



کمیته ملی پارالمپیک جمهوری اسلامی ایران



فدراسیون ورزشهای نابینایان و کم بینایان

قوانین و مقررات گلابال

2018 - 2021



اسفند 1396 کمیته آموزش فدراسیون

گلبال یک بازی تیمی است که در آن دو تیم با یکدیگر به رقابت می پردازند. در هر تیم سه بازیکن بازی می کنند و هر تیم می تواند حد اکثر سه بازیکن ذخیره داشته باشد. بازی در داخل سالن انجام می شود و ابعاد زمین بازی 18×9 متر است که با یک خط مرکزی به دو نیمه تقسیم شده است. در طول بازی هر تیم در زمین خود بازی می کند. در این بازی هدف هر تیم این است که با پرتاب توپ در امتداد زمین ، آن را وارد دروازه تیم مقابل نماید و تیم حریف نیز تلاش می کند از ورود توپ به دروازه خود جلوگیری کند. دروازه در سرتاسر عرض ۹ متری زمین امتداد دارد. توپ گلبال از لاستیک سخت ساخته شده و دارای سوراخ هایی است که امکان می دهند صدای زنگ های داخل توپ هنگام حرکت شنیده شوند.

قوانین گلبال را فدراسیون جهانی ورزش های نابینایان (IBSA) کنترل می کند. چنانچه در نسخه های ترجمه شده قوانین ابهامی وجود داشته باشد، اولویت با متن انگلیسی قوانین خواهد بود.



فهرست مطالب

بخش الف: قوانین گلبال

بخش A : مقدمات بازی:

۱- زمین بازی

۲- محدوده نیمکت تیم

۳- دروازه ها

۴- توپ

۵- لباس بازیکنان

۶- چشم بند، آی پیچ، عینک و لنز / ابزار شنیداری (سمعک)

۷- رده های مسابقات و کلاسبندی

۸- ترکیب تیم

۹- داوران

بخش B- قبل از بازی

۱۰- انداختن سگه

۱۱- گرم کردن

۱۲- مدت بازی

بخش C- در حین بازی

۱۳- تشریفات بازی

۱۴- امتیازدهی

۱۵- تایم اوت تیمی

۱۶- تایم اوت داور

۱۷- تایم اوت پزشکی

۱۸- قانون خون

۱۹- تعویض تیمی

۲۰- تعویض پزشکی

بخش D- تخلفات

۲۱- پرتاب زود هنگام

۲۲- برگشت توپ Ball Over

بخش E- پنالتی های فردی

۲۳- توپ کوتاه (Short ball)

۲۴- توپ بلند (High ball)

۲۵- توپ کشیده (Long ball)

۲۶- چشم بند (Eyshades)

۲۷- دفاع غیر قانونی

۲۸- تاخیر فردی در بازی

۲۹- رفتار فردی غیر ورزشی

۳۰- سر و صدا (Noise)

بخش F- پنالتی های تیمی

۳۱- ۱۰ ثانیه

۳۲- تاخیر تیمی در بازی

۳۳- رفتار تیمی غیر ورزشی

۳۴- مربیگری غیر قانونی

۳۵- سر و صدا

بخش G- پایان بازی

۳۶- وقت اضافی

۳۷- پرتاب های آزاد

۳۸- مرگ ناگهانی در پرتابهای آزاد

۳۹- امضاء برگه منشی و دستورالعمل نحوه اعتراض



بخش H- اختیارات داوران و رفتار سوء با آنان

۴۰- اختیارات داوران

۴۱- رفتار سوء با مسئولین

ضمیمه ۱: دیاگرام زمین، علائم دستی، گل، توپ اوت



قوانین گلبال

بخش A: مقدمات بازی

۱- زمین بازی

۱/۱- ابعاد: زمین بازی مستطیل شکل است و طول آن ۱۸ متر و عرض آن ۹ متر (+/- ۵ سانتیمتر) است. اندازه گیری از لبه های خارجی زمین صورت می گیرد. (به دیاگرام ضمیمه شماره ۱ برای اندازه گیری رجوع نمایید.) به جز علائم زمین گلبال، هیچ علامت دیگری نباید روی زمین وجود داشته باشد. با تقسیم طولی، زمین به ۶ قسمت سه متری تقسیم شده است.

۲/۱- در دو قسمت انتهایی زمین، در مقابل دروازه ها، مناطق تیمی، هریک به طول ۶ متر (+/- ۵ سانتیمتر) و عرض ۹ متر (+/- ۵ سانتیمتر) قرار گرفته اند. مناطق تیمی به دو قسمت مساوی به طول ۳ متر و پهنای ۹ متر تقسیم شده اند. این دو قسمت را مناطق جهت یابی (Orientation) و فرود (Landing) می نامند. منطقه جهت یابی به دروازه نزدیک تر است و منطقه فرود در فاصله دورتر از دروازه قرار دارد. مناطق تیمی دارای خطوط جهت یابی بازیکن هستند. به دیاگرام ضمیمه ۱ مراجعه شود.

۱/۳- منطقه میانی زمین بازی را منطقه خنثی می نامند. این منطقه ۶ متر (+/- ۵ سانتیمتر) طول و ۹ متر (+/- ۵ سانتیمتر) پهنا دارد و خط مرکزی آن را به دو قسمت تقسیم می کند.

۱/۴- کلیه خطوط روی زمین باید ۵ (+/- ۱) سانتیمتر پهنا داشته باشند و با نوارچسب علامتگذاری می شوند. برای کمک به جهت یابی بازیکنان، در زیر نوار چسب ریسمانی به ضخامت ۳/۰ (+/- ۱/۰۵) میلیمتر قرار می گیرد. ریسمان باید در زیر رشته رویی نوار چسب قرار داشته باشد. رنگ نوار چسب باید متضاد با رنگ زمین و توپ باشد تا داوران و تماشاگران بهتر بتوانند توپ و علائم روی زمین را مشاهده نمایند.

۱/۵- زمین بازی باید دارای سطحی صاف باشد و نماینده فنی IBSA آن را تایید نماید. برای مسابقات انتخابی پارالمپیک، مسابقات قهرمانی جهان و دیگر مسابقات قهرمانی باید از کفپوش چوبی، پلاستیکی یا مواد مصنوعی ارتجاعی استفاده شود.

۲. منطقه نیمکت تیم

۲/۱- محلی به نام محدوده نیمکت ذخیره تیم در اختیار هر یک از دو تیم قرار می گیرد. نیمکت ها در طرفین میزهای داوران مستقر می شوند و باید حداقل سه متر با خط جانبی زمین بازی فاصله داشته باشند. محدوده نیمکت هر تیم ۴ متر (+/- ۵ سانتیمتر) طول و سه متر (+/- ۵ سانتیمتر) عمق دارد. این محدوده با نوارچسب و نخ علامتگذاری می شود. (به ضمیمه ۱ مراجعه شود.)

۲/۲- نیمکت تیم در همان سمتی که بازیکنانشان در زمین هستند، همسو با خط دروازه قرار خواهد گرفت. (به ضمیمه شماره ۱ رجوع شود.)

۲/۳- با تغییر زمین در نیمه دوم بازی، محدوده نیمکت های تیم ها نیز تعویض می شوند.

۲/۴- کلیه اعضای تیم در محدوده نیمکت خود باقی می مانند و در طول بازی قسمتی از بدن آنها باید در پشت خط نوار یا روی آن قرار گرفته باشد. عدم رعایت این مقررات به پناالتی تیمی تاخیر در بازی منجر خواهد شد.

۲/۵- چنانچه بازیکنی که مصدوم شده یا بازی را ترک کرده است بخواهد روی نیمکت تیم خود بنشیند، باید پیراهن شناسائی که کمیته برگزاری در اختیار او قرار می دهد را بر تن داشته باشد. این فرد غیر بازیکن تلقی می شود و در صورت عدم رعایت این مقررات بازیکن باید نیمکت تیم را ترک کند.

۳- دروازه ها

۳/۱- دروازه ها در عرض هر یک از دو انتهای زمین قرار می گیرند. عرض دروازه از داخل ۹ متر (+/-) ۵ سانتیمتر و ارتفاع آن ۱۳۰ (+/-) ۲ سانتیمتر خواهد بود. حداقل عمق دروازه باید حداقل ۵۰ سانتیمتر باشد که از جلوی تیرک افقی تا نزدیکترین نقطه به انتهای دروازه اندازه گیری می شود.

۳/۲- تیرک افقی باید سخت و محکم باشد.

۳/۳- تیرک های عمودی و افقی دروازه باید گرد یا بیضی شکل باشند و قطر آنها نباید از ۱۵ سانتیمتر بیشتر باشد.

۳/۴- تیرک های عمودی دروازه باید طوری قرار گیرند که لبه داخلی تیرک بر روی لبه خارجی خطوط جانبی قرار گیرند و با خط دروازه در یک راستا قرار داشته باشند.

۴- توپ

۴/۱- توپ باید ویژگی های زیر را دارا باشد:

- قطر: ۲۴-۲۵ سانتیمتر
- محیط: ۷۵/۵ - ۷۸/۵ سانتیمتر
- وزن: ۱۲۵۰ (+/-) ۵۰ گرم
- سوراخ های صدا: ۴ سوراخ در نیمه فوقانی و ۴ سوراخ در نیمه زیرین توپ
- زنگ: دو عدد
- جنس: لاستیک طبیعی
- سفتی بر اساس 80-85 °Shore A : Norm DIN 53505
- رنگ: آبی
- سطح: قبه دار
- فاقد اجزاء سمی

۴/۲- در مسابقات مهم قهرمانی (بازی های پارالمپیک، مسابقات قهرمانی جهان و رقابت های منطقه ای گلبال) از توپ های مورد تایید IBSA استفاده می شود و کمیته برگزاری نوع توپ را تعیین می کند.

