

IBSA2022년 골볼 규정, 규칙 개정내용 요약

(참고)

- 빨간색은 신설(변경) 및 삽입
- 파란색은 번역 및 문맥 교정
 - 그 외 오타, 띄어 쓰기 수정 -

상임심판 서광선.

IBSA2022년 규정, 규칙 개정내용 요약1

2. 팀 벤치 에어리어

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.

4. 공

4.1 공은 아래와 같은 조건을 만족해야 한다:

- 지름: 공은 반드시 둥글 어야 하며 지름은 24-25cm이어야 한다.

5. 유니폼

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 높이여야 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.

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.

8.3 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

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

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 A가 공격으로 먼저 시작한다.

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

10.7 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. 월 업

11.2 만약 월 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** 컨덕트 팀 페널티를 받으며, 그 후 계속된다면, **언스포팅** 컨덕트 팀 페널티를 받고 선수 혹은 코치가 **경기에서 제외될** 수 있다.

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

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

13. 경기 규약

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

13.5 공을 코트에 다시 투입시킬 때는, 공이 코트를 빠져 나갔을 때의 사이드라인에서 가장 가까운 골대 1.5m 사이드라인에서 심판 또는 골심이 공을 던진다. **그리고 나서** 심판은 "조용히 해주세요(quiet please)"라 콜을 하고, 휘슬을 한번 분 후 "플레이(play)"을 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.

13.7 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 휘슬을 한 번 불고 "블록 아웃(blocked out)"을 콜 한다.

14. 득점

14.1 경기 시계가 흘러가고 있고, 공이 플레이 중인 상태에서 골 라인을 완전히 통과하면, 득점으로 간주한다 (부록 1 참고). 심판은 휘슬을 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 상황서에는 경기 시계가 흐르지 않으나 공이 완전히 골 라인을 넘은 경우 득점으로 간주한다. (신설)

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

15. 팀 타임아웃

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.

15.8 선수 교체는 타임 아웃을 요청한 팀이 타임 아웃 끝나기 전에 요청할 수 있다. 만약 타임 아웃이 끝나기 전 **선수교체를 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.

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

15조12항 삭제 됨.(경기 시작 전에 할당된 타임아웃 중 1회 사용 가능하다.)

16. 심판 타임아웃

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

17.5 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.

18.4 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

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

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.

20.3 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 선수 교체를 **사용해야 한다.**

SECTION D – 위반 행위

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

SECTION E - 개인 페널티(퍼스널 페널티)

“퍼스널 페널티” 의 경우, 심판은 휘슬을 한 번 불고, 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.

28. 퍼스널 딜레이 오브 게임

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)

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 대회 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 대회 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.**

29.6 **골볼에서는 향상을 보조하는** 어떠한 외부 물질도 금지된다. 공 표면의 접착력을 강화 혹은 약화시키는 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.

29.10 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 선수교체는 정식 교체 가능 횟수 중 1 회 사용으로 **간주한다.**

30. 소음

30.1 공을 스로틀 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, 허차는 소리**, 지속적인 과장된 혹은 연관되지 않은 대화 혹은 불필요한 함성을 **포함하며 이에 제한되지 않는다.**

31. 10 초

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 휘슬 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.

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

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. (조문 내용을 구체적으로 제시 함)

34. 일리걸 코칭(부정 코칭)

* "34.3 코치 팀원 그리고 경기에 참가하지 않은 선수는 엑스트라 스로 동안 코트에 있는 선수와 소통 해서는 안된다" **(위 내용 3항 전체 삭제 됨)** 4항이 3항으로, 5항이 4항으로 됨.

35. 소음

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, 허차는 소리**, 지속적인 과장된 혹은 연관되지 않은 대화 혹은 불필요한 함성을 **포함하며 이에 제한되지 않는다.**

37. 엑스트라 **스로**

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

37.12 스로 동작 중에, 공을 던진 사람의 자책 골로 끝난다면, 팀은 공의 소유권을 잃지만 골로 인정되지는 않는다. (조항 **신설** 됨)

38. 서든 데스 엑스트라 스로

38.9 스로 동작 중에, 공을 던진 사람의 자책 골로 끝난다면, 팀은 공의 소유권을 잃지만 골로 카운트되지는 않는다. (조항 신설 됨)

39 경기 득점 시트 서명 및 소명 절차

39.2 소청 비용은 조직위원회에 의해 결정되지만, 100유로 또는 그에 상응하는 금액 이상이어야 한다.

39.4 기술 임원, 대회 종목 담당관 혹은 지명된 대표는 소청위원회가 소청을 검토할 시간과 장소를 소청인에게 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 5분 전부터 시작될 것이며 경기 종료 5분 후 끝날 것이다.

42. IBSA 승인 경기 혹은 패럴림픽

본 문서의 규정, 규칙 및 부록은 2022년 1월 1일부터 시행된다.

