



국제시각장애인스포츠연맹

골볼 규정 및 규칙
2018-2021

2018년 1월 1일

골볼은 각 세 명의 선수로 구성된 두 개의 팀으로 경기가 진행되며, 각 팀 당 최대 세 명의 교체 선수를 둘 수 있다. 경기는 18.0m x 9.0m으로 실내경기장에서 실시되며, 센터라인을 기준으로 두 개로 나뉘어진다. 각 팀은 경기가 진행되는 동안 자기 팀의 하프코트를 지켜야 한다. 경기의 방식은 각 팀이 바닥을 따라 손으로 던져, 상대팀의 수비를 뚫고 상대 골라인에 공을 통과시켜야 한다. 골대와 네트의 길이는 9.0m길이로 코트 양 끝을 가로지른다. 골의 재질은 경질 고무로, 공 안에 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. 워업
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 선수 교체
20. 메디컬 선수 교체

Section D – 위반행위

- 21. 프리머추어 드로우
- 22. 볼 오버

Section E – 개인 페널티(퍼스널 페널티)

- 23. 쇼트 볼
- 24. 하이 볼
- 25. 롱 볼
- 26. 아이세이드
- 27. 일리글 디펜스
- 28. 퍼스널 딜레이 오브 게임
- 29. 스포츠 정신에 어긋나는 행위
- 30. 소음

Section F – 팀 페널티

- 31. 10초
- 32. 팀 경기지연
- 33. 스포츠 정신에 어긋나는 팀 행위
- 34. 일리글 코칭
- 35. 소음

Section G – 경기 종료

- 36. 연장전
- 37. 엑스트라 드로우
- 38. 서든 데스 엑스트라 드로우
- 39. 경기 득점 시트 서명 및 소청 절차

Section H – 심판 권한 및 임원에 대한 모욕행위

- 40. 심판 권한
- 41. 심판에 대한 모욕행위

Part B – 경기규정

- 42. IBSA 승인경기 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. 팀별 1일 최대 참가 가능한 경기 수
- 52. 그로스 미스컨덕트
- 53. 경기 프로토콜(의례)
- 54. 대회 규정 예외 사항

부록1 – 코트 도표, 수신호, 골, 볼 아웃

부록2 – 용어 설명

골볼 규정

Section A – 경기 준비

1. 코트

1.1 크기: 코트는 18.0m 길이, 9.0m 폭의 직사각형으로(+/- 0.5m) 바깥쪽 끝변을 측정한다. 코트에는 코트 표시 이외의 어떠한 표시도 허용되지 않는다 (정확한 표시와 측정을 위해 부록1 그림 참고). 코트는 3.0m간격으로 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 2개의 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 골대와 멀리 있는 구역이다. 팀 에어리어는 부록1에 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. (부록1 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(IBSA승인대회의 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. (부록1 참고)

2.2 팀 벤치 에어리어는 경기를 뛰는 선수와 동일한 쪽을 이용하며, 골 라인과 나란히 있도록 한다. (부록1 참고)

2.3 하프타임 때, 양쪽 팀 벤치 에어리어는 팀과 동일하게 맞바꾼다.

2.4 경기 중, 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 깊이여야 한다 (크로스바 앞쪽에서 골대의 바로 뒤까지 잴 때 기준).

3.2 크로스바는 견고해야 한다.

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

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

4. 공

4.1 공은 아래와 같은 조건을 만족해야 한다:

- 지름: 24-25cm
- 둘레: 75.5cm-78.5cm
- 무게: 1.250gram (+/-50 gram)
- 소리 구멍: 상반구에 4개, 하반구에 4개
- 방울: 2개
- 탄성중합체: 천연 고무 (NR)
- Norm DIN 53505기준에 따른 경도: 80-85 °Shore A
- 색상: 파랑
- 표면: 흑모양
- 무독성 물질

4.2 주요 선수권대회 (페럴림픽, IBSA골볼세계선수권대회 및 모든 IBSA골볼지역선수권대회)의 경우, 공은 조직위원회가 결정하며, IBSA골볼 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. 번호는 크기는 20cm로 (+/-1cm) TD의 승인이 있어야 한다. 숫자는 1,2,3,4,5,6,7,8, 혹은 9여야 한다. 번호는 반드시 하의나 패딩으로 가려져서는 안되며, 심판 혹은 테이블 운영 임원의 시야에 방해되어서는 안 된다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여, 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받게 된다.

5.3 선수는 자신의 국적 혹은 이름을 셔츠의 번호 위나 아래에 명시할 수 있다. 글씨 크기는 7cm (+/-0.5cm)를 초과해서는 안 된다.

5.4 옷, 장비 및 패딩은 신체로부터 어떤 방향으로든 10cm이상 연장하면 안 된다.

5.5 패럴림픽에서 선수가 착용하는 경기용 셔츠, 바지, 그리고 양말은 팀 전체가 반드시 동일하게 착용해야 하며, 국제올림픽위원회(IOC)의 광고 규정에 준수해야 한다. 홍보계약 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 IBSA골볼세계선수권대회에서 선수가 착용하는 경기용 셔츠, 바지, 그리고 양말은 팀 전체가 반드시 동일하게 착용해야 하며, 국제시각장애인스포츠연맹(IBSA)의 광고 규정에 준수해야 한다. 홍보계약 조건에 따라, 조항을 위반한 유니폼은 코트에서 허용되지 않으며, 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 콘택트 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 아이세이드는 또한, 연장전에서 코트에 있는 모든 선수가 반드시 착용하고 있어야 한다. 모든 선수는 반드시 엑스트라 드로우 중 코트에 있으나 없으나 아이세이드를 착용해야 한다. 이를 위반 시, 아이세이드 퍼스널 페널티를 받는다.

6.4 모든 주요 선수권대회에서 참가하는 모든 선수는 거즈 패치 및 이에 상응하는 것으로 시야를 가려야 하며, 이는 IBSA골볼 기술임원 혹은 각 팀에 기술임원으로 지명된 사람 감독 하에 이루어진다. 조직위원회(LOC)는 반드시 패치 종류, 마크, 혹은 브랜드를 대회 시작 60일 전에 공지하여, 팀이 어떤 타입과 브랜드를 사용하자는 알도록 알려줘야 한다. 팀은 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 아이세이드를 정돈하거나, 선수가 아이세이드 교체를 요청했을 때, 이가 45초보다 더 오래 걸린다면, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 퍼스널 페널티를 받는다. 10초 시간기록원(타이머) 중 시간을 재고 있지 않는 기록원이 45초 공식 타임아웃 시간을 잴 것이다.

6.6 조직위원회가 제공하는 아이세이드는 반드시 IBSA기술임원에 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 언스포츠클라임 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 IBSA승인대회에서 모든 선수는 반드시 IBSA스포츠 등급 B1, B2 혹은 B3에 부합해야 한다.

8. 팀 구성

8.1 각 경기 시작 시, 팀 구성은 코트에 3명의 선수와 교체선수 3명으로 구성된다. 경기 시작 시 3명의 선수가 코트에 참가할 수 없다면, 팀은 강제로 기권당할 것이다.

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

8.3 심판은 반드시 코인 토스 시, 경기에 참가하지 않지만 팀 벤치 에어리어에 있는 선수에 대해 수기로 통보 받아야 한다. 해당 선수는 반드시 조직위원회에서 제공한 별도의 셔츠를 입어 식별

IBSA 골볼 규정 및 규칙 2018-21

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 2명, 골심 4명, 득점 기록원 1명, 시간기록원 1명, 10초 시간기록원 2명 그리고 예비 시간기록원 1명이 필요하다.

9.2 경기진행임원의 직무는 IBSA 골볼 ITO 매뉴얼을 참고바라며, 심판 및 기술임원의 직무는 심판 매뉴얼에 기재되어 있다.

Section B – 경기 전

10. 코인 토스

10.1 팀 대표는 코인 토스하는 시간 및 장소에 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 맞는지 확인해야 하며, 또한, 경기 중 벤치에 들어올 수 있는 코치 및/혹은 안내인 목록이 맞는지도 확인해야 한다. 만약 득점 시트가 제공되지 않았다면, 전 경기에 사용된 정보를 사용할 것이며, 만약 이전 득점 시트에 없다면, 참가신청서에 명시된 이름과 직무를 사용한다.

10.3 승.패가 반드시 결정되어야 하는 경기의 경우, 팀 대표는 라인업 시트를 작성해야 하며, 이는 심판이 첫 코인 토스에 배분하며, 엑스트라 드로우 코인 토스때 다시 심판에게 반드시 제출해야 한다. 이를 위반 시, 공격 혹은 수비 결정권이 박탈되며, 득점 시트에 명시된 선수 순서로 진행된다. 만약 양 팀 모두 라인업 시트를 제공하지 않을 경우, 팀A가 공격으로 먼저 시작한다.

10.4 코인 토스는 기술임원에 의해 공식적으로 승인 및 지명된 임원에 의해 진행된다.

10.5 코인 토스의 승자는 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 드로우는 전반전의 수비 팀에게 넘어간다.

10.7 라인업 시트에 이름이 올라간 선수만이 경기에 참가할 수 있다. 골볼 득점 시트에 명시된 모 IBSA 골볼 규정 및 규칙 2018-21

든 팀 선수는 경기 시작 시 반드시 코트 혹은 팀 벤치에 있어야 한다. 이를 위반 시, 경기 지연으로 간주하여, 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

11. 워업

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

11.2 만약 워업 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, 언스포츠헤널라이크 컨덕트 팀 페널티를 받으며, 그 후 계속된다면, 언스포츠헤널라이크 컨덕트 팀 페널티를 받고 선수 혹은 코치가 쫓겨날 수도 있다.

