야 하며, 기술 임원 혹은 관심 있는 누군가가 보낼 수 있다. 내용으로는 피고에 대한 자세한 설명과 일어난 그로스 미스컨덕트에 대한 세부 내용이 담겨 있어야 한다. 보고서에는 목격 자에 대한 정보, 의료 진단서, 비디오 및/혹은 녹음 증거물을 포함시킬 수 있다.

52.4 개인 혹은 팀으로부터 그로스 미스컨덕트에 대한 보고를 받은 IBSA 골볼 소위원회는 피고(들) 및 IBSA 회원 연맹에게 해당 연맹과 사건에 대한 자세한 보고서를 받았다고 알려줘야 한다. IBSA 골볼 소위원회는 14 일 이내 피고(들) 및/혹은 회원 연맹이 혐의에 대해 대답할 시간을 주고, 그 이후 회의를 소집하여 (만약 있다면) 처벌에 대하여 결정할 것이다.

52.5 IBSA 골볼 소위원회에 의해 결정된 모든 처벌은 아래를 포함하지만 이에 국한되지 않는다:

ㅇ 추후 대회에서 피고(들) 자격 박탈
ㅇ 랭킹 포인트 손실
ㅇ 소위원회가 적절하다고 생각하는 모든 처벌

52.6 IBSA 골볼 소위원회가 결정을 하면 결정을 한 시점으로부터 7 일 이내에 피고(들) 및 IBSA 회원 연맹에 그 결정을 수기로 작성하여 알려줘야 한다.

52.7 피고(들)은 IBSA 골볼 소위원회가 결정에 대해 말해준 날로부터 14 일 이내에 처벌에 대한 답변을 수기로 하여 답변해야 한다. 답변에는 반드시 소위원회가 아직 받지 못한 정보를 포함하고 있어야 한다. 예를 들어:
ㅇ 그러한 미스컨덕트를 한 이유
ㅇ 미스컨덕트에 대해 고려해야 할 다른 모든 이유
ㅇ 처벌의 정도에 대한 모든 반박

52.8 원래 결정에 대해 항소가 들어올 경우, 소위원회는 소위원회의 결정을 고려하기 위해 원래 보고서, 피고(들) 및/혹은 회원 연맹의 고소에 대한 반응, 그리고 항소 공고를 받는 IBSA 이사회에게 보내는 항소를 포함한 모든 문서를 보내야 한다. IBSA 이사회는 반드시 원래 보고서를 항소 내용과 함께 고려하여 최종 결정을 내려야 한다.

52.9 원래 결정에 대해 개인 혹은 팀 반응이 미비 하다면, IBSA 골볼 소위원회는 처벌에 대해 항소가 없는 것으로 간주하고 이는 최종 결정이 된다.

52.10 모든 항소에 대한 IBSA 이사회의 모든 결정은 최종 결정이며, 이는 해당 개인 혹은 팀 그리고 국가 연맹에게 보고되며, IBSA 스포츠 담당자는 정보를 위해 기록할 것이다. 골볼 소위원회는 규정에 의거하여 내려진 골볼 소위원회 혹은 이사회의 모든 결정에 대하여 처벌이 적절하게 강제 되는 것을 보장하기 위한 목적으로 특정 대회의 대회조직위원회 및/혹은 선수 라이센스 기관에게 복사본을 공유할 권한이 있다.

53. 경기 프로토콜(의례)

53.1 팀 체크인 및 코인 토스
경기 시작 전, 양 팀의 대표는 지정된 체크인 에어리어로 와서 득점 시트 및 라인업 시트를 확인 하고, 코인 토스에 응해야 한다. 팀 벤치 에어리어에 있는 참가하는 모든 선수 및 코치는 득점 시트에 반드시 기재되어 있어야 한다.

경기 시작을 알리는 마지막 90 초 경고음이 종료되고 난 후 라인 업 시트 명단에 없는 팀원이 팀 벤치 에어리어에 있다면, 해당 팀은 (경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임) 페널티를 받으며 해당 팀원은 하프 경기 동안 경기장에서 퇴출된다.
또한, 경기 시작을 알리는 마지막 90 초 경고음이 종료되고 난 후 득점 시트 목록에는 있지만, 팀 벤치 에어리어에 없다면, 해당 팀은 (경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임) 페널티를 받으며 해당 팀원은 하프 경기 동안 경기장에서 퇴출된다.