۵- یونیفرم

۵/۱- کلیه بازیکنان باید لباس رسمی تیم را بر تن داشته باشند.

۵/۲- شماره هر بازیکن باید به طور دائمی در قسمت مرکزی جلو و پشت پیراهن او چاپ شده باشد. شماره پیراهن باید یکی از اعداد ۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶، ۷، ۸ یا ۹ بوده و حد اقل ۲۰ سانتیمتر بلندی داشته باشد. شماره پیراهن نباید در داخل شورت قرار گرفته و یا به نحوی روی آن پوشیده شده باشد. داوران باید بتوانند به وضوح شماره را رؤیت نمایند. عدم رعایت هر یک از این مقررات به پناالتی تیمی تاخیر در بازی منجر می شود.

۵/۳- درج نام و ملیت ورزشکار در پشت ورزشکار و بالا و یا پائین شماره بلامانع است. اندازه حروف حداکثر ۷ سانتی متر می باشد (با ۰/۵ سانتی متر اختلاف)

۵/۴- لباس، تجهیزات و پوشش های محافظ نباید از هیچ سمتی بیش از ۱۰ سانتیمتر از بدن گشادی داشته باشند.

۵/۵- در بازی های پارالمپیک، پیراهن، شلوار و جوراب های همه ی اعضای تیم باید یکسان باشند و تمامی مقررات گلبال IBSA در ارتباط با تبلیغات در آنها رعایت شده باشند. بنا بر ضرورت ناشی از ماهیت قراردادهای تبلیغاتی، اجازه استفاده از هیچ یک از اقلام البسه که با این مقررات منافات دارند داده نخواهد شد. عدم رعایت این مقررات به پناالتی تیمی تاخیر در بازی منجر خواهد شد و به بازیکن اجازه بازی داده نخواهد شد.

۵/۶- در مسابقات قهرمانی جهان، پیراهن، شلوار و جوراب های همه ی اعضای تیم باید یکسان باشند و تمامی مقررات گلبال IBSA در ارتباط با تبلیغات در آنها رعایت شده باشند. بنا بر ضرورت ناشی از ماهیت قراردادهای تبلیغاتی، اجازه استفاده از هیچ یک از اقلام البسه که با این مقررات منافات دارند داده نخواهد شد. عدم رعایت این مقررات به پناالتی تیمی تاخیر در بازی منجر خواهد شد و به بازیکن اجازه بازی داده نخواهد شد.

۵/۷- استفاده از هر نوع پوشش یا شیء خارجی بر روی سر نباید محل قرار گرفتن چشم بند یا عملکرد آن را تحت تاثیر قرار دهد. عدم رعایت این مقررات به پناالتی تاخیر در بازی منجر خواهد شد

۵/۸- تیم ها باید به همراه خود لباس اضافی داشته باشند تا در صورت بروز جراحت و خون ریزی از آن استفاده نمایند. تیم ها لباس آغشته به لکه خون خود را با لباسی شبیه رنگ آن تعویض می نمایند. عدم رعایت این مقررات به پناالتی تیمی تاخیر در بازی منجر خواهد شد

۵/۹- تیم ها باید به همراه خود دو دست پیراهن در قالب تیم میزبان و مهمان داشته باشند. رنگ این دو پیراهن باید از یکدیگر کاملاً متمایز باشد.

۶. چشم بند، آی بیج، عینک و لنز / ابزار شنیداری (سمعک)

۶/۱- بازیکنان نمی توانند از عینک یا لنز استفاده نمایند.

۶/۲- از زمان چک کردن چشم بند در آغاز یک نیمه تا پایان نیمه، بازیکنان باید در تمام مدت چشم بند خود را بر چشم داشته باشند. بازیکنی که تعویض می شود، بعد از اعلام تعویض و هنگامی که زمین بازی را ترک می کند می تواند چشم بند خود را بردارد. عدم رعایت این مقررات به پناالتی فردی Eyeshades منجر خواهد شد.

۶/۳- در وقت اضافی نیز بازیکنان باید از چشم بند استفاده نمایند. تمامی بازیکنان، خواه در زمین باشند یا در خارج از زمین، در هنگام پرتاب های آزاد باید از چشم بند استفاده نمایند. عدم رعایت این مقررات به پناالتی فردی Eyeshades منجر خواهد شد.

۶/۴- در همه مسابقات مهم، همه بازیکنانی که در زمین بازی می کنند باید چشمان خود را، تحت نظارت نماینده فنی گلبال IBSA یا فرد منتصب از سوی وی به عنوان نماینده فنی، با گاز یا پد پزشکی ببوشانند. کمیته برگزاری باید مارک و یا برند چشم بند را ۶۰ روز قبل از آغاز تورنمنت به اطلاع همه تیم ها برساند. چنانچه ورزشکاری نیاز به چشم بند متفاوتی دارد؛ تیم ها ملزم هستند تا تأییدیه پزشکی خود را ۲ هفته زودتر از آغاز مسابقه اعلام نمایند. در صورت تأیید چشم بند های جانبی؛ آنگاه هزینه خرید چشم بندهای جدید بر عهده تیم مذکور خواهد بود.

۶/۵ اگر تنظیم چشم بند یا درخواست بازیکن برای تعویض چشم بند، بیش از زمان تعیین شده برای تایم اوت پزشکی (۴۵ ثانیه) طول بکشد، بازیکن به پناستی فردی تاخیر در بازی تنبیه خواهد شد. وقت نگهدار ۱۰ ثانیه که فعلا زمان ۱۰ ثانیه را انجام نمی دهد، مسئول گرفتن وقت ۴۵ ثانیه تایم اوت داور است

۶/۶ اگر برگزار کننده مسابقات چشم بند را در اختیار تیم ها قرار می دهد، نماینده فنی IBSA باید چشم بند ها را تایید نماید. هرگونه قصور در ارائه تأییدیه کتبی نماینده فنی منجر به حذف بازیکن از بازی می شود. آن بازیکن اجازه تعویض دارد.

۶/۷- بازیکنان اجازه ندارند در حین بازی از ابزار شنیداری (سمعک) استفاده نمایند. قصور در این قانون به منزله رفتار غیر ورزشی تلقی شده و یک پناستی رفتار غیر ورزشی فردی در پی خواهد داشت و بازیکن از بازی اخراج خواهد شد. آن بازیکن اجازه تعویض دارد.

۷. دسته بندی و کلاسبندی مسابقات:

۷/۱. مسابقات در دو گروه مردان و زنان دسته بندی می شوند.

۷/۲. در مسابقات بین المللی، همه بازیکنان باید در یکی از کلاس های B1, B2 یا B3 کلاسبندی شده باشند.

۸. مسابقات تیمی

۸/۱ - در ابتدای بازی هر تیم باید مسابقه را با سه بازیکن آغاز نماید و حداکثر سه بازیکن ذخیره روی نیمکت داشته باشد.

چنانچه تیمی برای شروع بازی سه بازیکن در زمین نداشته باشد بازی را از دست خواهد داد (بازنده اعلام خواهد شد).

۸/۲ علاوه براین، در طول بازی، هر تیم می تواند در روی نیمکت حد اکثر سه نفر همراه داشته باشد. بنابراین، تعداد کل افراد روی نیمکت و بازیکنانی که در زمین بازی می کنند جمعاً ۹ نفر خواهد بود. تخطی از این قانون منجر به پناستی تاخیر تیمی در بازی خواهد شد.

۸/۳ چنانچه بازیکنی که روی نیمکت تیم می نشیند جزء بازیکنان تیم نیست(، مراتب باید هنگام انداختن سگه به داور اطلاع داده شود و این بازیکن باید پیراهن مخصوصی که کمیته برگزاری در اختیار او قرار می دهد را بر تن داشته باشد. در غیر این صورت، او مجاز نخواهد بود روی نیمکت تیم بنشیند. عدم رعایت این مقررات منجر به ترک ورزشکار از روی نیمکت ذخیره می شود.

۹. داوران

۹/۱ برای هر بازی دو نفر داور، ۴ نفر داور دروازه، ۱ نفر منشی، ۱ نفر وقت نگهدار و ۱ نفر وقت نگهدار ده ثانیه منصوب می شوند. در مسابقات مهم، دو نفر وقت نگهدار ۱۰ ثانیه و یک نفر وقت نگدار back-up منصوب می شوند.

۹/۲ وظایف داوران در راهنمای صدور گواهینامه داوران IBSA تشریح شده است. وظایف داوران و نماینده فنی در راهنمای داوران قید شده است.

بخش B- قبل از آغاز بازی

۱۰. انداختن سگه:

۱۰/۱. نماینده تیم باید راس ساعت مقرر در محل انداختن سگه حضور داشته باشد. عدم حضور به موقع برای سگه انداختن، حق انتخاب پرتاب یا دریافت توپ و چپ یا راست زمین را از دست خواهد داد. اگر هر دو تیم برای انداختن سگه حاضر نشده باشند، تیم اول (تیم A) مشخص شده در برگه منشی از سمت چپ میز داوران بازی را با توپ شروع می کند.

۱۰/۲. قبل از آنکه تیم وارد زمین شود، در هنگام انداختن سگه از نماینده تیم درخواست می شود برگه لاین آپ تیم را تکمیل کند تا اطمینان حاصل شود که اسامی و شماره بازیکنان صحیح هستند و اسامی نفراتی که در طول بازی روی نیمکت می نشینند نیز مشخص شود. چنانچه هنگام انداختن سگه برگه لاین آپ ارائه نشود از برگه لاین آپ بازی قبلی استفاده می شود و چنانچه بازی قبلی وجود نداشته باشد از اسامی و سمت های تیم بر اساس فرم های ثبت نام ارسال شده برای کمیته برگزاری استفاده خواهد شد.