12. 경기 시간

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

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

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

12.4 전.후반전 시작 90초 전에 해당 경기의 선수는 반드시 코트 위에 있어야 하며, 그들의 골대를 바라보며 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 3분이다.

12.6 모든 팀과 선수는 기록 임원이 "타임"이라고 외치거나, 경고음이 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 것

이다. 그 후, 심판은 “조용히 해주세요(quiet please)”라고 말한 후, “센터(centre)”라고 콜하며 드로우 먼저 할 팀에게 공을 건네줄 것이다. 심판은 센터에 가장 가까이 있는 선수에게 공을 던져줄 것이고, 그 후 호루라기를 3번 불고 “플레이(play)” 콜 할 것이다.

13.2 주 시계와 10초 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 드로우(extra draws)”, 혹은 “서든 데스 엑스트라 드로우(sudden death extra throws)”를 콜해야 한다. 이는 전·후반전이 페널티 없이 종료되었으며, 선수가 아이셰이드를 만질 수 있다는 신호이다. 엑스트라 드로우 중, 그리고 엑스트라 드로우와 서든 데스 엑스트라 드로우 사이에는 선수가 아이셰이드를 만져서는 안 된다.

13.4 경기 시계와 10초 시계는 심판이 호루라기를 불면 멈추며, “플레이(play)”라고 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. 심판은 “조용히 해주세요(quiet please)”라고 콜을 하고, 호루라기를 한번 부른 후 “플레이(play)”를 콜한다. 경기 및 10초 시계는 “플레이(play)”라고 콜을 할 때 다시 시작한다. 만약 공이 센터라인을 넘어가고, 골을 넣는다면, 팀이 공을 가지고 있을 수 있다.

13.6 만약 드로우 하는 상황에서, 공이 수비팀과의 접촉 없이 사이드 라인 밖으로 나가면, 심판은 호루라기를 한번 부르고 “아웃(out)”을 콜한다. 경기 시계는 멈추며 10초 시계는 시간을 멈추고 리셋한다. 공을 다시 코트에 투입될 때에는 심판 혹은 골심이 다시 투입시킨다 (규정 제13.5항 참고). 심판은 “조용히 해주세요(quiet please)”라고 말한 후, 호루라기를 부르고 “플레이(play)”라고 말한다. 경기 시계와 10초 시계는 “플레이(play)”콜을 할 때 다시 시작한다.

13.7 만약 공이 팀 에어리어 안에서 블록 아웃으로 사이드라인을 넘어가게 되면, 심판은 호루라기를 한 번 부르고, “블록 아웃(blocked out)”을 콜한다. 경기 시계와 10초 시계는 멈추고, 공을 다시 코트에 투입될 때에는 심판 혹은 골심이 다시 투입시킨다 (규정 제13.5항 참고). 심판은 “조용히 해주세요(quiet please)”를 말하고, 호루라기를 부른 다음 “플레이(play)”를 말해야 한다. 경기 시계와 10초 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 콜하고, 호루라기를 한번 부른 후, “플레이(play)”라고 콜한다.

13.9 코트에서는 추가적으로 방향을 잡는 것에 따로 도움을 줄 수 없다. 이를 위반 시, 경기 지연

으로 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 간주하여 딜레이 오브 게임 퍼스널 페널티를 받는다.

13.11 만약 수비팀의 팀 에어리어에 수비팀의 접촉 없이 상대팀이 던진 공이 멈춘다면, 이는 '데드 볼(dead ball)'이라 부른다. 심판은 호루라기를 부르고 "데드 볼(dead ball)"을 콜한다. 공은 규정 제13.5장에 의거하여 운영 임원이 수비팀에게 전달한다. "데드 볼(dead ball)"은 또한 공이 수비팀의 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)를 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 (부록1 참고). 심판은 호루라기를 두 번 불고, 득점을 알린다. 경기 시계는 심판의 첫 호루라기 소리에 멈춘다. 플레이를 위해 공을 전달하는 운영 임원이 던진 공으로 인해 득점이 되지 않는다.

14.2 만약 수비 선수의 아이셰이드가 던져진 공에 맞아 움직여지거나 벗겨지면, 선수는 공을 잡은 후, 블록 아웃, 또는 득점되기 전까지 그 상태로 진행해야 한다.

14.3 지정된 시간 내에 가장 많이 득점한 팀이 승리 팀이 된다.

14.4 득점차가 10점을 넘으면 바로 경기는 종료된다.

15. 팀 타임아웃

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

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

15.3 공을 가지고 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 (부록1 참고) 및/혹은 구두로 "타임 아웃(time-out)"을 요청할 수 있다. 팀원 중 누구나 해당 팀이 공을 가지기 전에 타임아웃을 수신호로 요청할 수 있지만, 구두로 요청하는 타임아웃은 반드시 공이 컨트롤에 있을 때까지 기다려야 한다. 이를 위반 시, 일리글 코칭 팀 페널티를 받는다.

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

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

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

15.8 선수 교체는 타임 아웃을 요청한 팀이 타임 아웃 끝나기 전에 요청할 수 있다. 만약 타임 아웃이 끝나기 전 선수교체를 요청하면, 해당 팀은 타임 아웃과 선수교체 모두를 한 것으로 간주한다. 45초가 끝날 때, 심판은 선수교체를 콜할 것이고, 이후 선수교체가 진행된다. 만약 타임아웃이 종료된 후 선수교체를 요청한다면, 경기지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받게 된다.

15.9 타임 아웃을 사용한 팀이 타임아웃 또는 선수 교체를 요청하려면, 최소 한번 드로우를 반드시 해야 가능하다.

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

15.11 심판이 "조용히 해주세요(quiet please)"라고 말하면, 벤치의 모든 코칭은 반드시 멈추어져야 되며, 이를 위반 시, 불법 코칭으로 간주하여 일리글 코칭 팀 페널티를 받는다.

15.12 모든 팀은 전.후반전 경기 시작 전에 할당된 타임 아웃 중 1회를 사용 가능하다. 경기 전에 사용된 타임 아웃은 모두 타임 아웃으로 간주한다.

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 제13.5항 준수)..

16.3 운영 임원 타임 아웃에는 시간 제한이 없다.

16.4 “운영 임원 타임 아웃(official’s time-out)” 중에는, 벤치에 있는 모든 사람이 코칭을 할 수 있으며, 심판이 “조용히 해주세요(quiet please)”라고 말한 후에는 벤치에서의 모든 코칭이 반드시 중단되어야 한다. 이를 위반 시, 규정 제15.11항에 의거하여 팀 페널티를 받는다.

17. 메디컬 타임아웃

17.1 메디컬 타임아웃은 최대 45초이다. 부상 또는 질병의 경우, 심판이 “메디컬 타임아웃”을 콜할 수 있다. 심판은 45초가 끝날 때, 선수가 경기를 계속 진행할 수 있을 지에 대한 여부를 결정한다.

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

17.3 메디컬 타임아웃이 종료되기 15초 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 메디컬 타임아웃 중 팀 벤치 에어리어에서 한 사람만이 코트로 들어올 수 있다. 그 사람은 메디컬 타임아웃이 끝날 시, 팀 벤치 에어리어로 반드시 돌아와야 한다. 15초 경고음이 제공되며, 만약 팀 벤치 에어리어에서 한 명 이상이 코트에 들어오거나, 메디컬 타임아웃이 끝났는데 아직 팀 벤치 에어리어로 돌아가지 않았다면, 이는 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다. 만약 한 명 이상이 코트에 들어올 경우, 딜레이 오브 게임 팀 페널티가 바로 부여되며, 해당 팀은 메디컬 타임아웃의 45초 전체를 사용할 수 없게 된다. 만약 부상당한 선수가 경기를 더 이상 참가할 수 없다면, 해당 선수는 반드시 페널티 드로우 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 부상으로 인해 출혈하고 있는 것을 심판이 인지한다면, 메디컬 타임아웃을 콜할 수 있다. 선수는 코트에서 나와 출혈이 멈추고, 상처 부위가 덮여지고 필요 시 유니폼을 교체할 때까지 코트에 들어갈 수 없다. 만약 메디컬 타임아웃 내에 출혈이 멈추지 않고, 상처 부위가 덮여지지 않았으며, 유니폼을 교체하지 않았을 시, 의료 선수교체가 요구된다.

18.2 만약 출혈로 인해 선수가 교체된다면, 이는 “메디컬 선수교체”로 간주한다. 선수는 코치가 정식 선수교체를 요청할 경우에 다시 경기에 참가할 수 있으나, 심판이 규정 제18.1항을 충족시킨다고 결정한 경우에만 가능하다.

18.3 경기를 다시 시작하기 전, 경기장 위 출혈 등으로 인한 오염된 부분은 반드시 모두 청소되어야 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 알려주고, 심판은 번호 변경을 선언해야 가능하다.

19. 팀의 선수 교체

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

19.2 총 연장전에서는 1번의 선수 교체가 가능하다. 지정된 시간 내에 사용되지 않는 선수교체는 소멸된다.

19.3 동일한 선수를 1회 이상 선수 교체할 수 있다.

19.4 볼을 소유하고 있는 팀이 선수 교체를 요청할 수 있다. 경기 시계가 멈췄을 경우에는, 양 팀 모두 선수 교체를 요청할 수 있다.