53.2 웜 업
모든 팀은 경기 전 반드시 적합한 구역에서 최소 30 분 동안 웜 업 할 기회를 줘야 한다. 이 양 팀을 위한 웜 업 장소는 경기 장소와 동등한 상태를 제공하기 위해 두 팀 모두 유사하고 가능한 한 가까운 곳에 위치해야 한다. 웜 업 공은 대회 경기에 사용되는 동일한 브랜드 혹은 모델의 공을 사용해야 한다.

53.3 입장(마치 인)
모든 주요 선수권대회에는 팀은 경기장으로 입장하는 마치 인 의식이 있다. 만약 선수가 마치 인에 적합한 팀 유니폼을 가지고 있지 않다면, 경기장에 팀과 함께 입장할 수 없거나, 경기장에 웜 업 할 수 없다. 만약 선수 유니폼이 30 초 경고음까지도 준비되지 않았다면, 선수는 경기에서 제외 되고 비참여 선수로 인정되며, 대회 조직위원회가 제공한 별도의 셔츠를 입어야 한다.

53.4 팀 소개
경기 시작 전, 양 팀은 6.0m 라인에 라인 업을 위해 콜 될 것이다. 모든 선수, 코치/안내인 및 심판 이름이 소개된다.

53.5 경기 중 안내 방송, 음악 및 다른 소리 사용
팀 타임아웃, 메디컬 타임 아웃, 3 분 하프타임, 경기 시작 5 분 전 기간을 제외하고 경기 시간에는 음악, 안내 방송, 기타 다른 소리가 생성되어서는 안 된다. 음악이나 안내 방송 및 기타 소리는 심판의 콜이나 다른 경고 소리를 방해해서는 안 된다. 일관성을 위해서, 사용되는 음악, 안내 방송 및 기타 소리는 모든 체육관과 모든 경기에서 같아야 한다. 사용되는 음악은 저작권이나 관련 법을 위반해서는 안 된다.

53.6 소청 위원회
IBSA 승인 대회에서, 대회 관련 모든 소청 및 제명 관련 문제는 (규정 제 52 항 참고) 소청위원회에서 다루어지며, 그의 판정이 최종이다. 소청위원회는 위원, IBSA 기술 임원, IBSA 기술 임원이 지명한 대회 심판, 종목 담당관 (대회 관리자), 그리고 기술 임원이 지명한 추가 1 명 인원으로 구성된다.

54. 대회 규정 예외 사항

대회 규정에서 예외 사항은 반드시 다음과 같은 사항을 따라야 한다:

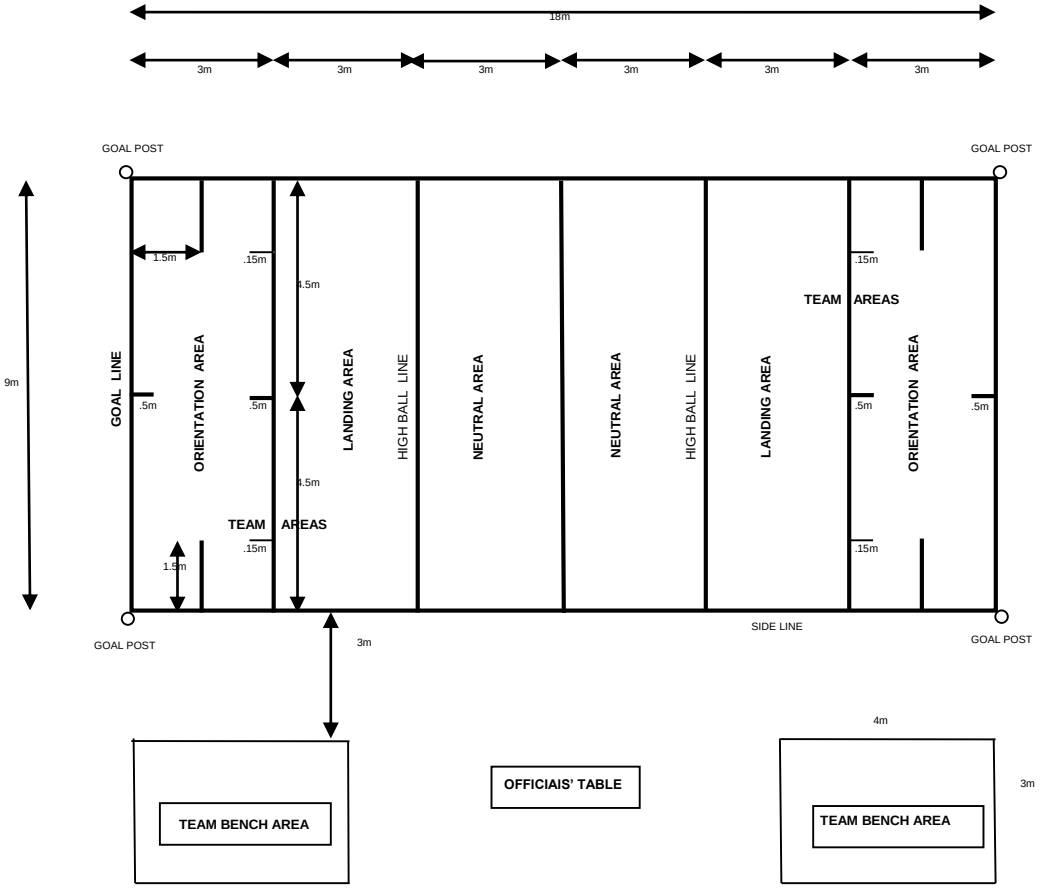
- IBSA 골볼 소위원회 혹은 회장에게 서면으로 대회 시작 60 일 전에 요청해야 한다.
- 요청 접수된 날부터 IBSA 골볼 소위원회 혹은 회장에게 21 일 이내 승인 받아야 한다.
- IBSA 골볼 소위원회 혹은 회장에게 승인된 직후 참가하는 다른 팀에게 공지