۱۰/۳. در بازی هایی که لازم است برنده مشخص شود، داور برگه ارنج پرتاب های اضافی را نیز در اختیار نماینده تیم قرار می دهد و این برگه در زمان پرتاب سگه برای پرتاب های اضافی، تکمیل شده به داور عودت داده می شود. قصور در این کار منجر به از دست دادن حق انتخاب برای زدن پرتاب و یا دفاع می گردد. از برگه امتیازات بازی برای تعیین ترتیب بازیکنان استفاده می شود. چنانچه هیچکدام از تیمها برگه ارنج را ارائه ندهند؛ آنگاه تیم A بازی را با توپ آغاز می کند.

۱۰/۴. نماینده فنی یکی از داوران را برای انداختن سگه منصوب یا وی را تایید می کند و این داور هدایت برنامه سگه انداختن را بر عهده دارد.

۱۰/۵. برنده سگه می تواند پرتاب توپ یا دفاع را انتخاب کند، یا می تواند انتخاب کند که در کدام سمت زمین بازی (چپ یا راست) را شروع کند. انتخاب باقیمانده به تیم مقابل تعلق میگیرد.

۱۰/۶. در پایان هر نیمه، تیم ها زمین و نیمکت ها را تعویض می کنند. اولین پرتاب نیمه دوم بازی را تیمی انجام می دهد که در اولین پرتاب شروع بازی دفاع کرده است.

۱۰/۷. فقط به بازیکنان واقعی در برگه ارنج اجازه بازی داده می شود. کلیه اعضای تیم که اسامی آنها در برگه لاین آپ قید شده است، در زمان شروع بازی باید در زمین بازی یا روی نیمکت تیم حضور داشته باشند. عدم رعایت این مقررات به یک پنالتی تیمی تاخیر در بازی منجر خواهد شد.

۱۱. گرم کردن:

۱۱/۱. به بازیکنان اجازه داده می شود در نیمه دفاعی تیم (نیمه زمین متعلق به تیم) به گرم کردن بپردازند. توپ تیم نباید وارد زمین تیم مقابل شود.

۱۱/۲. چنانچه توپ تیم وارد زمین حریف شود، داور به تیم پرتاب کننده هشدار می دهد و در صورت تکرار (بار دوم) به تیم پنالتی رفتار غیر ورزشی داده می شود. هر گونه ضربه اضافی در نیمه تیم حریف بدلیل رفتار غیر ورزشی منجر به زدن پنالتی می شود و حتی ممکن است بازیکن و یا مربی از ادامه بازی محروم شوند.

۱۲. مدت بازی

۱۲/۱. زمان بازی گلبال ۲۴ دقیقه است که بازی در دو نیمه ۱۲ دقیقه ای انجام می شود.

۱۲/۲. بین پایان یک بازی و شروع بازی بعد حد اقل ۵ دقیقه فاصله وجود دارد. در بازی های پارالمپیک و مسابقات قهرمانی جهان فاصله زمانی بین پایان یک بازی و شروع بازی بعد حد اقل ۱۵ دقیقه خواهد بود.

۱۲/۳. ۵ دقیقه قبل از شروع بازی بوق هشدار زده می شود. همچنین ۹۰ ثانیه قبل از آغاز هر نیمه بوق هشدار باهم زده می شود.

۱۲-۴- بازیکنانی که قصد شروع بازی در هر نیمه را دارند باید در زمین بازی و رو به سمت دروازه خود حاضر باشند؛ بطوری که داوران بتوانند چشم بندهای آنها را ۹۰ ثانیه قبل از شروع نیمه بازی کنترل نمایند. تخطی از قوانین منجر به اعمال پنالتی تیمی / فردی بدلیل تاخیر در بازی می شود.

۱۲/۵. فاصله زمانی بین دو نیمه بازی ۳ دقیقه خواهد بود.

۱۲/۶. وقتی داور پشت میز "time" را اعلام می کند و یا یک وسیله شنیداری را بصدا در می آورد، تمامی تیم ها و بازیکنان باید برای شروع بازی آمادگی کامل داشته باشند (به ماده ۱۲/۵ مراجعه شود). عدم رعایت این قانون به پنالتی تیمی یا انفرادی تاخیر در بازی منجر خواهد شد.

۱۲/۷. به محض پایان وقت، نیمه بازی تمام شده تلقی می شود.

بخش C- در حین بازی

۱۳. پروتکل بازی

۱۳/۱. داور در شروع بازی از همه حاضرین درخواست می کند موبایل های خود را خاموش کنند و زمانی که توپ در جریان بازی قرار دارد سکوت را رعایت نمایند. داور با اعلام "quiet please" و به دنبال آن با اعلام "centre" ، توپ را در اختیار تیمی که باید پرتاب اول را انجام و به سمت بازیکنی که به مرکز نزدیک تر است قرار می دهد. سپس داور سه بار سوت می زند و "play" را اعلام می کند.

۱۳/۲. به محض این که داور اعلام Play میکند ساعت اصلی و ساعت ۱۰ ثانیه شروع به کار می کند.

۱۳/۳. داور هر یک از نیمه های بازی را با یکبار سوت و اعلام های "half time" ، "game" ، "overtime" یا "extra throws" به پایان می رساند. با این علامت، پایان نیمه اعلام می شود و بازیکنان می توانند به چشم بندهای خود دست بزنند. داور باید اطمینان حاصل نماید که قبل از پایان نیمه خطای منجر به پنالتی بروز نکرده است. در طول پرتاب های اضافی و بین پرتاب های اضافی و مرگ ناگهانی در پرتاب های اضافی بازیکنان مجاز به لمس چشم خود نیستند.

۱۳/۴. به استثنای زمان زدن پنالتی، ساعت بازی و ساعت ۱۰ ثانیه با سوت داور متوقف می شود و با سوت مجدد و اعلام Play بازی از سرگرفته می شود. فقط در زمان زدن پنالتی ساعت بازی کار نمی کند.

۱۳/۵. برای بازگرداندن توپ به بازی، داور یا داور دروازه توپ را در خط جانبی در فاصله ۱/۵ متری جلوی تیرک دروازه نزدیک تر به مکانی که توپ از زمین خارج شده است، آن را به زمین می زند. سپس داور فرمان "لطفا سکوت" را می دهد؛ یکبار در سوت خود می دمد و فرمان 'play' می دهد. ساعت بازی و ساعت ۱۰ ثانیه همزمان با فرمان "Play" مجدداً آغاز بکار می کند. چنانچه توپ از روی خط مرکزی و خط دروازه حریف بگذرد؛ تیم می تواند توپ را در اختیار بگیرد.

۱۳/۶. چنانچه هنگام پرتاب توپ، توپ از خط جانبی زمین بدون برخورد با تیم مدافع خارج شود، داور با دمیدن در سوت خود اعلام "out" می نماید و ساعت بازی متوقف می شود. ساعت ۱۰ ثانیه نیز متوقف و دوباره تنظیم می شود. در هر زمان و برای بازگشت مجدد توپ به زمین باید این کار توسط داور و یا داور دروازه انجام شود. (به قانون ۱۳،۵ رجوع شود). داور فرمان "quiet please" داده، سپس سوت می زند و دستور "play" می دهد. ساعت بازی و ساعت ۱۰ ثانیه همزمان با فرمان "play" مجدداً آغاز بکار می کند.

۱۳/۷. چنانچه توپ روی خط جانبی در محدوده تیم بلاک آوت شده باشد، داور سوت می زند و اعلام بلاک آوت می کند. ساعت بازی و ساعت ۱۰ ثانیه متوقف می شوند. در هر زمان و برای بازگشت مجدد توپ به زمین باید این کار توسط داور و یا داور دروازه انجام شود. (به قانون ۱۳،۵ رجوع شود). داور فرمان "quiet please" داده، سپس سوت می زند و دستور "play" می دهد. ساعت بازی و ساعت ۱۰ ثانیه همزمان با فرمان "play" مجدداً آغاز بکار می کند.

۱۳/۸. هر وقت ساعت بازی متوقف شد و توپ بوسیله داور یا داور دروازه در فاصله ۱/۵ متری تیرک دروازه، به زمین زده شد و به بازی برگشت، داور با گفتن "quiet please"، سوت زده و اعلام "play" می کند، حتی اگر هیچ یک از بازیکنان اقدام به برداشتن توپ نکرده باشند.

۱۳/۹. کمک اضافی برای جهت یابی در زمین ممنوع است. عدم رعایت این قانون به پنالتی فردی به خاطر تاخیر در بازی منجر خواهد شد.

۱۳/۱۰. بعد از موقعیت پنالتی، بازیکنان می توانند برای ورود به دروازه به کمک داور یا داور دروازه جهت یابی نمایند. چنانچه در هر زمان دیگر، لازم باشد داور برای جهت یابی مجدد به بازیکنی کمک کند، به خاطر تاخیر در بازی، اعلام پنالتی فردی خواهد شد.

۱۳/۱۱. چنانچه توپ پرتاب شده در زمین تیم مدافع، بدون این که هیچ یک از بازیکنان تیم مدافع با آن تماس گرفته باشند، از حرکت باز بایستد، آن را توپ مرده یا 'Dead Ball' می نامند. داور سوت می زند و اعلام 'Dead Ball' می کند. سپس داور یا یکی از مسئولین، طبق قانون

۱۳-۵ توپ را در اختیار تیم مدافع قرار می دهند. چنانچه توپی بدون این که بازیکنان تیم مدافع با آن تماس بگیرند با تیرک افقی / عمودی دروازه برخورد کند و در محدوده تیم یا در نیمه اول منطقه خنثی متوقف شود، اعلام 'Dead Ball' می شود. تا زمانی که توپ کاملاً متوقف نشده است، داور نباید سوت بزند.

۱۳/۱۲. یک عضو تیم، در زمان توقف رسمی بازی و با کسب اجازه از داور بدون در نظر گرفتن دلیل آن (برای مثال پزشکی و یا تنظیم تجهیزات)، اجازه ترک زمین بازی داده می شود. فردی که زمین را ترک کرده است تا پایان نیمه حق برگشت به زمین را ندارد. عدم رعایت این قانون به پنالتی تیمی به خاطر تاخیر در بازی منجر خواهد شد.