43. 시설 및 장비

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.

45. 임원

* 45.1.2.2항 전체 삭제 됨

45.1.3. 지역선수권대회와 **청소년 세계선수권 대회**의 경우 모든 심판은 반드시 **최소** 레벨2 자격증을 가지고 있어야 하며, 그 외 모든 IBSA 승인 대회의 경우, 모든 심판은 반드시 레벨1 자격증을 소지하고 있어야 한다.

47.2 분배 공식

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

47.3.1 출전권 기준 – 남자 대회

패럴림픽에는 **최대 8 개의** 남자 팀이 참가 가능하다:

-세계선수권 3위 → **(삭제)**

-IBSA 패럴림픽 골볼랭킹대회 3위 **(삭제)**

47.3.2 출전권 기준 – 여자 대회

패럴림픽에는 **최대 8 개의** 여자 팀이 참가 가능하다:

-세계선수권 3위 → **(삭제)**

-IBSA 패럴림픽 골볼랭킹대회 3위 → **(삭제)**

48. 대회 진행

* A조

- 패럴림픽 랭킹대회에서 3순위로 추첨 혹은 개최국 (두 번째 추첨) → **(삭제)**

* B조

- 마지막 세계선수권대회 2위 → **(삭제)**

- 마지막 세계선수권대회 2위

48.2.3 라운드 로빈 방식 종료 시, 각 조의 상위 4 팀은 싱글 엘리미네이션 방식으로 A1 vs B4, B2 vs A3 (승리팀은 준결승 1 로), B1 vs A4, A2 vs B3(승리팀은 준결승 2 로) 서로 경기를 하게 된다. **해당 대회에서 순위전이 계획되어 있지 않는 한 패배자는 대회에서 제외된다.** 두 준결승 승자

는 선수권대회를 위해 경기를 한다. 두 준결승의 패배자는 다시 각각 3, 4 위전을 위해 경기하게 된다.

49. 라운드 로빈 방식에서의 팀 랭킹

- 골 득실 차 – **한 팀의** 라운드 로빈 전체에서의 총 득점에서 **그 팀이** 실점한 점수를 뺀다.
- 골 득실 차 – 동일한 절차가 다시 **사용된다.** 하지만 이번에는 순위가 결정되어야 하는 팀들 사이의 라운드 로빈 안 경기에 대한 **득실 차가 포함된다.**

52. 그로스 미스컨덕트

52.9 원래 결정에 대해 개인 혹은 팀 반응이 미비하다면, IBSA 골볼 소위원회는 처벌에 대해 항소가 없는 것으로 간주하고 이는 최종 결정이 된다. (**기존 8 항에서 일부 분리하여 9 항으로 함**)

52.10항은 기존 9항을 10항으로 함.

53. 경기 프로토콜(의례)

53.5 경기 중 안내 방송, 음악 및 다른 소리 사용

팀 타임아웃, 메디컬 타임 아웃, 3분 하프타임, 경기 시작 5분 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 관련법을 위반해서는 안 된다. (**신설**)

-기존 53.5항은 6항이 됨.

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 <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 2: 용어

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.
-----	----	---

*본문 내용 중 아래 용어로 정리 한다.

-드로우를 스로 로

-일리글 을 일리걸 로

-언스포츠클라이크 컨덕트를 언스포팅 컨덕트로

-가지고 을 컨트롤로 바꾼다.

(IBSA2022년 규정, 규칙 개정내용 요약.2)

2.4 경기 중, 코트 위의 세 선수를 제외한 - 구체적으로 제시 함.

5.2 적어도 18cm 높이 여야 한다. 특수한 상황에서는 TD가 숫자 크기에 일회성 예외를 적용할 수 있다.

5.3 선수는 자신의 국적과 이름 둘 중 하나 혹은 둘 다를 셔츠 후면에 명시할 수 있다.

5.4 옷, 장비 및 패딩은 신체로부터 어떤 방향으로든 10cm이상 연장하면 안 된다. 선수들은 본 규정의 5.1, 5.2, 5.3, 5.4 조항에 따라 본 규정에 맞는 유니폼 또는 TD가 승인한 유니폼 만을 착용할 수 있다.

8.1 어느 한 팀이든 경기에 참가할 수 있는 자격을 갖춘 선수가 한 명만 남은 경우 경기는 종료된다.

8.3 심판은 코인 토스 시, 경기에 참가하지 않으나 팀 벤치 에어리어에 있는 선수에 대해 수기로 반드시 통보 받아야 한다.

10.7 득점 시트에 명시된 모든 팀 선수는 버저 또는 청각 신호가 경기 시작을 알릴 때 반드시 코트(세 명의 선수) 혹은 팀 벤치에 있어야 한다.