19.5 선수 교체는 팀원 중 누구나 심판에게 요청할 수 있으며, “선수교체(substitution)” 수신호 (부록1 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, 일리글 코칭 팀 페널티를 받는다.

19.6 선수 교체는 심판이 선수 교체를 선언하고 팀 이름을 호명해야 선수 교체가 시작된다.

19.7 심판이 선수 교체를 선언한 후, 요청하는 팀은 선수 교체 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 선수 교체를 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 선수 교체 끝나기 전 타임아웃을 요청할 수 있다. 만약 선수교체를 요청한 팀이 선수 교체 시간이 끝나기 전 타임아웃을 요청한다면, 선수교체 및 타임아웃 모두 사용한 것으로 인지한다.

19.10 만약 팀이 1명 이상의 선수를 동시에 교체하고 싶지만, 선수 교체가 끝난 후라면, 최소 1번의 드로우를 반드시 해야 다시 선수 교체 혹은 타임 아웃을 요청할 수 있다. 선수 교체는 선수가 코트에 들어오는 순간 시간이 교체가 완료된 것으로 간주한다. 이를 어길 시, 경기 지연으로 간주하여 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 전 아이셰이드를 벗는다면, 그들은 아이셰이드 페널티를 받는다.

19.12 페널티를 받는 상황에서 페널티를 받는 선수를 제외하고는 선수 교체가 가능하다.

19.13 선수 교체 시간 중 심판이 “조용히 해주세요(quiet please)”라고 콜하기 전까지는 양 팀 모두 벤치에서 코칭이 가능하다. 만약 “조용히 해주세요(quiet please)” 이후 팀이 코칭을 계속한다면, 팀은 일리글 코칭 팀 페널티를 받는다.

19.14 하프 타임, 정식 경기 시간과 연장전 사이, 그리고 연장전 중 하프타임 동안의 선수교체를 하는 선수는 팀이 가지고 있는 선수 교체 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, 선수 교체에 대해 콜할 것이다. 만약 하프 때, 팀이 득점 기록원에게 선수 교체에 대해 공지를 하지 않을 경우, 경기 지연으로 간주하여 딜레이 오브 게임 팀 페널티를 받는다.

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

20. 메디컬 선수 교체

20.1 정식 경기 시간에는 의료 선수 교체는 4번 선수교체 횟수 혹은 연장전 중 1번 선수교체 횟수에 포함되지 않는다.

20.2 정식 경기 시간과 연장전에 동일한 선수에 대해 2번의 의료 타임아웃을 콜한다면, 심판의 판단 하에, 남은 경기에는 해당 선수를 코트에서 뺄 수도 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. 45초가 끝난 후, 만약 심판이 선수가 경기에 참가 할 수 없다고 판단한다면, 선수는 반드시 교체되어야 하며, 코치가 정식 선수 교체를 사용해야만 다시 경기에 참가 가능하다.

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

Section D – 위반 행위

위반 행위가 발생 시, 심판은 호루라기를 불고, 만약 필요 시 반칙 명을 선언한다. 공은 위반 행위를 하지 않은 팀에게 넘어간다.

21. 프리머추어 드로우

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

22. 볼 오버

22.1 만약 공이 수비팀 선수에 의해 블록되고, 공이 튀어 올랐을 때; (a) 센터 라인을 넘거나 (b) 중립 에어리어의 사이드 라인을 넘겼을 경우, 심판은 호루라기를 불고 "볼 오버(ball over)"라고 콜한다. 그 후, 공은 블록 아웃 된 반대 팀의 팀 에어리어로 투입된다. **규정 제13.5항 참고**. 심판은 "조용히 해주세요(quiet please)"라고 말한 뒤 호루라기를 불고 "플레이(play)"라고 선언한다.

22.2 만약 공이 골대나 크로스바를 맞고 센터라인이나 중립 에어리어의 사이드 라인으로 넘어갈 경우, 심판은 호루라기를 한번 부르고 "볼 오버(ball over)"라고 콜한다.

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)"라고 콜한다.

22.5 이 규정은 엑스트라 드로우 및 페널티 드로우에는 적용되지 않는다.

Section E – 개인 페널티(퍼스널 페널티)

“퍼스널 페널티”의 경우, 심판은 호루라기를 한번 부르고, 페널티 명과 팀 및 선수의 번호를 호명한다. 페널티를 받은 선수가 페널티 슛에 수비해야 한다. 만약 부상으로 인해, 페널티를 받은 선수가 페널티에 수비를 하지 못하면, 드로우 하는 팀은 코트에 남은 선수 중 수비하는 선수를 선택해야 한다. 경기 규정은 모든 페널티 드로우에 적용되며, 만약 드로우 하는 선수가 페널티를 받는다면, 드로우는 득점으로 인정되지 않으며, 해당 팀은 퍼스널 혹은 팀 페널티를 받는다. 만약 수비하는 팀이 페널티를 받는다면, 상대가 득점을 하지 못한 상황에서는 한번 더 드로우를 진행해야 한다. 만약 드로우를 하는 과정에서, 드로우를 한 선수가 자책골을 넣었다 하더라도, 득점으로 인정되지 않지만, 공 소유권을 잃는다. 만약 퍼스널 페널티 상황에서 다른 페널티를 받는다면, 첫 페널티를 완료한 후 두 번째 페널티를 진행한다. 만약 페널티 슛을 하는 팀이 페널티 드로우를 거절한다면, 수신호 (부록1 참고)를 사용하고/하거나, “페널티 디클라인드(penalty declined)”이라고 말해줘야 한다. 페널티를 거절하는 팀은 공 소유권을 갖게 되고 다시 경기가 시작된다. 모든 페널티 상황에선 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 드로우 한 선수의 손에서 공이 떠난 후, 공이 드로우 한 팀의 팀 에어리어 앞에 있는 하이 볼 라인(6m) 전 혹은 위에 코트를 한번도 닿지 않고 착지한다면, 그 드로우한 선수는 하이 볼 페널티를 받게 된다.

25. 롱 볼

25.1 제24항의 규정이 있지만, 드로우를 하는 도중 공은 반드시 중립 에어리어 바닥에 최소 한번은 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 10초 타이머 기록원이 심판에게 인지시켜 콜을 받을 수 있다. 만약 후자의 경우, 10초 타이머 기록원이 10초 페널티를 알리는 경고음을 사용하여 심판에게 신호를 줄 것이다. 테이블 심판은 10초 타이머 기록원과 상황에 대해 논의한 후, 아이셰이드 및/혹은 아이 패치를 확인하고 아이셰이드 페널티에 대해 적합한 조치를 취하며, 해당될 경우 콜할 것이다.

27. 일리글 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 일리글 디펜스를 한다면, 공이 컨트롤에 있거나 블록 아웃 혹은 득점될 때까지 경기를 진행한다. 만약 공이 득점되면, 페널티는 콜되지 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 제13.11항 참고)

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

29. 스포츠 정신에 어긋나는 행위

29.1 만약 심판이 선수가 스포츠 정신에 어긋나게 행동한다고 판단할 경우, 선수는 퍼스널 언스포츠클라이크 컨택트 페널티를 받을 것이다. 퍼스널 언스포츠클라이크 페널티를 받은 선수는 그 경기에서 퇴장해야 한다. 해당 선수는 자동적으로 동일한 대회의 다음 경기까지 제외된다. 언스포츠클라이크 컨택트 페널티를 또 받는다면, 이는 경기장 혹은 대회에서 퇴장 당할 수도 있다.

29.2 만약 선수가 퇴장 당한다면, 심판은 반드시 이를 TD에게 보고해야 한다. 그 다음, TD와 소청위원회는 해당 대회의 다음 경기에도 퇴장을 받아야 하는지 곧장 결정할 것이다. 이 모든 사건과 소청위원회의 결정은 반드시 기술임원이 수기로 작성하여 해당 대회가 종료되기 전 IBSA골볼 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.

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

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

29.5 드로우한 선수의 손에서 공이 벗어난 직후 공은 반드시 둥글어야 한다. 그렇지 않으면 스포츠 정신에 어긋나는 행위로 간주하여 언스포츠클라이크 컨택트 페널티를 받는다.

29.6 골볼이란 스포츠에는 향상시킬수 있는 어떠한 외부 물질이 금지된다. 공 표면의 접착력을 강화 혹은 약화시키는 송진/"스틱음"(stick'em), 땀 혹은 외부 물질 사용은 엄격히 금지된다. 이러한 행위는 스포츠 정신에 어긋나는 행위로 언스포츠클라이크 컨택트 페널티를 받는다.

29.7 고의적으로 공을 바닥에 문질러 표면을 젖게 하는 선수는 스포츠 정신에 어긋나는 행위로 언스포츠클라이크 컨택트 페널티를 받는다.

29.8 공과 첫 컨택트가 있고난 후 서있을 때 의도적으로 공을 차는 것은 스포츠 정신에 어긋나는 행위로 퍼스널 언스포츠클라이크 컨택트 페널티를 받는다.

29.9 만약 공을 코트 밖으로 던진 것이 누군가를 다치게 할 수도 있다고 심판이 판단한다면, 공을 던진 선수는 스포츠 정신에 어긋나는 행위로 퍼스널 언스포츠클라이크 컨택트 페널티를 받을 것이다.

29.10 선수는 아이셰이드 아래 아이패치를 어떠한 방법으로든 의도적으로 만져서는 안 된다. 그렇지 않으면, 해당 선수는 스포츠 정신에 어긋나는 행위로 언스포츠클라이크 컨택트 페널티를 받으며 남은 경기에서 퇴장된다. 퇴장 당한 선수는 교체될 수 있다. 이 선수 교체는 정식 교체 가능 횟수 중 1회 사용으로 인지한다.