۱۳/۱۳. برای اطمینان از جریان مطلوب بازی، فقط زمانی داور برای پاک کردن زمین، اعلام تایم آوت می کند که به تشخیص او ایمنی بازیکنان در معرض خطر قرار گرفته است. پاک کردن زمین فقط در زمان توقف رسمی بازی انجام می شود.

۱۴ امتیاز دهی

۱۴/۱. هر گاه توپی که در جریان بازی است کاملاً از روی خط دروازه عبور کند، گل به ثمر رسیده است. داور دو بار سوت می زند و گل را اعلام می کند. با اولین سوت داور، ساعت بازی متوقف می شود. توپی که داور برای ادامه بازی پاس می دهد اگر وارد دروازه شود گل محسوب نمی شود.

۱۴/۲. اگر چشم بند بازیکنی که دفاع می کند بر اثر برخورد با توپ حرکت کند یا جدا شود، تا زمانی که توپ تحت کنترل قرار می گیرد و بلاک آوت یا گل می شود، می توان به بازی ادامه داد.

۱۴/۳. تیمی که در پایان زمان بازی بیشترین گل را به ثمر رسانده است برنده اعلام می شود.

۱۴/۴. هرگاه اختلاف امتیازات دو تیم به ۱۰ برسد، بازی متوقف و خاتمه می یابد.

۱۵. تایم آوت تیم

۱۵/۱. در طول بازی به هر تیم اجازه ۴ تایم آوت ۴۵ ثانیه ای داده می شود. در نیمه اول بازی هر تیم باید از حد اقل یک تایم آوت خود استفاده کند، در صورت عدم استفاده، این تایم آوت باطل می شود. وقتی یک تیم اعلام تایم آوت کرد، هر دو تیم می توانند از آن استفاده نمایند.

۱۵/۲. در وقت اضافی، به هر تیم فقط اجازه یک تایم آوت داده می شود. تایم اوت های استفاده نشده در مدت زمان قانونی ملغی خواهند شد.

۱۵/۳. تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد می تواند درخواست تایم آوت نماید. وقتی سوت توقف بازی به صدا در آمد، تیم می تواند درخواست تایم آوت نماید.

۱۵/۴. هر یک از اعضای تیم می توانند با دادن علامت تایم آوت به داور و یا با گفتن "time out"، درخواست تایم آوت (به ضمیمه ۱ رجوع شود) نمایند. هر یک از اعضای تیم قبل از آنکه توپ را در اختیار بگیرند می توانند با اشاره دست خود درخواست تایم آوت نمایند؛ لیکن باید قبل از اعلام تایم آوت شفاهی منتظر بماند تا توپ به کنترل وی در آید. عدم رعایت این قانون منجر به پنالتی تیمی بدلیل مریبگری غیر مجاز می شود.

۱۵/۵. تایم آوت زمانی شروع می شود که داور با ذکر نام تیم متقاضی تایم آوت، آن را اعلام می کند. با اعلام تایم آوت، افراد روی نیمکت می توانند وارد زمین شوند.

۱۵/۶. یکی از وقت نگهدار های ۱۰ ثانیه، زمان ۴۵ ثانیه ای تایم آوت را ثبت می کند و ۱۵ ثانیه قبل از پایان زمان تایم آوت با علامت صوتی به تیم ها هشدار می دهد. علامت صوتی بعدی در پایان ۴۵ ثانیه نواخته می شود. در زمان انقضای زمان تمام اعضای تیم باید در منطقه نیمکت تیم باشند. عدم رعایت این قانون به پنالتی تیمی به خاطر تاخیر در بازی منجر خواهد شد.

۱۵/۷. وقتی علامت صوتی ۱۵ ثانیه نواخته شد، داور شفاهاً "15 seconds" را اعلام می کند.

۱۵/۸. قبل از پایان تایم آوت، می توان تعویض را اعلام کرد. اگر تیمی که درخواست تایم آوت کرده است، قبل از پایان زمان تایم آوت درخواست تعویض کند، تایم آوت و تعویض هر دو برای تیم محاسبه می شوند. چنانچه این تیم بعد از پایان زمان تایم آوت درخواست تعویض نماید، به آن پنالتی تیمی تاخیر در بازی داده خواهد شد. در پایان تایم آوت ۴۵ ثانیه، داور اعلام تعویض می نماید و سپس تعویض انجام می شود. چنانچه تیم پس از پایان وقت تایم آوت درخواست تعویض نماید مرتکب پنالتی تیمی تاخیر در بازی می شود.

۱۵/۹. وقتی تیمی اعلام تایم آوت می کند، حد اقل یک پرتاب باید انجام شده باشد تا این تیم بتواند درخواست تایم آوت بعدی یا تعویض نماید.

۱۵/۱۰. چنانچه تیمی در طول زمان بازی درخواست بیش از ۴ تایم آوت، یا در نیمه دوم بازی درخواست بیش از سه تایم آوت، یا در زمان اضافی درخواست بیش از یک تایم آوت نماید، درخواست تیم پذیرفته نمی شود و بلافاصله به آن پنالتی تیمی تاخیر در بازی داده می شود.

۱۵/۱۱. با فرمان "quiet please" داور، مریبگری از روی نیمکت باید متوقف شود. در غیر این صورت پنالتی مریبگری غیر مجاز داده خواهد شد.

۱۵/۱۲. هر یک از تیم ها می توانند از یکی از تایم آوت های خود قبل از آغاز نیمه دیگر بازی استفاده نمایند. هر گونه استفاده از تایم آوت قبل از بازی به منزله یک تایم آوت محسوب می شود.

۱۶. تایم آوت داور

۱۶/۱. داور هر زمان که بخواهد می تواند اعلام تایم آوت نماید.

۱۶/۲. چنانچه یک داور به علت رفتار تیمی که مالکیت توپ را در اختیار دارد سوت بزند و اعلام تایم آوت داور نماید، توپ باید در اختیار داور دروازه قرار گیرد. در پایان زمان تایم آوت، داور دروازه در فاصله ۱/۵ متری تیرک دروازه توپ را به زمین می زند و (طبق قانون ۱۳/۵). بازی از سر گرفته می شود.

۱۶/۳. تایم آوت داور محدودیت زمانی ندارد.

۱۶/۴. در حین تایم اوت داور، افراد روی نیمکت می توانند تا زمانی که داور فرمان "quiet please" نداده است، بازیکنان داخل زمین را راهنمایی (Coaching) نمایند. به محض درخواست سکوت از سوی داور، مریبگری باید متوقف شود. عدم رعایت سکوت، طبق قانون ۱۵/۱۱، به پنالتی تیمی منجر خواهد شد.

۱۷. تایم اوت پزشکی

۱۷/۱. زمان تایم اوت پزشکی حداکثر ۴۵ ثانیه است. در صورت بروز آسیب دیدگی یا بیماری، داور می تواند اعلام تایم اوت پزشکی نماید. در پایان ۴۵ ثانیه، داور ضمن مشورت، تعیین می کند که آیا ورزشکار قادر به ادامه بازی هست یا خیر.

۱۷/۲. وقت نگهدار ۱۰ ثانیه که در حال اندازه گیری زمان ۱۰ ثانیه نیست، زمان ۴۵ ثانیه را محاسبه می کند.

۱۷/۳. ۱۵ ثانیه قبل از پایان زمان تایم اوت پزشکی، یک علامت هشدار سوتی نواخته می شود. در پایان زمان تایم اوت (۴۵ ثانیه) نیز این علامت تکرار می شود.

۱۷/۴. چنانچه در پایان تایم اوت پزشکی، به تشخیص داور، بازیکن قادر به ادامه بازی نباشد، بازیکن باید تعویض پزشکی شود. ولی مربی می تواند با استفاده از تعویض عادی این بازیکن را دوباره به زمین باز گرداند.

۱۷/۵. در زمان تایم اوت پزشکی، فقط یک نفر از افراد روی نیمکت تیم می تواند وارد زمین بازی شود. در پایان تایم اوت پزشکی، فردی که وارد زمین شده است باید به نیمکت خود باز گشته باشد. ۱۵ ثانیه قبل از پایان وقت تایم اوت به تیم هشدار داده می شود. چنانچه بیش از یک نفر از روی نیمکت تیم وارد زمین شود، یا فردی که وارد زمین شده در پایان تایم اوت پزشکی به نیمکت خود باز نگشته باشد، به تیم پنالتی تیمی تاخیر در بازی داده خواهد شد. چنانچه بیش از یک نفر از روی نیمکت تیم وارد زمین شود، فوراً جریمه تیمی داده می شود و تیم نمی تواند از تایم اوت ۴۵ ثانیه پزشکی استفاده نماید. چنانچه بازیکن آسیب دیده توانایی ادامه بازی نداشته باشد؛ بازیکن باید قبل از زدن ضربه پنالتی تعویض شود و در این شرایط بازیکن از طرف مربی تیم مقابل نمی تواند برای دفع ضربه پنالتی انتخاب شود.

۱۸. قانون خون

۱۸/۱. چنانچه داور مشاهده کند که بازیکنی به علت آسیب دیدگی، دچار خونریزی شده است، باید تایم اوت پزشکی اعلام شود. بازیکن از زمین خارج می شود و تا قطع خونریزی، باندپیچی محل خونریزی و در صورت لزوم تعویض لباس، مجاز به بازگشت به زمین نخواهد بود. قطع خونریزی، باندپیچی محل خونریزی و در صورت لزوم تعویض لباس بازیکن باید در طول زمان تایم اوت پزشکی انجام شود. در غیر این صورت، تعویض پزشکی انجام می شود.