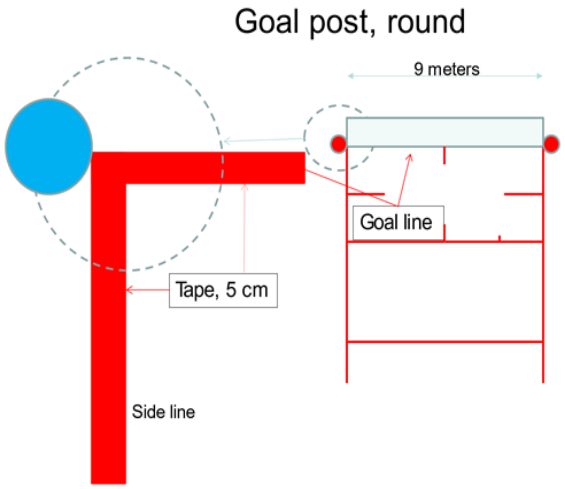
IBSA 골볼 소위원회는 골볼 규정 및 대회 규정 변경 혹은 수정에 대해 권한이 있다. 이는 골볼 소위원회 홈페이지 https://goalball.sport/에 수기로 60 일 전 공지를 해야 한다. 본 규정, 규칙 및 부록은 2022 년 1 월 1 일부터 2024 년 12 월 31 일까지 적용된다.