30. 소음

30.1 선수가 공을 드로우를 하는 시점에서 수비하는 팀에게 닿을 때까지 만드는 불필요한 모든 소음은 페널티를 받는다.

30.2 여기서 불필요한 소음이란 동물 소리, 과도한 쿵쿵거리는 소리(발로), 손으로 코트를 과하게 주먹으로 혹은 손바닥으로 치는 소리, 과한 손뼉 소리, 휘파람 소리, 노래 부르는 소리, 지속적인 과장된 혹은 연관되지 않은 대화 혹은 불필요한 함성을 말한다.

Section F – 팀 페널티

팀 페널티의 경우, 심판은 호루라기를 부르고 '팀 페널티(team penalty)'를 호명한 후, 페널티 종류를 말한 후 팀을 호명한다. 페널티 드로우를 하는 팀이 코트 위의 상대 선수 중 수비할 선수를 고른다. 만약 팀 페널티를 경기 시작 전에 받으면, 페널티 드로우를 하는 팀이 득점 시트 목록에 있는 선수 내에서 선택할 수 있다. 경기 규정은 모든 페널티 드로우에 적용되며, 만약 드로우 하는 선수가 페널티를 받을 경우, 그 드로우는 득점으로 인정하지 않으며 퍼스널 혹은 팀 페널티가 드로우 하는 팀에게 적용된다. 만약 수비하는 팀이 페널티를 받게 되면, 상대가 득점을 하지 못한 상황에서는 한번 더 드로우를 진행해야 한다. 만약 드로우를 하는 과정에서, 드로우를 한 선수가 자책골을 넣었다 하더라도, 득점으로 인정되지 않지만, 공 소유권을 잃는다. 만약 페널티 슈트를 하는 팀이 페널티 드로우를 거절한다면, 수신포 (부록1 참고)를 사용하고/하거나, "페널티 디클라인드(penalty declined)"이라고 말해줘야 한다. 페널티를 거절하는 팀은 공 소유권을 갖게 되고 다시 경기가 시작된다.

31. 10초

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

31.2 만약 수비 팀의 컨택트가 있을 후 타임 아웃, 선수 교체 혹은 블록 아웃이 발생하고, 팀이 공을 소유하고 있다면, (선수의 신체적 공 소유 혹은 공이 선수들 사이에서 패스되고 있는 경우) 심판의 호루라기 소리와 함께 10초 타이머 시계는 멈춰지거나/정지하고 심판이 "플레이(play)"라고 콜할 경우 다시 시작한다.

팀은 남은 시간 동안 코트 센터 라인 혹은 사이드 라인을 넘기도록 해야 한다.

31.3 수비팀의 접촉에 대해 호루라기 소리가 난 후 "블록드 아웃(blocked out)"이 콜되면, 10초 타이머 시계는 멈춰진다. 공을 코트에 넘겨지면, 심판은 "조용히 해주세요(quiet please)"를 콜하고 호루라기를 분 후 "플레이(play)"를 콜한다. 10초 타이머 시계는 다시 시작되며 "플레이(play)"가 콜되면 다시 재 시작된다.

31.4 10초 타이머 시계는 만약 "오피셜 타임 아웃(official's time out)"이 콜될 경우 리셋된다.

31.5 10초 타이머 시계는 득점되면 리셋된다.

31.6 10초 타이머 시계는 전.후반전 종료 후 리셋된다.

31.7 10초 타이머 시계는 페널티 상황에서 리셋된다.

31.8 10초 타이머 시계는 첫 수비 컨택트가 있을 후 팀이 볼 소유를 하고 있든 없든 시작된다.

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

32. 팀 경기지연

32.1 팀은 반드시 전.후반 시작 시 심판의 지시에 바로 경기를 진행할 수 있도록 미리 준비되어 있어야 한다.

32.2 경기 흐름에 방해되는 팀의 모든 행위

32.3 하프 타임 혹은 경기 종료와 연장전 사이 선수 교체가 있다면, 반드시 득점 기록원에게 공지해야 한다.

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

32.5 팀은 정식 경기 시간 안에 4회의 선수 교체, 혹은 후반전동안 3회의 선수 교체, 혹은 연장전 동안 1회의 선수 교체보다 많이 요청할 수 없다.

32.6 심판이 알아채면, 코치는 반드시 올바른 순서로 적힌 선수 교체 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 뒤편 규약에 어긋나는 모든 행위 (규정 제11.2항 참고).

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

33.3 모든 언스포츠맨라이크 컨택트는 경기에서 제외 및/또는 심판의 판단 하에 추후 경기 참가에서 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. 일리글 코칭(부정 코칭)

34.1 일리글 코칭 페널티는 심판 혹은 10초 타이머 기록원이 심판에게 인지시켜 쿨을 받을 수 있다. 만약 후자의 경우, 10초 타이머 기록원이 10초 페널티를 알리는 경고음을 사용하여 심판에게 신호를 줄 것이다. 테이블 심판은 10초 타이머 기록원과 상황에 대해 논의한 후, 일리글 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)”라고 말하기 전까지만 가능하다. 만약 팀이 “조용히 해주세요(quiet please)”라고 말한 후에도 계속 소통한다면, 팀은 일리글 코칭 팀 페널티를 받는다.

34.3 코치, 팀원 그리고 경기에 참가하지 않은 선수는 엑스트라 드로우동안 코트에 있는 선수와 소통해서는 안 된다.

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

34.5 기계를 사용하여 ‘관중석’ 에어리어 에서 팀 벤치에 있는 팀원에게 E-코칭을 하는 것은 가능하다. 선수는 규정 제6.7항에 의거하여 어떠한 보청기도 사용해서는 안 된다. 만약 E-코칭 기계가 소음을 발생하게 하여 경기에 지장을 준다면, 일리글 코칭에 대한 페널티를 받으며, 해당 기계는 꺼서 벤치 에어리어에서 수거하여 테이블 임원에게 줘야 한다.

35. 소음

35.1 선수가 공을 드로우를 하는 시점에서 수비하는 팀에게 닿을 때까지 만드는 불필요한 모든 소음은 페널티를 받는다.

35.2 여기서 불필요한 소음이란 동물 소리, 과도한 쿵쿵거리는 소리(발로), 손으로 코트를 과하게 주먹으로 혹은 손바닥으로 치는 소리, 과한 손뼉 소리, 휘파람 소리, 노래 부르는 소리, 지속적인 과장된 혹은 연관되지 않은 대화 혹은 불필요한 함성을 말한다.

Section G – 경기 종료

36. 연장전

36.1 만약 정식 경기 시간에 동점으로 끝나 승자 결정이 필요한 경우, 팀은 3분씩 진행되는 전.후반 (2 하프) 경기를 추가로 진행한다.

36.2 정식 경기 시간 종료한 후와 연장전의 첫 하프타임 사이에는 3분의 휴식시간이 제공된다. 이 시간 동안, 코인 토스를 하여 어느 팀이 공격 및 수비를 할지, 그리고 코트 내에서 시작 위치

를 정할 것이다.

36.3 골을 먼저 득점하는 팀이 승리팀이다.

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

37. 엑스트라 드로우

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

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

37.3 팀당 엑스트라 드로우 수는 양팀의 라인업 시트에 있는 최소 선수 수로 결정한다.

37.4 엑스트라 드로우를 시작 할 때, 코인 토스를 진행하여 어느 팀이 먼저 드로우할 것인지 결정한다. 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, 아이셰이드를 착용하고 있어야 한다. 아이셰이드는 모든 엑스트라 드로우가 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 팀명과 번호를 호명한 후, 어느 선수가 먼저 던질 것인지 말한다.

37.7 엑스트라 드로우 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 드로우에서 공격 혹은 수비를 정할 수 있다. 드로우의 두 번째 페어에서는 순서가 반대로 되며 이 절차는 승자가 결정될 때까지 진행된다.

37.9 드로우 하는 팀에 퍼스널 혹은 팀 페널티가 발생한다면, 드로우는 인정되지만, 점수는 아니며, 해당 드로우는 추가 페널티를 받지 않는다. 만약 퍼스널 혹은 팀 페널티가 수비팀에게서 발생

된다면, 드로우가 득점되지 않았을 경우, 한번 더 진행한다.

27.10 최소 선수가 모두 드로우 및 수비를 할 때까지 동일한 방법은 진행된다. 승자는 한 팀이 남은 드로우 횟수보다 득점한 점수가 더 많을 때 결정된다.

37.11 최다 득점을 한 팀이 승자가 된다.

38. 서든 데스 엑스트라 드로우

38.1 엑스트라 드로우가 종료된 후에도 여전히 동점이라면, 서든 데스 엑스트라 드로우를 통해 승자를 가린다. 모든 서든 데스 엑스트라 드로우에 경기 규정이 적용된다.

38.2 엑스트라 드로우에 참가했던 선수는 서든 데스 엑스트라 드로우 라인업 시트에 따라 서든 데스 엑스트라 드로우에도 역시 참가하게 된다.

38.3 서든 데스 엑스트라 드로우 시작 시 코인 토스를 통해 어느 팀이 먼저 드로우 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 팀명과 번호를 호명한 후, 어느 선수가 먼저 던질 것인지 말한다.

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

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

38.7 만약 부상 발생 시 (규정 제37.8항 참고)

38.8 드로우 하는 팀에 퍼스널 혹은 팀 페널티가 발생한다면, 드로우는 인정되지만, 점수는 아니며, 해당 드로우는 추가 페널티를 받지 않는다. 만약 퍼스널 혹은 팀 페널티가 수비팀에게서 발생된다면, 드로우가 득점되지 않았을 경우, 한번 더 진행한다.