۱۸/۲. چنانچه بازیکن به دلیل خونریزی تعویض شود، تعویض پزشکی صورت گرفته و مربی می تواند با استفاده از تعویض عادی، بازیکن را به زمین باز گرداند، مشروط بر این که به تشخیص داور، مقررات ماده ۱/۱۸ رعایت شده باشد.

۱۸/۳. قبل از شروع مجدد بازی کلیه سطوح آلوده باید تمیز شده باشند.

۱۸/۴. چنانچه بازیکن پیراهن اضافی با همان شماره به همراه نداشته باشد، می تواند از یک پیراهن با شماره متفاوت استفاده نماید، مشروط بر این که با داور هماهنگ شود و تغییر شماره اعلام شود.

۱۹. تعویض تیمی

۱۹/۱. در طول بازی هر تیم می تواند ۴ تعویض انجام دهد. حداقل یکی از این تعویض ها باید در نیمه اول بازی صورت گیرد. در غیر این صورت، این تعویض منتفی خواهد شد.

۱۹/۲. در طول وقت اضافی بازی، هر تیم می تواند فقط یک تعویض انجام دهد.

۱۹/۳. یک بازیکن را می توان بیش از یک بار تعویض نمود.

۱۹/۴. تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد می تواند درخواست تعویض نماید. وقتی ساعت بازی متوقف شده است هر یک از دو تیم می توانند درخواست تعویض نمایند.

۱۹/۵. هر یک از اعضای تیم می تواند با علامت دست و یا گفتن "substitution" درخواست تعویض را به داور اطلاع دهد (به ضمیمه شماره

۱ رجوع شود). هر یک از اعضای تیم قبل از آنکه توپ را در اختیار بگیرند می تواند با اشاره دست خود درخواست تایم اوت نماید؛ لیکن باید قبل از اعلام تایم اوت شفاهی منتظر بماند تا توپ به کنترل وی در آید. عدم رعایت این قانون منجر به جریمه تیمی مریبگری غیر قانونی می شود.

۱۹/۶. وقتی داور نام تیم متقاضی تعویض را اعلام کرد، تعویض صورت می گیرد.

۱۹/۷. وقتی داور تعویض را اعلام کرد، تیم درخواست کننده تابلو های تعویض ، با شماره بازیکنی که زمین را ترک می کند و بازیکنی که وارد زمین می شود ، را بالا می برد. عدم رعایت این قانون منجر به پنالتی تیمی بدلیل تاخیر در بازی می شود.

۱۹/۸. در مسابقاتی که پچینگ چشم انجام می شود، وقتی داور تعویض را اعلام کرد، بازیکنی که وارد زمین می شود باید پچ زده آماده ورود به زمین باشد. هر گونه تاخیر در زمان تعویض از سوی بازیکن یا مربی وی، پنالتی تیمی تاخیر در بازی را باعث خواهد شد.

۱۹/۹. قبل از پایان تعویض می توان درخواست تایم اوت نمود. چنانچه تیمی که درخواست تعویض کرده است ، قبل از پایان تعویض، برای تایم اوت علامت بدهد، هم تعویض و هم تایم اوت برای تیم منظور خواهد شد.

۱۹/۱۰. وقتی تیمی تعویض را انجام داد، حداقل یک پرتاب باید صورت گرفته باشد تا همان تیم بتواند مجدداً درخواست تعویض یا تایم اوت نماید. به محض ورود بازیکن به زمین، تعویض کامل تلقی می شود. عدم رعایت این قانون منجر به جریمه تیمی بدلیل تاخیر در بازی می شود.

۱۹/۱۱. به محض این که داور نام تیم و شماره بازیکنی که از زمین خارج می شود را اعلام کرد، بازیکنی که باید از زمین خارج شود می تواند چشم بند و آی پچ خود را بردارد و به نیمکت تیم مراجعه نماید. داور دروازه باید به بازیکن کمک کند تا از زمین خارج شود و بازیکنی که وارد زمین

می شود را به سمت تیرک نزدیک تر به نیمکت تیم هدایت نماید. چنانچه بازیکنی که از زمین خارج می شود قبل از این که داور نام تیم و شماره بازیکن را اعلام کند به چشم بند خود دست بزند، به او پنالتی eyeshades داده خواهد شد.

۱۹/۱۲. در هنگام زدن پنالتی، تعویض بازیکن، به جز بازیکنی که مرتکب پنالتی شده است، مجاز است.

۱۹/۱۳. در حین تعویض، راهنمایی (Coaching) از روی نیمکت ، تا زمانی که داور فرمان سکوت نداده است، مجاز است. چنانچه تیمی بعد از فرمان "quiet please" از سوی داور، به راهنمایی ادامه دهد، به تیم پنالتی مریبگری غیر قانونی داده خواهد شد.

۱۹/۱۴. هرگونه تعویض بین دو نیمه و یا بین نیمه دوم و وقت اضافی و یا بین دو نیمه وقت اضافی جزء تعویض های قانونی تیم محاسبه نخواهد شد. در زمان استراحت بین دو نیمه، تیم ها باید تعویض های خود را به منشی اطلاع دهند و داور این تعویض ها را در آغاز نیمه دوم بازی اعلام

می کند. چنانچه تیمی تعویض خود در استراحت بین دو نیمه را، قبل از پایان وقت استراحت، به منشی اطلاع ندهد، به تیم پناالتی تاخیر در بازی داده خواهد شد.

۱۹/۱۵. چنانچه تیمی در وقت قانونی بازی بیش از چهار تعویض، یا در نیمه دوم بازی بیش از سه تعویض یا در وقت اضافی بیش از یک تعویض درخواست نماید، درخواست او پذیرفته نمی شود و به تیم پناالتی تاخیر در بازی داده خواهد شد.

۲۰. تعویض پزشکی

۲۰/۱. تعویض پزشکی جزء چهار تعویض مجاز تیم در وقت قانونی و یک تعویض در وقت اضافه محاسبه نخواهد شد.

۲۰/۲. چنانچه در وقت قانونی بازی، به خاطر آسیب دیدگی یک بازیکن، دوبار بازی متوقف شود، این بازیکن، بنا بر تصمیم داور، در وقت باقیمانده این نیمه بازی باید از زمین خارج شود. چنانچه در نیمه بعدی بازی، مجدداً بازی به خاطر مشکل پزشکی این بازیکن متوقف شود، بازیکن باید فوراً تعویض پزشکی شود و در زمان باقیمانده نیمه، حق بازگشت به بازی را نخواهد داشت.

۲۰/۳. بعد از اعلام تایم آوت پزشکی، داور تعیین می کند که بازیکن قادر به ادامه بازی هست یاخیر. در پایان ۴۵ ثانیه زمان تایم آوت پزشکی، اگر به تشخیص داور، بازیکن قادر به ادامه بازی نیست، بازیکن باید تعویض شود ولی مربی می تواند با استفاده از تعویض قانونی وی را مجدداً وارد بازی نماید.

۲۰/۴. هنگام تعویض، تا زمانی که داور فرمان "quiet please" نداده است اعضای تیم می توانند با بازیکنان داخل زمین تماس داشته باشد. عدم رعایت این قانون به پناالتی تیمی مربیگری غیر قانونی منجر خواهد شد.

بخش D – تخلفات

وقتی تیمی تخلفی انجام می دهد، داور سوت زده (اگر ضروری باشد)، تخلف را اعلام می کند و توپ در اختیار تیمی که تخلف نکرده است قرار می گیرد.

۲۱. پرتاب زود هنگام

۲۱/۱. پرتاب زود هنگام زمانی اتفاق می افتد که بازیکن قبل از فرمان "play" توپ را پرتاب نماید.

۲۲. Ball Over (برگشت توپ)

۲۲/۱. چنانچه توپی که توسط بازیکن مدافع بلاک شده است بر روی خط مرکزی، یا بر روی خط جانبی در منطقه خنثی ریباند نماید؛ داور سوت زده و اعلام "ball over" می نماید. سپس توپ در منطقه تیم مخالف که از آنجا توپ بلاک آوت شده است به زمین زده می شود و بازی ادامه می یابد. به زمین زدن توپ بر طبق ماده ۱۳/۵. صورت می گیرد. سپس داور فرمان "quiet please" داده ، سوت می زند و با فرمان "play" بازی از سر گرفته می شود.

۲۲/۲. چنانچه توپ با تیرک عمودی یا افقی دروازه برخورد کند و برگشت خورده از روی خط مرکزی یا از روی خط جانبی در منطقه خنثی عبور کند، داور سوت زده و اعلام "ball over" می کند.

۲۲/۳. چنانچه توپ با شیئی بالاتر از سطح زمین برخورد کند، داور سوت زده و اعلام "ball over" می کند.

۲۲/۴. چنانچه بازیکنی که توپ را در اختیار دارد بطور کامل از روی خط مرکزی عبور کند، داور سوت زده و اعلام "ball over" می کند.

۲۲/۵. این قانون در پرتاب های اضافی و پرتاب های پنالتی اعمال نمی شود.

E- پنالتی های فردی

در مواردی که پنالتی فردی بروز می کند، داور سوت می زند، عنوان پنالتی، شماره بازیکن و نام تیم را اعلام می کند. بازیکن خاطی باید در برابر توپ دفاع نماید. چنانچه بازیکن خاطی به علت آسیب دیدگی قادر به دفاع نباشد، تیم زننده پنالتی باید از بین بازیکنان باقیمانده تیم خاطی یک نفر را برای دفاع انتخاب کند.

اگر بازیکن پرتاب کننده توپ مرتکب خطای پنالتی شود و توپ او گل شود، این گل محاسبه نخواهد شد و تیم پرتاب کننده به پنالتی تیمی یا فردی تنبیه می گردد. اگر تیم مدافع مرتکب خطای پنالتی شود و توپ پرتاب شده به ثمر برسد، گل محاسبه خواهد شد و اگر توپ به ثمر نرسد پنالتی تکرار می شود. چنانچه توپ پرتاب شده وارد دروازه خودی شود، گل محاسبه نمی شود ولی تیم مالکیت توپ را از دست خواهد داد.