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 한번 불고 “블록 아웃(blocked out)”을 콜 한다.

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

15조12항 삭제 됨.(경기 시작 전에 할당된 타임아웃 중 1회 사용 가능하다.)

17.5 심판이 코트에 들어오는 것을 허용하지 않는 한 메디컬 타임아웃 중 팀 벤치 에어리어에서 한 사람만이 코트로 들어올 수 있다. - **구체적으로 제시 함.**

18. 단, 이는 심판에게 알리고, 심판이 번호 변경을 선언해야 가능하다. 셔츠는 경기 중인 팀의 다른 선수들과 같은 색 이어야 한다.

20.3 그 선수가 다시 경기에 참가하려면 코치가 정식 선수 교체를 사용해야 한다.

SECTION E - 개인 페널티(퍼스널 페널티)

페널티를 받은 선수가 페널티에 수비를 하지 못하면, 스로 하는 팀은 코트에 남은 두 명의 선수 중 수비하는 선수를 선택해야 한다. - 구체적으로 제시 함.

29. 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 대회 다음 경기까지 제외된다.

29.2 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.

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

30.2 신발 끄는 소리, 혀 차는 소리, 지속적인 과장된 혹은 연관되지 않은 대화 혹은 불필요한 함성을 포함하며 이에 제한되지 않는다. - 추가적으로 제시 함. (팀 페널티 소음도 동일하게 삽입 됨)

32. 팀 경기지연

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

34. 일리겔 코칭(부정 코칭)

* "34.3 코치 팀원 그리고 경기에 참가하지 않은 선수는 엑스트라 드로우 동안 코트에 있는 선수와 소통해서는 안된다" (위 내용 3항 전체 삭제 됨) 4항이 3항으로, 5항이 4항으로 됨.

37. 엑스트라 스로

37.9 자책 골은 코트 밖으로 던진 것으로 여겨지며 골로 인정되지 않는다.

37.12 스로 동작 중에, 공을 던진 사람의 자책 골로 끝난다면, 팀은 공의 소유권을 잃지만 골로 인정되지는 않는다. (조항 신설 됨)

38. 서든 데스 엑스트라 스로

38.9 스로 동작 중에, 공을 던진 사람의 자책 골로 끝난다면, 팀은 공의 소유권을 잃지만 골로 카운트되지는 않는다. (조항 신설 됨)

39.4 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 5분 전부터 시작될 것이며 경기 종료 5분 후 끝날 것이다.

43.12 아이셰이드

조직위원회에서 제공한 아이셰이드는 훈련 또는 대회 코트 연습 전에 팀에게 제공되어야 한다.

~~* 45.1.2.2항 전체 삭제 됨. - 패럴림픽, 세계선수권에 국가별 심판이 2명이상, 지역선수권에 3명이상 참가 할 수 없다.~~

47.2 분배 공식

그 슬롯은 IBSA세계랭킹에서 동점인 지역 중 더 높은 랭크의 팀이 할당 받는다.

47.3.1 출전권 기준 - 남자 대회

패럴림픽에는 최대 8개의 팀이 참가 가능하다:

~~-세계선수권 3위 → (삭제)~~

~~-IBSA 패럴림픽 골볼랭킹대회 3위 → (삭제)~~

47.3.2 출전권 기준 - 여자 대회

패럴림픽에는 최대 8개의 팀이 참가 가능하다:

~~-세계선수권 3위 → (삭제)~~

~~-IBSA 패럴림픽 골볼랭킹대회 3위 → (삭제)~~

48. 대회 진행

* A조

~~- 패럴림픽 랭킹대회에서 3순위로 추천 혹은 개최국 (두 번째 추천) → (삭제)~~

* B조

~~- 마지막 세계선수권대회 2위 → (삭제)~~

- 마지막 세계선수권대회 2위

49. 라운드 로빈 방식에서의 팀 랭킹

○ 골 득실 차 - 한 팀의 라운드 로빈 전체에서의 총 득점에서 그 팀이 실점한 점수를 뺀다.

52. 그로스 미스컨덕트

52.9 (기존 8항에서 일부 분리하여 9항으로 함)

52.10항은 기존 9항을 10항으로 함.

53. 경기 프로토콜(의례)

53.5 경기 중 안내 방송, 음악 및 다른 소리 사용

팀 타임아웃, 메디컬 타임 아웃, 3분 하프타임, 경기 시작 5분 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. (신설)

-기존 53.5항은 6항이 됨.

본 규정, 규칙 및 부록은 2022년 1월 1일부터 2024년 12월 31일까지 적용된다.

부록 2: 용어

Out - 자신이 속한 팀의 골 라인을 넘어 코트 밖으로 나간 상황.을 추가하여 정의 함.

언스포츠클라이크 컨덕트를 언스포팅 컨덕트로