39. 경기 득점 시트 서명 및 소청 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 것인지 아닌지에 대한 여부를 말해줘야 한다. 모든 소청은 반드시 IBSA 기술임원 혹은 대표자에게 수기로 작성해 제출해야 하며, 이는 소청하려고 하는 경기가 끝나고 30분 이내에 진행되어야 한다. 또한 소청 비용도 함께 지불해야 한다. 소청 비용은 조직위원회에 의해 결정되지만, 100유로 혹은 100유로 이상이어야 한다.

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

39.4 기술 임원, 대회 종목담당관 혹은 지명된 대표는 소청위원회가 소청을 검토할 시간과 장소를 소청인에게 알려줄 것이다. 모든 참가자에게는 소청에 대해 짧게 발표 및 관련 소청에 대한 보충되는 적합한 논의할 시간이 주어진다. 소청을 뒷받침하는 모든 정보는 반드시 작성한 소청 양식을 제출할 때 함께 제출해야 한다. 비디오 혹은 전자 기록기는 허용되지만, 조직위원회 용품으로 기록된 것만 허용된다.

39.5 소청위원회의 결정이 최종 결정이다. 양 팀은 반드시 소청위원회 회의가 끝난 후 30분 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. 소청된 경기에 대한 모든 결과는 소청위원회가 결정할 때까지 보류된다.

39.6 만약 소청에 대해 타당성이 인정되면, 소청비용은 소청인에게 다신 환불된다. 만약 소청이 묵살되면, 소청비용은 (a) IBSA승인 대회의 경우 IBSA에게, (b)IBSA승인 대회가 아닌 경우 대회 조직위원회에게 지급된다.

Section H – 심판 권한 및 임원에 대한 모욕행위

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 시간에만 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 소청양식을 작성하여 경기에 대해 소청할 수 있다.

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

41. 심판에 대한 모욕행위

41.1 IBSA 임원이 서면으로 경기에 참가한 사람에 대한 행위를 IBSA 골볼 소위원회에게 제출할 경우, 이는 차기 소위원회 회의에서 처리된다. 참가자에 대한 제재는 제52항에 의거하여 소위원회가 결정한다.

Part B – 경기규정

42. IBSA 승인경기 혹은 패럴림픽

IBSA 골볼소위원회는 필요 시, 대회 규정을 변경 혹은 수정할 권한이 있으며, 이는 골볼소위원회에게 홈페이지: www.ibsasport.org/sports/goalball을 통해 수기로 60일 서면 공지를 하면 된다. 본 문서의 규정, 규칙 및 부록은 2018년 1월 1일부터 시행된다.

42.1 IBSA승인 대회 혹은 패럴림픽 대회:

42.1.1 패럴림픽 자격대회

IBSA 골볼 세계선수권대회

IBSA 지역선수권대회 IBSA 패럴림픽 골볼 자격대회

42.1.2 IBSA 골볼 세계선수권대회 자격대회

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

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

42.3 승인 신청서에 필요한 정보는 IBSA 승인 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 5년간 대회 개최 신청을 못할 수도 있다.

42.5 승인 페널티 검토 절차

승인 페널티 검토하는 절차는 다음과 같다:

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

- 고소인의 이름 및 연락처
- 대회 명
- 대회 날짜

○ 항의 사유

○ 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 조직위원회로 항의에 대해 말해줘야 한다(피고).

피고는 사무국으로부터 항의 관련 통보 받은 28일 이내에 서면으로 변호하여야 한다. 답변은 아래 사항을 포함해야 한다:

○ 합의된 주요사항이 어떻게 이행되었는지 여부

○ 합의된 주요사항이 이행되지 못했을 때의 사유

○ 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 회의때 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 오픈된 경기장은 피해야 한다.

43.2 골볼 경기장 규격

골볼 대회의 경기장의 바닥은 반드시 최소 20.0x30.0m이어야 하며, 높이는 최소 5.0m이어야 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 바닥이어야 한다.

43.3.2 조직위원회는 대회 시작 1년 전, 혹은 대회 개최에 대해 공지될 시, 바닥 표면이 어떤 종류인지 반드시 공지해야 한다.

43.4 관중석

관중석은 코트의 모든 위치에서 반드시 4.0m이상 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 반

드시 팀 벤치 에어리어에서 항시 보여야 한다.

43.7 시계

시계는 3개가 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 경기용으로 마지막 1분엔 10분의 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 드로우
- 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/goalball에서 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 15cm여야 한다.

43.10 공

43.10.1 조직위원회는 반드시 IBSA 승인 경기에 사용할 공을 대회 시작 12개월 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 공이어야 하며, 이전에 사용했던 공을 사용할 수 없다. 공은 3 경기마다 교체되어야 한다. 경기 공과 연습용 공은 동일한 제조업체여야 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 1시간 연습을 할 수 있어야 한다.

43.12 아이셰이드

페럴림픽, 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, 대회때에는 기술 임원의 승인을 받은 장비만 사용되어야 한다.

43.13 장비 및 시설에 대한 승인

IBSA승인 국제대회에 사용되는 모든 장비 및 경기장 시설은 반드시 IBSA골볼 소위원회 혹은 IBSA골볼 소위원회에서 지명된 대표에 의해 승인을 받아야 한다.

44. 숙박

44.1 숙소

페럴림픽, 세계선수권대회 그리고 모든 IBSA승인 대회의 경우, 팀 숙소는 반드시 대회 중 선수의 경기력에 부정적인 영향을 끼칠 수 있는 환경이 아니어야 한다. 가능하다면, 선수 숙소의 경우 한 방에 두명보다 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 6명의 심판이 필요하다. 페럴림픽의 경우 최소 12명의 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 페럴림픽, 세계선수권대회, 지역선수권대회 그리고 그 외 IBSA승인 대회의 경우, 심판은 IBSA골볼 소위원회의 승인에 따라 결정된다.

45.1.2.2 모든 페럴림픽 혹은 세계선수권대회의 경우 모든 국가에서 심판이 2명보다 많이 선택될 수 없다. 지역선수권대회의 경우 모든 국가에서 심판이 3명보다 많이 선택될 수 없다.

45.1.3 심판 자격증

IBSA승인 국제대회의 경우, 모든 심판은 반드시 적합한 IBSA 공인 자격증이 있어야 한다. 페럴림픽과 세계선수권대회의 경우, 모든 심판은 반드시 레벨 3 자격증을 가지고 있어야 한다. 지역선수권대회의 경우 모든 심판은 반드시 레벨2 자격증을 가지고 있어야 하며, 그 외 모든 IBSA승인 대회는 IBSA 골볼 규정 및 규칙 2018-21

회의 경우, 모든 심판은 반드시 레벨1 자격증을 소지하고 있어야 한다.

45.2 심초 타이머

IBSA승인 대회인 경우, 심초 타이머 기록원은 반드시 해당 대회의 심판과 동일한 자격증을 소지하고 있어야 한다.

45.3 테이블 임원

IBSA승인 대회의 테이블 임원은 IBSA에 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 IBSA골볼 소위원회 혹은 회장에 의해 지명된 IBSA기술임원이 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
- 장소 관리

45.6 위원

45.6.1 위원들의 주 임무는 다음과 같다:

- IBSA 세계선수권대회, 패럴림픽, 지역선수권대회 및 그 외 IBSA승인 대회 동안 심판 관리
- 라운드 로빈이 끝난 후 기술 임원을 도와 최고로 잘하는 심판 선택 (TD가 최종 결정 권한을 가지고 있음)
- 항소위원회 회장으로서 행함
- 주 대회에서 기술 임원을 도와 추후 심판 판정의 일관성을 보장하기 위해 즉각 판정 피드백을 제공

45.6.2 위원과 기술 임원은 IBSA골볼 소위원회 혹은 회장에 의해 지명된다.

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

46. 조직위원회 (페럴림픽이 아닌 경기)

46.1 참가자

아래 비용은 참가자의 책임이 있다:

- 본국에서 개최지까지의 대표단 여행비
- 건강 및 사고 보험에 대한 모든 비용. 조직위원회는 부주의로 인한 사고 혹은 질병에 대한 책임을 지지 않는다.
- 대회 전 조직위원회에게 지불하는 참가신청비용

46.2 조직위원회

아래 비용은 조직위원회의 책임이 있다:

- 대회에 필요한 시설 및 장비 (제45항 참고)
- 참가하는 팀 숙박
- 대회 기간동안 참가하는 팀 및 임원에 대한 식사
- 심판, IBSA 기술 임원, 등급분류사, 위원, 및 필요한 모든 IBSA ITO에 대한 숙식, 교통, 여행 및 일일 경비
- 메달 및 시상

47. 자격 기준

다음 기준은 페럴림픽 및 골볼세계선수권대회에 적용된다. 4개 선수권대회는 아프리카, 아메리카, 아시아/퍼시픽, 그리고 유럽으로 나뉘며, 이는 페럴림픽과 골볼세계선수권대회 사이에 격년으로 개최된다. 모든 지역선수권대회는 반드시 IBSA골볼 소위원회에 의해 승인 받아야 하며, 반드시 지역 내 모든 국가가 참가 가능해야 한다.

대회는 반드시 최소 4개 국가가 참가해야 지역선수권대회로 인정되며, IBSA골볼 소위원회에서 지명한 기술 임원과 위원이 있어야 한다. IBSA 레벨2 심판 혹은 그 이상의 레벨 자격이 있는 심판이 반드시 지역선수권대회에 있어야 한다.