۲۳. Short ball (توپ کوتاه)

۲۳/۱. چنانچه توپی که پرتاب شده است از زمین خارج نشود ولی قبل از رسیدن به منطقه تیم مدافع از حرکت به جلو باز ماند، به بازیکنی که توپ را پرتاب کرده است پنالتی **Short ball** داده خواهد شد.

۲۴. High Ball (توپ بلند)

۲۴/۱. چنانچه توپی که از دست پرتاب کننده رها شده است، حد اقل یک بار، قبل از خط **High ball** (۶ متر) یا بر روی آن در جلوی منطقه تیم پرتاب کننده، با زمین تماس نگیرد، به پرتاب کننده پنالتی **High Ball** داده خواهد شد.

۲۵. Long ball (توپ کشیده)

۲۵/۱. علی رغم قانون پاراگراف ۲۴، در حین پرتاب، توپ باید حد اقل یک بار نیز در منطقه خنثی با زمین تماس بگیرد. در غیر این صورت، به پرتاب کننده پنالتی **Long ball** داده خواهد شد.

۲۶. Eyeshades (چشم بند)

۲۶/۱. چنانچه بازیکنی، در حین بازی، بدون اجازه داور به چشم بند خود دست بزند، به او پنالتی چشم بند داده خواهد شد.

۲۶/۲. بازیکنی که در زمان پنالتی از زمین خارج شده است، حق ندارد به چشم بند خود دست بزند. در غیر این صورت، به او پنالتی چشم بند داده خواهد شد.

۲۶/۳. بازیکنی که تعویض می شود تا زمانی که داور نام تیم و شماره بازیکنی که از زمین خارج می شود را اعلام نکرده است حق ندارد به چشم بند یا آی پیچ خود دست بزند. در غیر این صورت، به او پنالتی چشم بند داده خواهد شد.

۲۶/۴- خطای چشم بند توسط داور اعلام می شود و یا توسط وقت نگهدار ده ثانیه به اطلاع داور می رسد. اگر توسط مسئول تایم گیری ده ثانیه اعلام شود، این کار با علامت صوتی خطای ده ثانیه اعلام می شود. داور میز قبل از کنترل چشم بند جزئیات جریمه چشم بند را تأیید و متعاقبا اقدام متناسب را انجام می دهد.

۲۷. دفاع غیر قانونی

۲۷/۱. اولین تماس دفاعی با توپ باید بوسیله بازیکنی صورت گیرد که یک عضو یا قسمتی از یک عضو او با نقطه ای از زمین بازی در منطقه تیم (منطقه جهت یابی و منطقه فرود) تماس دارد.

۲۷/۲- زمانی که بازیکن مدافع خطای دفاع مرتکب شود، تا زمانی که توپ در اختیار بازیکنان است، **blocked out** و یا منتهی به اخذ امتیاز شود، بازی همچنان ادامه دارد. چنانچه توپ منتهی به گل شود جریمه ای اعلام نخواهد شد.

۲۸. تاخیر فردی بازی

۲۸/۱. در آغاز هر نیمه بازی، بازیکنان باید برای شروع بازی به فرمان داور آمادگی کامل داشته باشند.

۲۸/۲. غیر از بازیکنان هم تیمی یک بازیکن که در زمین حضور دارند، هیچ کس حق ندارد برای جهت یابی مجدد به بازیکن کمک کند، مگر بعد از موارد پنالتی که داور یا داور دروازه می تواند به بازیکن کمک کند (قانون ۱۳/۱۱).

۲۸/۳. هر اقدامی که به عقیده داور، بازیکن عمداً برای تاخیر بازی انجام می دهد، مستوجب پنالتی تاخیر بازی خواهد بود.

۲۹. رفتار فردی غیر ورزشی

۲۹/۱. چنانچه به تشخیص داور، ورزشکاری رفتار غیر ورزشی داشته باشد، به او پنالتی رفتار غیر ورزشکارانه داده خواهد شد. هر نوع رفتار غیر ورزشکارانه فردی ممکن است باعث اخراج ورزشکار از بازی شود و این بازیکن به طور اتوماتیک از حضور در بازی بعدی تیم در این تورنمنت محروم می گردد و در صورت تکرار رفتار غیر ورزشکارانه ممکن است از دور مسابقات حذف و به او اجازه حضور در محل مسابقات هم داده نشود.

۲۹/۲. وقتی ورزشکاری از بازی یا از محل مسابقه اخراج می شود، داور موظف است موضوع را به نماینده فنی گزارش نماید. در صورت صلاحدید نماینده فنی به همراه کمیته بررسی اعتراضات بدون هیچ تاخیری در مورد تعلیق ورزشکار از ادامه مسابقه تصمیم گیری می نماید. این مسئله و تصمیم کمیته بررسی اعتراضات باید بصورت مستدل در پایان تورنمنت، بصورت مستند و کتیباً به کمیته فرعی گلوبال IBSA گزارش شود. چنانچه کمیته بررسی اعتراضات نتواند در مورد این مسئله به جمع بندی برسد، تا زمان تصمیم نهایی کمیته بررسی اعتراضات، ورزشکار مربوطه اجازه شرکت در مسابقات بعدی آن تورنمنت را ندارد.

۲۹/۳. بازیکنی که در جریان بازی برای رفتار غیر ورزشی اخراج شده است می تواند تعویض شود. این تعویض به عنوان یکی از تعویض های مجاز محاسبه می شود.

۲۹/۴. چنانچه بازیکن و یا یکی از اعضاء تیم قبل و در حین بازی عمداً با داور تماس فیزیکی ایجاد نماید، فوراً از بازی و محل مسابقه اخراج می شود. تیم مقابل برای زدن پنالتی از سایر بازیکنان تیم مقابل یکی را برای دفاع انتخاب می کند. چنانچه پنالتی قبل از شروع بازی داده شود؛ آنگاه تیم زنده ضربه می تواند یکی از بازیکنانی که در لیست قرار دارند را برای دفاع از پنالتی انتخاب نماید.

۲۹/۵. توپ هنگام رها شدن از دست بازیکن باید کاملاً گرد باشد در غیر اینصورت، به او پنالتی رفتار غیر ورزشی داده خواهد شد.

۲۹/۶. استفاده از هر نوع ماده خارجی کمک کننده در بازی گلوبال ممنوع است. استفاده از رزین (چسب)، عرق بدن یا هر نوع ماده خارجی دیگر که چسبندگی سطح توپ را کاهش یا افزایش می دهد اکیداً ممنوع است و در صورت مشاهده به ورزشکار پنالتی رفتار غیر ورزشی داده خواهد شد.

۲۹/۷. به ورزشکاری که عمداً با مالیدن توپ به سطوح مرطوب آن را خیس نماید پنالتی رفتار غیر ورزشی داده خواهد شد.

۲۹/۸. بعد از اولین تماس هر گونه ضربه زدن عمدی به توپ با پا در حالت ایستاده منجر به پنالتی رفتار غیر ورزشی فردی خواهد شد.

۲۹/۹. هرگونه ضربه به توپ که منجر به بیرون رفتن توپ از زمین و بنا به تشخیص داور ممکن است موجب آسیب به دیگران شود رفتار غیر ورزشی تلقی شده و منجر به دادن پنالتی رفتار غیر ورزشی به بازیکن خاطی می شود.

۲۹/۱۰. بازیکن نباید در هیچ صورتی پد چشمی خود را دستکاری نماید. در صورت چنین کاری بازیکن بدلیل رفتار غیرورزشی جریمه دریافت می کند و از ادامه بازی محروم می شود. بازیکن امکان تعویض دارد. این تعویض به منزله یکی از تعویض های مجاز محسوب می شود.

۳۰. سر و صدا

۳۰/۱. چنانچه بازیکنی در حین پرتاب توپ یا بعد از رها نمودن توپ با ایجاد سر و صدا مانع از ردگیری توپ توسط تیم مدافع شود، مرتکب خطای پنالتی شده است.

۳۰/۲- هر گونه ایجاد سرو صدا به شکل صدای حیوانات تلقی می شود؛ هر گونه پایکوبی بیش از حد (با پا)؛ کف زدن بی مورد در زمین مسابقه، سوت زدن، آواز خواندن و مکالمه بیش از حد و یا فریاد زدن ممنوع است.

بخش F: پنالتی تیمی

در صورت بروز پنالتی تیمی، داور سوت می زند و ضمن اعلام "Team penalty"، نوع پنالتی و نام تیم را نیز اعلام می کند. تیمی که به آن پرتاب پنالتی داده شده است، بازیکنی که باید دفاع کند را از بین بازیکنان داخل زمین انتخاب می کند. اگر پنالتی تیمی قبل از شروع بازی داده شود، تیم پرتاب کننده پنالتی بازیکن مدافع را از بین بازیکنانی که در لیست امتیازات قرار دارد، انتخاب خواهد کرد. قوانین بازی در همه ی پرتاب های پنالتی اعمال می شوند. اگر بازیکن پرتاب کننده توپ مرتکب خطای پنالتی شود و توپ او گل شود، این گل محاسبه نخواهد شد و تیم پرتاب کننده به پنالتی تیمی یا فردی تنبیه می گردد. چنانچه بازیکن مدافع مرتکب پنالتی شده باشد، پرتاب تکرار می شود، مگر این که پرتاب اولیه به گل منجر شده باشد. اگر بازیکن پرتاب کننده اشتبهاً توپ را وارد دروازه خودی نماید، گل محاسبه نمی شود، ولی تیم مالکیت توپ را از دست خواهد داد. اگر تیمی که به آن پرتاب پنالتی داده شده است از زدن پنالتی منصرف شود، باید با علامت دست یا با گفتن "penalty declined"، تصمیم خود را اطلاع دهد (به ضمیمه شماره ۱ رجوع شود). برای شروع مجدد بازی، مالکیت توپ با تیمی است که از زدن پنالتی منصرف شده است داده خواهد شد.