부록 1: **코트 도면, 수신호, 골, 볼 아웃**

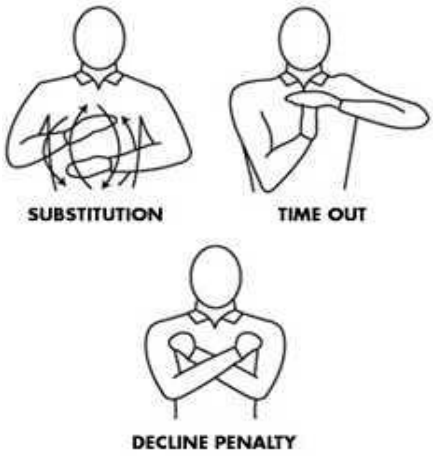
코트 도면

∓

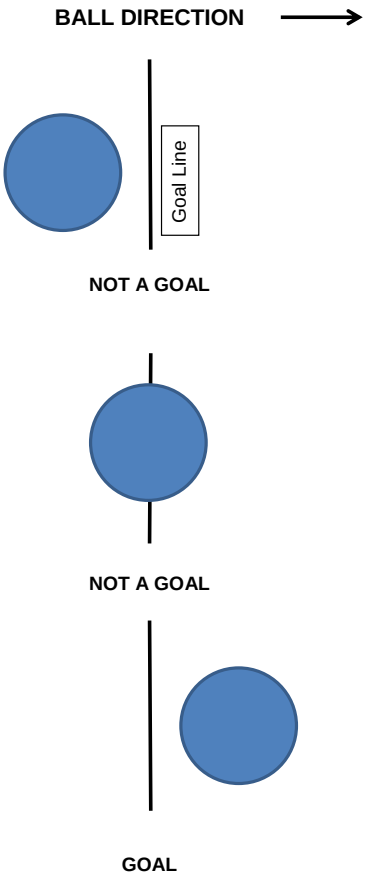



Goal post, round
9 meters
Goal line
Tape, 5 cm
Side line
5

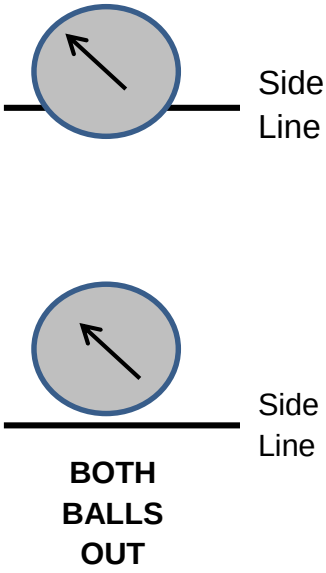
수신호, 골볼


SUBSTITUTION
TIME OUT
DECLINE PENALTY

골 결정


BALL DIRECTION
Goal Line
NOT A GOAL
NOT A GOAL
GOAL

볼 아웃 결정



부록 2: **용어**

Acknowledgement	인지	심판이 요청하는 팀 이름을 구두로 불렀을 때를 지칭.
Act of Throwing	액트 오브 스로	스로 하는 선수가 백스윙 시작할 때부터 공이 상대 팀과 첫 컨택트가 있는 시점까지의 시간
Ball Over	볼 오버	공이 팀 에어리어에서 상대팀 방향으로 움직이는 상황에서 공의 대부분이 센터라인을 넘었거나 중립 에어리어의 사이드 라인을 넘긴 상황. 공은 공중에 있거나 바닥에 있을 수 있다.
Championships	Championships	패럴림픽, 세계 혹은 IBSA 지역 대회.
Coaching	코칭	팀 벤치 에어리어에서 코트에 있는 선수에게 하는 모든 대화. 규정하에 허용되고, 심판이 „조용히 해주세요 (quiet please)"라 콜 하기 전까지 가능.
Control of the Ball	공 제어	선수가 공을 멈춰야 할 때 선수들은 공을 잡고, 던지고 패스할 수 있다. 공이 공중에

		서 패스 되고 있을 때에도 공은 제어 내에 있다고 여겨진다.
Defence	수비	득점 되지 않도록 수비하는 것.
Delegation	임원	공식 참가신청 서류를 바탕으로 임원이란 팀 선수, 의료 및 코칭 스탭, 감독, 국내연맹 스탭 (국가대표의 경우)를 포함.
Defensive Penalty	수비 페널티	수비 페널티는 아이셰이드, 언스포팅 컨덕트, 일리걸 디펜스, 일리걸 코칭을 포함한다.
Draw	추첨	어느 팀이 어느 조로 배정 될 지 혹은 위치 배치를 결정하는 방법 (규정 제 48 항 참고).
Extra Throws	엑스트라 스로	동점일 때 승자를 결정하기 위한 선수 1 대 1 상황.
Eyeshades	아이셰이드	경기 중 선수가 시력을 사용하지 못하도록 완벽히 눈을 덮는 도구.
Eye Patches	아이패치	경기 중 앞을 볼 수 없도록 선수 눈을 가리는 것을 보조하는 아이셰이드 밑에 접착력 있는 붕대나 물질.
Field of Play (FOP)	경기장	골볼 경기가 이루어지는 경기장 내 구역.
Forfeit	기권	경기 시작 예정 시간까지 한 팀이 경기에 나타나지 않거나, 경기 중 경기장을 벗어나거나, 경기 시작 최소 인원수가 모자라서 발생되는 경기 패배
Goal Judge	골심	국제 기술 임원 (ITOs) 중 한 명. 골심 직무 사항은 IBSA ITO 매뉴얼에 기술되어 있다.
Half	하프 (전· 후 반전)	정식 경기 시간인 12 분 또는 연장전(오버타임) 3 분
Half Time	하프 타임	경기 전반전과 후반전 사이에 있는 3 분 휴식시간
Hand Signals	수신호	부록 1 에 명시된 바와 같이 선수 교체 요청, 타임 아웃 및 페널티 거부 시 코치가 사용하는 비언어적 수신호.
High Ball	하이 볼	스로 이후 공이 팀 에어리어를 먼저 터치하지 않아 발생하는 페널티 상황. 하이 볼 라인은 팀 에어리어의 일부로 간주.