IBSA지역선수권대회 혹은 프리페럴림픽 지역선수권대회는 골볼세계선수권대회 혹은 페럴림픽보다 6개월에서 18개월 전에 개최되어야 한다.

만약 프리페럴림픽지역선수권대회가 페럴림픽 전에 개최되지 않는다면, 해당 지역은 페럴림픽 출전권 자격(퀄리피케이션 슬롯)은 박탈되며, 이는 IBSA페럴림픽 골볼랭킹대회에 할당된다. 만약 IBSA지역선수권대회가 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 16팀, 여자팀에서 최대 16개팀이다:

- 개최국
- 페럴림픽 우승팀
- 페럴림픽 2위팀

- 패럴림픽 3위팀
- 지역 우승팀 (IBSA지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (IBSA지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (IBSA지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (IBSA지역선수권대회)
- 지역 2위팀
- 지역 2위팀
- 지역 2위팀
- 지역 2위팀
- 분배공식
- 분배공식
- 분배공식
- 분배공식

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 분배된다:

최근 2년 동안 IBSA지역선수권대회에 참가한 모든 팀 수를 세계선수권대회에 이미 출전 자격을 얻은 해당 지역에 참가한 국가 수로 나눈다. 이 공식은 분배 공식 하에 가능한 모든 출전권 자리마다 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 4개라면, 모든 지역은 공식 하에 최대 2개의 자리를 할당 받을 수 있다. 만약 분배 공식에 5개의 자리가 할당되었다면, 공식 하에 최대 3개의 자리를 할당 받을 수 있다.

만약 분배 공식 계산이 둘 혹은 그 이상의 지역이 동일하게 나온다면, 그 슬롯은 IBSA세계랭킹팀이 더 많은 지역으로 배분된다.

47.3 패럴림픽

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

47.3.1 출전권 기준 – 남자 대회

패럴림픽에는 최대 10개의 남자 팀이 참가 가능하다:

- 개최국
- 세계선수권대회 1위
- 세계선수권대회 2위

- 세계선수권대회 3위
- 지역 우승팀 (프리페럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리페럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리페럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리페럴림픽 지역선수권대회)
- IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회 1위
- IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회 2위

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

47.3.2 출전권 기준 - 여자 대회

페럴림픽에는 최대 10개의 여자 팀이 참가 가능하다:

- 개최국
- 세계선수권대회 1위
- 세계선수권대회 2위
- 세계선수권대회 3위
- 지역 우승팀 (프리페럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리페럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리페럴림픽 지역선수권대회)
- 지역 우승팀 (프리페럴림픽 지역선수권대회)
- IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회 1위
- IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회 2위

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

47.4 IBSA페럴림픽 골볼랭킹대회

47.4.1 IBSA 페럴림픽 골볼랭킹대회는 모든 프리페럴림픽 지역선수권대회 전에 개최되어야 한다. 프리페럴림픽 지역선수권대회는 페럴림픽이 개최되는 6에서 18개월 전에 개최가 종료되어야 한다.

47.4.2 최대 남자 16팀과 여자 16팀이 IBSA골볼 소위원회에 의해 선정되어 IBSA페럴림픽 골볼랭킹대회에 참가할 것이다.

IBSA골볼 소위원회의 선정은 이전 IBSA골볼 세계선수권대회의 팀 성적에 이어 이전 IBSA골볼 선수권대회를 위한 팀 지역 квалификация대회의 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 IBSA골볼 소위

원회에 의해 팀에게 할당되며, 이는 조직위원회가 대회에서 팀으로부터 참가하겠다는 지원서에 따라 결정될 것이다. 이 목록은 첫 신청서부터 최종 신청서를 받을 때까지 매달 IBSA골볼 홈페이지에 공지될 것이다. 한 지역 당 가능한 대회 슬롯의 반 이상을 할당받을 수 없다.

남자대회

- 1 개최국
- 2 유럽1위
- 3 유럽2위
- 4 유럽 3위
- 5 유럽 4위
- 6 유럽 5위
- 7 유럽 6위
- 8 아시아 퍼시픽 1위
- 9 아시아 퍼시픽 2위
- 10 아시아 퍼시픽 3위
- 11 아시아 퍼시픽 4위
- 12 아메리카 1위
- 13 아메리카 2위
- 14 아메리카 3위
- 15 아프리카 1위
- 16 아프리카 2위

여자대회

- 1 개최국
- 2 유럽1위
- 3 유럽2위
- 4 유럽 3위
- 5 유럽 4위
- 6 유럽 5위
- 7 유럽 6위
- 8 아시아 퍼시픽 1위
- 9 아시아 퍼시픽 2위
- 10 아시아 퍼시픽 3위
- 11 아시아 퍼시픽 4위
- 12 아메리카 1위
- 13 아메리카 2위
- 14 아메리카 3위
- 15 아프리카 1위
- 16 아프리카 2위

47.4.4 IBSA페럴림픽 골볼랭킹대회 종료 시, 팀은 대회 종료에 따라 각 대회의 랭킹 순위로 배치될 것이다. 8강전 및 메달 경기에 해당하지 않는 팀(9위에서 16위)은 총 점수 및 라운드 로빈에서 골 득점 차이(규정 제49항에 의거하여)로 결정된다. 8강전의 패배자는 총 점수 및 라운드 로빈(팀 1-4, 2-3)에서 골 득점 차이(규정 제49항에 의거하여) 5-8위전을 진행한다. 승자는 5, 6위전 경기를 하며, 패배자는 7, 8위전 경기를 한다.

47.4.5 모든 프리페럴림픽 квалификация대회가 완료되면, 남은 페럴림픽 квалификация 슬롯은 IBSA페럴림픽 골볼랭킹대회의 결과를 바탕으로 채워지며, 팀은 대회가 끝나는 순으로 결정된다.

47.4.6 프리페럴림픽 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 페럴림픽에서 팀은 2개의 조(풀)로 나뉜다.

각 조에 동일한 가중치를 보장하기 위해, 시드 배정은 다음과 같은 방식으로 진행한다.

48.1.1 페럴림픽

자동적으로 시드 배정을 받지 않은 팀(이전 세계선수권대회 1-3위)은 2번의 분리된 추첨을 통해 그들의 해당 조를 할당 받게 된다. 첫 번째 추첨은 4개의 지역선수권대회에서 할당된 팀들만 포함한다. 두 번째 추첨은 개최국을 포함하여 페럴림픽 **랭킹대회**를 통해 자격을 받은 팀을 포함한다.

A조

- 마지막 세계선수권대회 1위
- 지역 챔피언 1순위로 추첨 (첫 추첨)
- 지역 챔피언 3순위로 추첨 (첫 추첨)
- 페럴림픽 **랭킹대회**에서 1순위로 추첨 혹은 개최국 (두 번째 추첨)
- 페럴림픽 **랭킹대회**에서 3순위로 추첨 혹은 개최국 (두 번째 추첨)

B조

- 마지막 세계선수권대회 2위
- 마지막 세계선수권대회 3위
- 지역 챔피언 2순위로 추첨 (첫 추첨)
- 지역 챔피언 4순위로 추첨 (첫 추첨)
- 페럴림픽 **랭킹대회**에서 2순위로 추첨 혹은 개최국 (두 번째 추첨)

48.1.2 세계선수권대회

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

A조

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

B조

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

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

48.2.2 4팀보다 많지만 7팀이 넘지 않는 대회의 경우, 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다. 이 라운드 로빈 이후, 상위 4팀은 싱글 엘리미네이션 종류의 대회에서 서로에 맞서 대결하게 된다. 1위로 경기를 마친 팀은 4위로 마친 팀과 준결승1에서 대결하게 된다. 2위로 마친 팀은 3위로 마친 팀과 준결승2에서 대결하게 된다. 두 준결승에서의 승자는 세계선수권대회를 위해 대결하게 된다. 두 준결승에서의 승자는 선수권대회를 위해 대결하게 된다. 준결승에서의 패자는 3, 4위 각각을 위해 대결하게 된다.

48.2.3 7팀보다 많지만 16팀이 넘지 않는 대회의 경우, 정확히 2개의 조로 나뉘어 대결한다. 각 조에는 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다. 참가팀의 수가 홀수의 경우, 한 팀의 차이로 2조로 나눈다. 만약 동일하지 않은 수의 2조가 형성되면, 더 많은 수의 조 꼴지를 2개의 조 랭킹 팀에게 규정 제49항의 방식을 적용하기 전에 뺀다.

라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 A1 vs B4, B2 vs A3 (승리팀은 준결승1로), B1 vs A4, A2 vs B3(승리팀은 준결승2로) 서로 경기를 하게 된다. 패배자는 대회에서 탈락하게 된다. 두 준결승 승자는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4위전을 위해 경기하게 된다.

48.2.4 16팀보다 많은 대회인 경우, 팀은 부분 경기 진행을 위해 각 조에 8팀이 안되도록 정확히 나누어진다. 부문별 경기는 서로 함께 진행되며, 이는 승격과 강등 방식이 적용된다.

경기는 모든 팀이 싱글 라운드 로빈 방식으로 진행하거나, 동일한 2개의 조로 나뉘어 진행된다. 싱글 라운드 로빈으로 진행할 경우, 상위 4팀이 결승전에서 경쟁하게 된다 (규정 제48.2.2항 참고) 동일한 2 조로 진행할 경우 (규정 제48.6&48.7), 남은 팀이 획득한 득점표(포인트 테이블)에 따라 시드 받는다. 동일한 포인트의 팀은 규정 제49항의 방식으로 분리된다. 만약 동일하지 않은 수의 2조가 형성되면, 더 많은 수의 조 끝지를 2개의 조 랭킹 팀에게 규정 제49항의 방식을 적용하기 전에 뺀다.