۳۱. ده ثانیه

۳۱/۱. از زمان اولین تماس دفاعی تیم با توپ، تیم ده ثانیه فرصت دارد توپ را پرتاب و از روی خط مرکزی یا خط کناری زمین عبور دهد.

۳۱/۲. چنانچه بعد از تماس بازیکن مدافع با توپ، اعلام تایم آوت، تعویض یا بلاک آوت شود و تیم توپ را تحت کنترل خود دارد، (یکی از بازیکنان توپ را در دست دارد یا توپ آشکارا بین بازیکنان تیم پاسکاری می شود)، ساعت ۱۰ ثانیه با سوت داور موقتاً متوقف می شود و با فرمان "play" از سوی داور، دوباره شروع به کار می کند و تیم باید در زمان باقیمانده (از ۱۰ ثانیه) توپ را از روی خط مرکزی عبور دهد.

۳۱/۳. اگر تماس بازیکن مدافع با توپ باعث بلاک آوت شود، ساعت ۱۰ ثانیه متوقف می شود. پس از بازگشت توپ به زمین داور فرمان "quiet"

"please" داده، سوت می زند و با فرمان "play" وقت ۱۰ ثانیه از سر گرفته می شود.

۳۱/۴. با اعلام تایم اوت داور، ساعت ۱۰ ثانیه ری ست می شود.

۳۱/۵. با به ثمر رسیدن گل، ساعت ۱۰ ثانیه ری ست می شود.

۳۱/۶. در پایان هر نیمه بازی، ساعت ۱۰ ثانیه ری ست می شود.

۳۱/۷. در صورت بروز پنالتی، ساعت ۱۰ ثانیه ری ست می شود.

۳۱/۸. با اولین تماس بازیکن مدافع با توپ، صرف نظر از این که تیم کنترل توپ را بدست آورده است یا خیر، ساعت ۱۰ ثانیه شروع به کار می کند.

۳۱/۹. وقت نگهدار ۱۰ ثانیه در پشت میز، به داوران اطلاع می دهد که در پایان ۱۰ ثانیه بعد از اولین تماس بازیکن مدافع با توپ، تیم توپ را از روی خط میانی زمین عبور داده است یا همچنان توپ در اختیار تیم قرار دارد.

۳۲. تاخیر تیمی بازی:

۳۲/۱. در آغاز هر نیمه تیم باید برای شروع بازی با فرمان داور آمادگی کامل داشته باشد.

۳۲/۲. هرگونه اقدام تیم که مانع از ادامه بازی شود.

۳۲/۳. در فاصله بین دو نیمه بازی، تعویض های انجام شده در این مدت باید قبل از شروع نیمه بعدی به منشی اطلاع داده شود.

۳۲/۴. تیم نمی تواند در طول بازی بیش از چهار تایم اوت، در نیمه دوم بازی بیش از سه تایم اوت و در وقت اضافی بیش از یک تایم اوت درخواست نماید.

۳۲/۵. تیم نمی تواند در طول بازی بیش از چهار تعویض، در نیمه دوم بازی بیش از سه تعویض و در وقت اضافی بیش از یک تعویض درخواست نماید.

۳۲/۶. بازیکنی که تعویض می شود، هنگام اعلام تعویض، باید برای بازی آمادگی کامل داشته باشد و مربی باید برای نشان دادن شماره بازیکنی که وارد زمین می شود و بازیکنی که زمین را ترک می کند آمادگی داشته باشد.

۳۳. رفتار غیر ورزشی تیمی

۳۳/۱. تخطی از پروتکل زمان تمرین قبل از مسابقه (به قانون ۱۱،۲ رجوع شود)

۳۳/۲. تمامی اعضای تیم و همراهان آن که در بازی حضور دارند باید رفتار ورزشی داشته باشند.

۳۳/۳. هر نوع رفتار غیر ورزشی می تواند به حذف از بازی یا اخراج از محل مسابقه، منجر شود و در صورتی که داور مورد را حاد تشخیص دهد، ممکن است محرومیت های بیشتری را در بر داشته باشد. داور باید موضوع را برای تصمیم گیری های بعدی به نماینده فنی گزارش نماید. در صورتی که نماینده فنی لازم تشخیص دهد، ممکن است تیم از ادامه مسابقات محروم شود. نماینده فنی موظف است موضوع را کتباً به کمیته فرعی گلبال IBSA گزارش دهد.

۳۴. مربیگری غیر قانونی

۳۴/۱. خطای مربیگری غیر قانونی توسط داور اعلام می شود و یا توسط مسئول تایم گیری ده ثانیه به اطلاع داور می رسد. اگر توسط مسئول تایم گیری ده ثانیه اعلام شود، این کار با علامت صوتی خطای ده ثانیه اعلام می شود. داور میز قبل از کنترل چشم بند جزئیات جریمه چشم بند را تأیید و متعاقباً اقدام متناسب را انجام می دهد.

۳۴/۲. فقط اعضای تیم که اسامی آنها در برگه لاین آپ قید شده است و در داخل زمین نیستند می توانند در وقفه های قانونی بازی با افرادی که در زمین هستند تماس برقرار نمایند و این تماس ها فقط تا زمانی که داور فرمان 'quiet please' نداده است مجاز است و چنانچه بعد از فرمان 'quiet please' تیم به تماس خود ادامه دهد، به تیم پنالتی مربیگری غیر قانونی داده خواهد شد.

۳۴/۳. در زمان پرتاب های اضافی، مربیان و بازیکنانی که بازی نمی کنند مجاز به تماس با بازیکنان نیستند.

۳۴/۴. چنانچه فردی در یک بازی برای بار دوم مرتکب خطای مربیگری غیر قانونی شود، از محل مسابقه اخراج و پنالتی تیمی اعمال خواهد شد.

۳۴/۵. مربیگری با استفاده از ابزار الکترونیک از میان جایگاه تماشاچیان به اعضاء مستقر بر روی صندلی تیم مجاز است. بازیکنان طبق قانون ۶,۷ مجاز به استفاده از سمعک (ابزار شنیداری) نیستند. چنانچه ابزار الکترونیک استفاده شده سبب ایجاد مزاحمت در جریان بازی شود؛ جریمه تیمی برای مربیگری غیر قانونی داده می شود؛ ابزار (ابزار آلات) مورد استفاده باید خاموش گشته و فرد مورد نظر از روی نیمکت ذخیره تیم اخراج می شود و ابزار مورد نظر تحویل داور میز می شود.

۳۵. سر و صدا

۳۵/۱. ایجاد هر گونه سر و صدا بوسیله هر یک از اعضای تیمی که پرتاب را انجام می دهد، در زمان پرتاب توپ یا بعد از رها شدن توپ، که مانع از ردیابی توپ توسط تیم مدافع شود منجر به خطای پنالتی خواهد شد.

۳۵/۲. هر گونه ایجاد سرو صدا به شکل صدای حیوانات تلقی می شود؛ هر گونه پایکوبی بیش از حد (با پا)؛ کف زدن بی مورد در زمین مسابقه، سوت زدن، آواز خواندن و مکالمه بیش از حد و یا فریاد زدن ممنوع است.

بخش G: پایان بازی

۳۶. وقت اضافی

۳۶/۱. چنانچه به علت تساوی امتیازات در پایان وقت قانونی یک بازی، لازم باشد برنده مسابقه مشخص شود، تیم ها بازی را در دو نیمه اضافی، هر یک به مدت سه دقیقه، ادامه خواهند داد.

۳۶/۲. بعد از وقت قانونی مسابقه و قبل از شروع اولین نیمه وقت اضافی، به تیم ها سه دقیقه استراحت داده می شود و در حین این زمان استراحت، با انداختن سکه مشخص می شود که کدام تیم باید پرتاب را انجام دهد و کدام تیم باید به دفاع پردازد و زمین بازی هر تیم نیز مشخص می شود.

۳۶/۳. تیمی که اولین گل را به ثمر برساند برنده شناخته می شود.

۳۶/۴. در صورتی که بازی به نیمه دوم وقت اضافی کشیده شود، وضعیت استارت نیمه اول معکوس خواهد شد و تیم ها نیمکت های خود را، در سه دقیقه استراحت بین دو نیمه، تغییر خواهند داد.

۳۷. پرتاب های اضافی

۳۷/۱. چنانچه تا پایان وقت اضافی تساوی رفع نشود، برنده مسابقه با پرتاب های اضافی مشخص خواهد شد. قوانین بازی در مورد تمامی پرتاب های اضافی اعمال خواهند شد.

۳۷/۲. وقتی لازم است برنده یک مسابقه مشخص شود، هنگام انداختن سکه، یک برگه ارنج برای پرتاب های اضافی، در اختیار مربی قرار می گیرد. این برگه باید اسامی همه ی بازیکنان برگه ارنج بازی را شامل شود.

۳/۳۷. حداقل تعداد بازیکنان در هر یک از برگه های ارنج دو تیم، تعداد پرتاب های اضافی را تعیین می کند.

۴/۳۷. با انداختن سکه در آغاز پرتاب های اضافی، تیمی که باید اولین پرتاب را انجام دهد مشخص می شود. در این سکه انداختن مربی باید برگه ارنج که در سکه انداختن بار اول به او داده شده است را تحویل دهد. بازیکنان به ترتیبی که در برگه ارنج مشخص شده است پرتاب یا دفاع را انجام خواهند داد.

۵/۳۷. کلیه بازیکنان باید چشم بند بر چشم داشته باشند و در نیمکت تیم باقی بمانند تا یکی از داوران آنها را به داخل زمین راهنمایی کند و کلیه پرتاب های اضافی انجام شوند.