IBSA	IBSA	국제시각장애인스포츠연맹.
Infraction	위반	페널티 대신 공 소유권을 상실하게 하는 모든 규정 위반.
Identical	동일한	같은 색깔 같은 디자인
International tournament	국제대회	두 팀 이상의 국가가 참가하는 모든 대회
Long Ball	롱 볼	스로 이후 공이 중립 에어리어에서도 한 번도 바닥에 닿지 않아 발생하는 페널티 상황.
Maximum Goal Difference	최대 득점 차이	한 팀이 상대팀보다 10 골보다 많이 차이 나는 상황.
Official Break in Play	공식 경기 중단	심판이 호루라기로 경기를 중단하는 모든 시간.
Out	아웃	바닥에 있는 공이 사이드 라인을 넘어서 더 이상 선에 닿지 않는 상황 (절반을 훨씬 넘은 상황). 이는 또한 공이 공중에 있을 시 공의 대부분이 사이드 라인 넘었다고 판단되거나 자신이 속한 팀의 골 라인을 넘어 코트 밖으로 나간 상황.
Out of Bounds	아웃 오브 바운드	코트 밖 모든 부분.
Overtime	연장전	경기 정식 시간이 끝난 후 동점 상황 시, 전·후반 3 분을 통해 승자를 가리는 경기.
Penalty	패널티	페널티 스로를 야기하는 규정 위반.
Pool	조(풀)	'라운드 로빈' 방식으로 서로 경기하게 되는 팀들의 그룹.
Possession	소유	팀이 공격 팀(스로 하는 팀)이 되는 순간 그 팀은 공에 대한 소유권을 갖게 된다.
Reorientation	재배치	골심 혹은 심판이 코트에 있는 선수의 위치 선정 하는 것.
Round Robin	라운드 로빈	각 팀이 한 그룹 내에 있는 다른 팀과 경기를 하는 토너먼트 방식.
Scorer	득점 기록원	국제 기술 임원 (ITOs) 중 한 명. 득점 기록원의 직무 사항은 IBSA ITO 매뉴얼에 기술되어 있다.
Seeding	시딩	이전 대회 성적을 바탕으로 각 조가 동등한 경쟁 실력을 갖도록 분배하는 방법

Substitution	선수 교체	코트 위에 있는 선수를 다른 선수로 교체하는 것
Substitute	교체 선수	코트에 들어가서 현재 코트에 있는 선수를 대신할 수 있는 팀 벤치에 있는 선수.
Substitution Boards	선수 교체 보드	각 선수 교체 때 코치가 사용하는 시각적 도구.
Ten Second Timer	10 초 타이머 (10 초 기록원)	국제 기술 임원 (ITOs) 중 한 명. 10 초 타이머의 직무 사항은 IBSA ITO 매뉴얼에 기술되어 있다.
Throw	스로	경기 시계가 흘러가고 있고, 패스가 아닌, 선수가 공을 컨트롤 하는 상태에서 코트 안쪽 혹은 바깥쪽으로 공을 던지는 모든 행위.
Timer	타이머 (시간기록원)	국제 기술 임원 (ITOs) 중 한 명. 타이머의 직무 사항은 IBSA ITO 매뉴얼에 기술되어 있다.
Unsporting Conduct	스포츠 정신에 어긋나는 행위 (언스포팅 컨덕트)	스포츠 정신에 어긋나는 선수, 팀 혹은 팀 임원의 모든 행위.
Uniform	유니폼	경기셔츠, 바지 및 양말
Youth Player	청소년 선수	IBSA 승인 대회에서, 청소년 선수는 대회가 열리는 해 12 월 31 일 기준으로 만 19 살을 넘어서는 안 된다. 예를 들어 2013 년 3 월 10 일부터 15 일까지 IBSA 승인 청소년 대회가 열린다고 하면 선수는 2013 년 12 월 31 일 기준으로 19 살이 넘어서는 안 된다.