그룹은 그룹A, 그룹B, 그룹C라 불린다. 그룹A는 가장 상급 그룹이라 여겨진다. 모든 경기가 종료된 후, 각 그룹의 하위3팀은 바로 밑 그룹으로 강등된다 (그룹A에서 그룹B로). 반대로, 각 그룹의 상위3팀은 바로 위 그룹으로 승격된다 (그룹B에서 그룹A로).

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 1팀 이상이라면, 이 팀들은 추첨을 통해 배정되고 목록의 가장 아래에 위치하게 된다. 예를 들어:

A조

- 이전 지역선수권대회 1위
- 이전 지역선수권대회 4위
- 이전 지역선수권대회 5위
- 이전 지역선수권대회에 참가하지 않은 팀 중 첫 번째
- 이전 지역선수권대회에 참가하지 않은 팀 중 세 번째

B조

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

48.4 세계선수권대회 남자 경기 구성 방식

팀은 동일하게 2개의 조로 나뉜다. 각 조는, 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다.

라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 A1 vs B4, B2 vs A3 (승리팀은 준결승1로), B1 vs A4, A2 vs B3(승리팀은 준결승2로) 서로 경기를 하게 된다. 패배자는

대회에서 탈락하게 된다. 두 준결승 승자는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4위전을 위해 경기하게 된다.

48.5 세계선수권대회 여자 경기 구성 방식

팀은 동일하게 2개의 조로 나뉜다. 각 조는, 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다.

라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 A1 vs B4, B2 vs A3 (승리팀은 준결승1로), B1 vs A4, A2 vs B3(승리팀은 준결승2로) 서로 경기를 하게 된다. 패배자는 대회에서 탈락하게 된다. 두 준결승 승자는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4위전을 위해 경기하게 된다.

48.6 페럴림픽 남자 경기 구성 방식

팀은 동일하게 2개의 조로 나뉜다. 각 조는, 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다.

라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 A1 vs B4, B2 vs A3 (승리팀은 준결승1로), B1 vs A4, A2 vs B3(승리팀은 준결승2로) 서로 경기를 하게 된다. 패배자는 대회에서 탈락하게 된다. 두 준결승 승자는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4위전을 위해 경기하게 된다.

48.7 페럴림픽 여자 경기 구성 방식

팀은 동일하게 2개의 조로 나뉜다. 각 조는, 싱글 라운드 로빈 방식을 사용한다.

라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 C1 vs D4, D2 vs C3 (승리팀은 준결승1로), D1 vs C4, C2 vs D3(승리팀은 준결승2로) 서로 경기를 하게 된다. 패배자는 대회에서 탈락하게 된다. 두 준결승 승자는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4위전을 위해 경기하게 된다.

49. 라운드 로빈 방식에서의 팀 랭킹

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

- 골 득실차 - 라운드 로빈 전체에서 총 득점에서 총 실점한 점수를 뺀다.
- 다승 - 라운드 로빈에서의 승리한 횟수로 팀을 평가. 가장 많이 이긴 팀이 높은 랭킹을 얻음.
- 골 차이 - 경기 전체에서 가장 낮은 골을 넣은 팀이 높은 랭킹을 받음
- 골 득실차 - 동일한 절차가 다시 사용되는 것, 하지만 이번에는 순위 결정되어야 하는 팀들 사이의 라운드 로빈 안 경기에 대한 득실차를 말함.

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 3점을 얻으며, 골 득점을 10점으로 인정한다. 만약 팀이 어떠한 이유든 경기를 포기할 경우, 다른 모든 팀은 3점을 받게 되며, 득점은 0점으로 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. 팀별 1일 최대 참가 가능한 경기 수

1팀은 1일에 3경기보다 많이 절대 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 (스포츠맨 답지 않은) 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.

- 추후 개인 및/혹은 팀 자격 박탈

52.3 그로스 미스컨덕트에 대한 모든 사건은 IBSA골볼 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 목격자에 대한 정보, 의료 진단서, 비디오 및/혹은 녹음 증거물을 포함시킬 수 있다.

52.4 개인 혹은 팀으로부터 그로스 미스컨덕트에 대한 보고를 받은 IBSA골볼 소위원회는 피고(들) 및 IBSA회원 연맹에게 해당 연맹과 사건에 대한 자세한 보고서를 받았다고 알려줘야 한다. IBSA

골볼 소위원회는 14일 이내 피고(들) 및/혹은 회원 연맹이 혐의에 대해 대답할 시간을 주고, 그 이후 회의를 소집하여 (만약 있다면) 처벌에 대하여 결정할 것이다.

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

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

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

52.7 피고(들)은 IBSA골볼 소위원회가 결정에 대해 말해준 날로부터 14일 이내에 처벌에 대한 답변을 수기로 하여 답변해야 한다. 답변에는 반드시 소위원회가 아직 받지 못한 정보를 포함하고 있어야 한다. 예를 들어:

- 그러한 미스컨덕트를 한 이유
- 미스컨덕트에 대해 고려해야 할 다른 모든 이유
- 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 IBSA이사회에게 보내는 항소를 포함한 모든 문서를 보내야 한다. IBSA이사회는 반드시 원래 보고서를 항소 내용과 함께 고려하여 최종 결정을 내려야 한다.

원래 결정에 대해 개인 혹은 팀 반응이 미비하다면, IBSA골볼 소위원회는 처벌에 대해 항소가 없는 것으로 간주하고 이는 최종 결정이 된다.

52.9 모든 항소에 대한 IBSA이사회의 모든 결정은 최종 결정이며, 이는 해당 개인 혹은 팀 그리고 국가 연맹에게 보고되며, IBSA 스포츠 담당회는 정보를 위해 기록할 것이다. 골볼 소위원회는 규정에 의거하여 내려진 골볼 소위원회 혹은 이사회의 모든 결정에 대하여 처벌이 적절하게 강제되는 것을 보장하기 위한 목적으로 특정 대회의 대회조직위원회 및/혹은 선수 라이선싱 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 확인하고, 코인 토스에 응해야 한다. 팀 벤치 에어리어에 있는 참가하는 모든 선수 및 코치는 득점 시트에 반드시 기재되어 있어야 한다.

경기 시작을 알리는 마지막 90초 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 90초 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 원업

모든 팀은 경기 전 반드시 적합한 구역에서 최소 30분 동안 원업할 기회를 줘야 한다. 이 양 팀을 위한 원업 장소는 경기 장소와 동등한 상태를 제공하기 위해 두 팀 모두 유사하고 가능한 한 가까운 곳에 위치해야 한다. 원업 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 원업할 수 없다. 만약 선수 유니폼이 30초 경고음까지도 준비되지 않았다면, 선수는 경기에서 제외되고 비참여 선수로 인정되며, 대회 조직위원회가 제공한 별도의 셔츠를 입어야 한다.

53.4 팀 소개

경기 시작 전, 양 팀은 6m라인에 라인 업을 위해 콜 될 것이다. 모든 선수, 코치/안내인 및 심판 이름이 소개된다.

53.5 소청위원회

IBSA 승인 대회에서, 대회 관련 모든 소청 및 제명 관련 문제는 (규정 제 53항 참고) 소청위원회에서 다루어지며, 그의 판정이 최종이다. 소청위원회는 위원, IBSA 기술 임원, IBSA 기술 임원이 지명한 대회 심판, 종목담당관 (대회 관리자), 그리고 기술 임원이 지명한 추가 1명 인원으로 구성된다.

54. 대회 규정 예외 사항

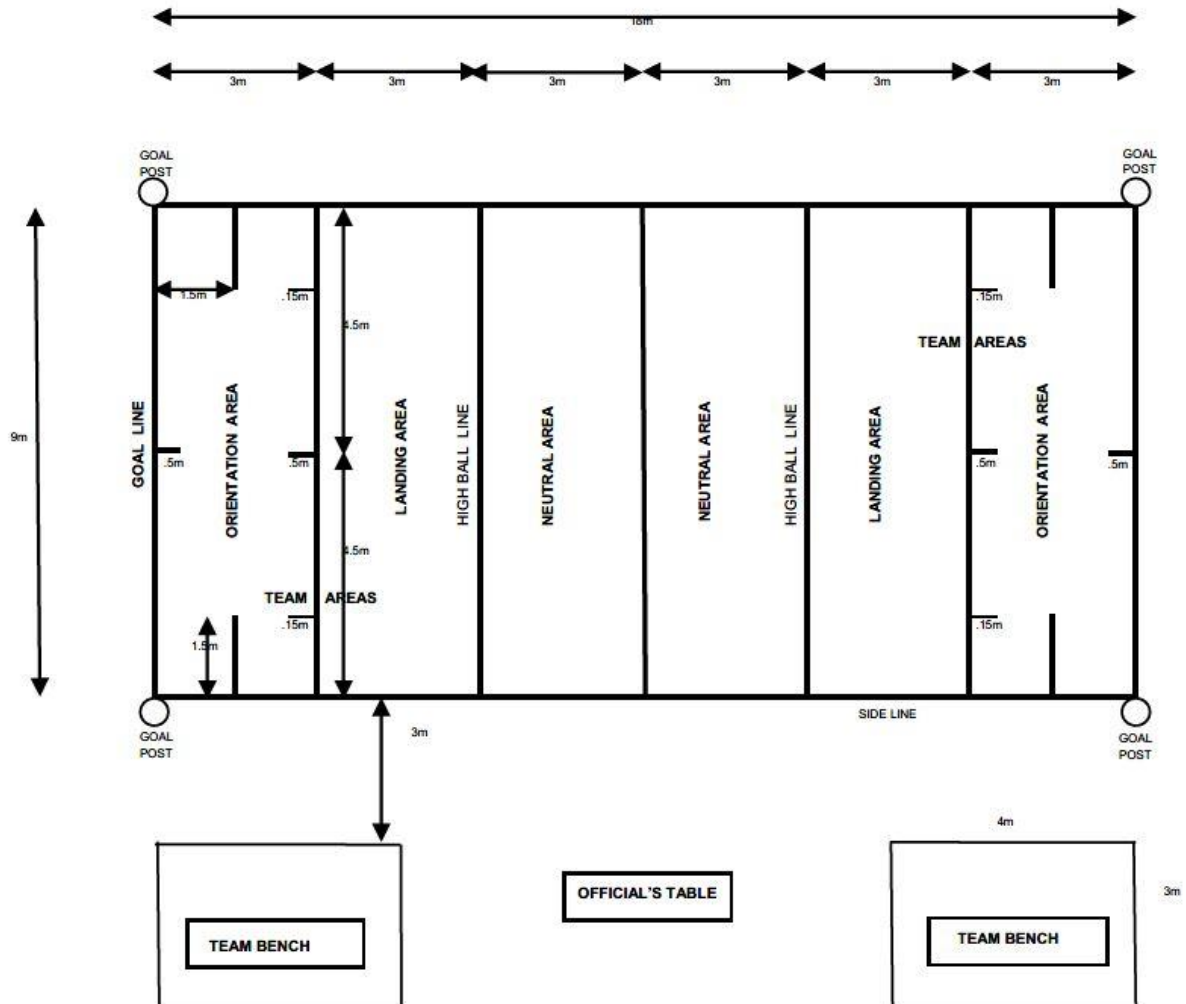
대회 규정에서 예외 사항은 반드시 다음과 같은 사항을 따라야 한다:

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

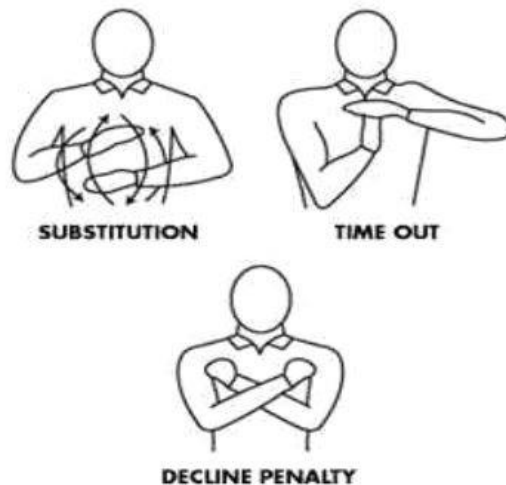
IBSA 골볼 소위원회는 골볼 규정 및 대회 규정 변경 혹은 수정에 대해 권한이 있다. 이는 골볼 소위원회 홈페이지 www.ibsasport.org/sports/goalball 에 수기로 60일 전 공지를 해야 한다. 본 규정, 규칙 및 부록은 2018년 1월 1일부터 적용된다.

부록 1. 코트 도면, 수신호, 골, 볼 아웃

코트 도면

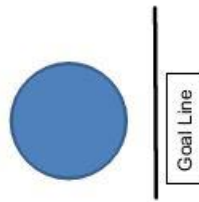


수신호



골 결정

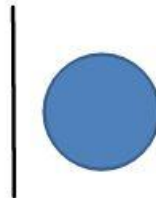
BALL DIRECTION →



NOT A GOAL

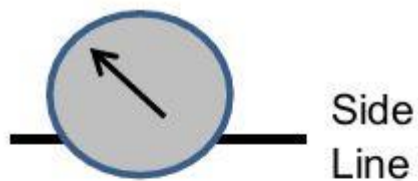


NOT A GOAL



GOAL

볼 아웃 결정



**BOTH
BALLS
OUT**

부록 2. 용어

용어		용어설명
Acknowledgement	인지	심판이 요청하는 팀 이름을 구두로 불렀을 때를 지칭.
Act of Throwing	액트 오브 드로우	드로우 하는 선수가 백스윙 시작할 때부터 공이 상대 팀과 첫 컨택트가 있는 시점까지의 시간.
Ball Across Line	볼 어크로스 라인	부록1 - 도면 참고
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	선수권대회	페럴림픽, 세계 혹은 IBSA 지역 대회.
Coaching	코칭	팀 벤치 에어리어에서 코트에 있는 선수에게 하는 모든 대화. 규정에 허용되고, 심판이 '조용히 해주세요 (quiet please)'라고 콜하기 전까지 가능.
Control	컨트롤	선수가 물리적으로 공을 컨트롤 하고 있거나, 한 선수가 다른 선수에게 공을 전달하는 상태.
Defence	수비	득점되지 않도록 수비하는 것.
Delegation	임원	공식 참가신청 서류를 바탕으로 임원이란 팀 선수, 의료 및 코칭 스태프, 감독, 국내연맹 스태프(만약 국가대표의 경우)를 포함.
Draw	추첨	어느 팀이 어느 조로 배정 혹은 위치 배치를 결정하는 방법 (규정 제48항 참고).
Extra Throws	엑스트라 드로우	동점일 때 승자를 결정하기 위한 선수 1대1 상황.
Eyeshades	아이셰이드	경기 중 선수가 시력을 사용하지 못하도록 완벽히 눈을 덮는 도구.
Eye Patches	아이패치	경기 중 선수 눈을 가리는데 보조하는 아이셰이드 밑에 접착력 있는 붕대나 물질.
Field of Play (FOP)	경기장	골볼 경기가 이루어지는 경기장 내 구역.
Forfeit	기권	경기가 시작하기로 한 예정된 시간 내에 팀이 나타나지 않거나, 경기 중 경기장을 나가거나 혹은 경기 시작 혹은 종료 시 최소 인원수가 모자라 발생하는 패배 경기.
Goal Judge	골심	국제 기술 임원 (ITOs) 중 한 명. 그 의무 사항은 IBSA ITO 매뉴얼에 기술되어 있음.
Half	하프 (전·후반전)	경기 정식 시간 12분 혹은 연장전 (오버타임) 3분.
Half Time	하프 타임	하프 사이에 있는 3분 휴식 시간.

Hand Signals	수신호	부록1에 명시된 바와 같이 선수 교체, 타임 아웃 및 페널티 거부 시 코치가 사용하는 비언어적 수신호.
High Ball	하이 볼	드로우 이후 팀 에어리어의 바닥을 먼저 닿지 않아 발생하는 페널티 상황. 하이 볼 라인은 팀 에어리어의 일부로 간주.
IBSA	입사	국제시각장애인스포츠연맹.
Infraction	위반	페널티 대신 공 소유권을 상실하게 하는 모든 규정 위반.
International Tournament	국제대회	2 혹은 그 이상의 국가가 참가하는 모든 대회.
Long Ball	롱 볼	드로우 이후 공이 중립 에어리어에 최소 한번도 닿지 않아 발생하는 페널티 상황.
Maximum Goal Difference	최대 득점 차이	한 팀이 상대팀보다 10골보다 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 라인을 넘었다고 판단되는 상황.
Out of Bounds	아웃 오브 바운드	코트 밖 모든 부분.
Overtime	연장전 (오버타임)	경기 정식 시간이 끝난 후 동점 상황 시, 전.후반 3분을 통해 승자를 가리는 경기.
Penalty	패널티	페널티 드로우를 야기하는 규정 위반.
Pool	조 (풀)	'라운드 로빈' 방식으로 서로 경기하게 되는 팀들의 그룹.
Possession	소유	팀이 공격팀(드로우 하는 팀)이 되는 순간 공을 소유하고 있는 것.
Reorientation	재배치	골심 혹은 심판이 코트에 있는 선수의 위치선정 하는 것.
Round Robin	라운드 로빈	한 그룹에 있는 모든 팀이 서로 경기 하는 토너먼트 방식.
Scorer	득점 기록원	국제 기술 임원 (ITOs) 중 한 명. 그 의무 사항은 IBSA ITO 매뉴얼에 기술되어 있음.
Seeding	시딩	이전 대회 성적을 바탕으로 팀이 각 조에 동일한 가중치로 분배하는 방법.
Substitution	선수 교체	코트에 있는 선수를 빼고 다른 선수로 교체하는 것.
Substitute	교체 선수	코트에 있는 선수 대신 팀 벤치에 있는 코트에 들어

		갈 수 있는 선수.
Substitution Boards	선수 교체 보드	각 선수 교체 때 코치가 사용하는 시각적 도구.
Ten Second Timer	10초 타이머 (10초 기록원)	국제 기술 임원 (ITOs) 중 한 명. 그 의무 사항은 IBSA ITO 매뉴얼에 기술되어 있음.
Throw	드로우	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. 그 의무 사항은 IBSA ITO 매뉴얼에 기술되어 있음.
Unsportsmanlike Conduct	스포츠 정신에 어긋나는 행위 (언스포츠맨라이크 컨덕트)	스포츠 정신에 어긋나는 선수, 팀 혹은 임원의 모든 행위.
Uniform	유니폼	경기 셔츠, 바지 및 양말

번역: 최정인