۶/۳۷. نفر اول هر یک از برگه های ارنج به همراه یک نفر داور وارد زمین می شود و در مرکز دروازه مستقر می شوند. هر بازیکن یک پرتاب را انجام می دهد. داور با اعلام شماره بازیکن و نام تیم، بازیکن را معرفی می کند و اعلام می کند که کدام بازیکن پرتاب اول را انجام می دهد.

۷/۳۷. بازیکنی که در خلال پرتاب ها آسیب ببیند از برگه ارنج حذف می شود؛ مابقی بازیکنان به ترتیب برگه ارنج در جای بالاتر قرار می گیرند و بازیکن اضافه تیم حریف به ترتیب از آنها حذف می شود.

۸/۳۷. در اولین پرتاب زوجی، تیم برنده سکه دفاع یا پرتاب را انتخاب می کند. در دومین پرتاب زوجی، این عمل به طور معکوس انجام می شود و این فرایند ادامه می یابد تا برنده بازی مشخص شود.

۹/۳۷. چنانچه پناستی فردی و یا تیمی در تیم مهاجم رخ دهد؛ پرتاب مورد قبول است ولی امتیازی به آن تعلق نمی گیرد و همچنین منجر به پناستی دیگری نمی شود. چنانچه خطای تیمی و یا فردی در تیم مدافع روی دهد؛ و پرتاب تکرار می شود مگر این که گل به ثمر رسیده باشد.

۱۰/۳۷. به همین ترتیب پرتاب ها ادامه می یابند تا همه بازیکنان (حداقل تعداد نفرات برگه ارنج) پرتاب و دفاع را انجام دهند. وقتی اختلاف گل های به ثمر رسیده توسط یک تیم بیشتر از تعداد پرتاب های باقیمانده باشد برنده بازی اعلام خواهد شد.

۱۱/۳۷. تیمی که بیشترین گل را به ثمر رسانده است برنده شناخته می شود.

۳۸. مرگ ناگهانی در پرتاب های آزاد (sudden death extra throws)

۱/۳۸. چنانچه در پایان پرتاب های اضافی تساوی همچنان برقرار باشد، برنده را مرگ ناگهانی در پرتاب های آزاد مشخص خواهد کرد. کلیه قوانین بازی در مرحله مرگ ناگهانی در پرتاب های آزاد اعمال می شوند.

۲/۳۸. بازیکنانی که در پرتاب های اضافی شرکت کرده اند در پرتاب های گل طلائی نیز طبق برگه ارنج شرکت خواهند کرد.

۳/۳۸. در آغاز پرتاب های طلائی سکه انداختن انجام می شود تا تیمی که اولین پرتاب را انجام می دهد مشخص شود.

۴/۳۸. نفر اول هر یک از برگه های ارنج به همراه یک نفر داور وارد زمین می شوند و در مرکز دروازه مستقر می شوند. هر بازیکن یک پرتاب را انجام می دهد. داور با اعلام شماره بازیکن و نام تیم، بازیکن را معرفی می کند و اعلام می کند که کدام بازیکن پرتاب اول را انجام می دهد.

۵/۳۸. در اولین پرتاب زوجی، تیم برنده سکه دفاع یا پرتاب را انتخاب می کند. در دومین پرتاب زوجی، بر عکس عمل می شود و این فرایند ادامه می یابد تا برنده بازی مشخص شود.

۶/۳۸. پرتاب ها به همین ترتیب ادامه می یابند تا برنده مشخص شود. هر تیمی که در پایان یک پرتاب زوجی گل بیشتری به ثمر رسانده است برنده شناخته می شود.

۳۸/۷. چنانچه ورزشکاری آسیب ببیند (به قانون ۳۷,۸ رجوع شود).

۳۸/۸. چنانچه خطای فردی و یا تیمی در تیم مهاجم رخ دهد؛ پرتاب مورد قبول است ولی امتیازی به آن تعلق نمی گیرد و همچنین منجر به پناستی دیگری نمی شود. چنانچه خطای تیمی و یا فردی در تیم مدافع روی دهد؛ و پرتاب تکرار می شود مگر این که گل به ثمر رسیده باشد.

۳۹. امضاء برگ منشی (score sheet) و دستورالعمل اعتراض:

۳۹/۱. بلافاصله بعد از بازی، مربی هر تیم، هر دو داور و منشی بازی برگه منشی را امضاء می کنند. چنانچه مربی بلافاصله بعد از پایان بازی بازی برگه منشی را امضاء نکند، حق اعتراض به نتایج بازی را نخواهد داشت.

۳۹/۲. مربیان باید قید نمایند که قصد اعتراض دارند یا خیر. اعتراض باید کتباً و ظرف ۳۰ دقیقه از زمان پایان بازی مورد اعتراض، به مدیر مسابقات یا نماینده وی تحویل شود. هزینه اعتراض باید هم زمان با تحویل اعتراض پرداخت شود. هزینه اعتراض را کمیته برگزاری تعیین می کند ولی این مبلغ نباید از ۱۰۰ یورو یا معادل آن کمتر باشد.

۳۹/۳. اعتراض باید در فرم رسمی اعتراض IBSA که به زبان انگلیسی تکمیل شده است ارائه شود. در فرم اعتراض به قوانین مورد اعتراض باید اشاره شود. در فرم اعتراض، اعمال نادرست قانون باید توضیح داده شود و اعتراض به محل برگزاری مسابقات یا انتصاب داوران امکان پذیر نیست.

۳۹/۴. نماینده فنی، مدیر مسابقات یا نماینده منتصب از سوی آنان زمان و مکان تشکیل کمیته بررسی را به ارائه دهنده اعتراض اطلاع می دهد. به همه شرکت کنندگان فرصت بیان نقطه نظرهايشان در باره اعتراض داده می شود. این مطالب مکمل مندرجات اعتراض کتبی خواهند بود. اطلاعات تکمیلی برای تایید اعتراض باید هم زمان با تحویل فرم اعتراض ارائه شوند. تصاویر ویدئویی مورد قبول است، لیکن در صورتی که توسط تجهیزات کمیته برگزاری ضبط شده باشند.

۳۹/۵. تصمیم کمیته برگزاری قطعی است. ظرف ۳۰ دقیقه از زمان خاتمه جلسه بررسی اعتراض، نتایج آن باید کتباً به هر دو تیم ابلاغ شود. هر دو تیم یادداشت کتبی را دریافت خواهند کرد. در یادداشت کتبی، علل تصمیم کمیته اعتراض باید توضیح داده شود. تعیین کلیه نتایج بازی مورد اعتراض به بعد از تصمیم گیری کمیته اعتراض موکول خواهد شد.

۳۹/۶. در صورت وارد بودن اعتراض، هزینه آن به ارائه دهنده اعتراض بازپرداخت خواهد شد. در غیر این صورت، چنانچه تورنمنت مورد تأیید IBSA باشد مبلغ دریافتی به حساب IBSA واریز خواهد شد ولی چنانچه تورنمنت مورد تأیید IBSA نباشد آنگاه به حساب کمیته برگزاری تورنمنت واریز می شود.

بخش H: اختیارات داوران و اهانت به مسئولین

۴۰. اختیارات داور

۴۰/۱. در کلیه امور مربوط به ایمنی، قوانین، خط مشی ها و بازی، تصمیم نهایی را داور اتخاذ خواهد کرد.

۴۰/۲. چنانچه اختلافی بین یک تیم و یکی از داوران وجود داشته باشد، فقط سر مربی تیم می تواند با داور صحبت کند. این بحث فقط در زمان توقف بازی و فقط بعد از موافقت داور صورت می گیرد.

۴۰/۳. داور موضوع را برای سر مربی توضیح می دهد.

۴۰/۴. اگر مربی با این توضیحات قانع نشود، بازی باید تا پایان انجام شود و بعد از خاتمه بازی، مربی می تواند در فرم ویژه اعتراض به تصمیم داور اعتراض نماید.

۴۰/۵. اگر مربی بعد از توضیحات اولیه، به بحث خود با داور ادامه دهد به او پنالتی تیمی رفتار غیر ورزشی داده خواهد شد.

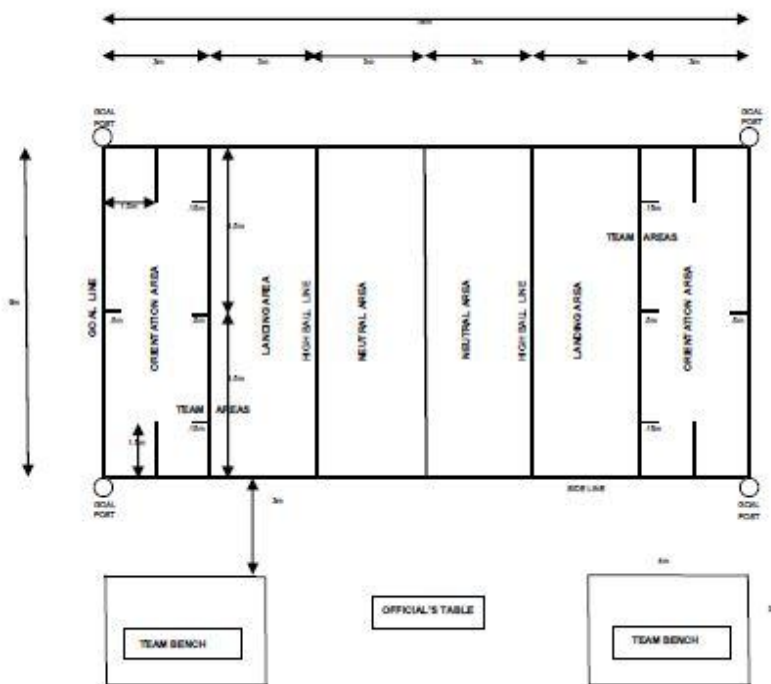
۴۱. اهانت به داوران

۴۱/۱. هر رفتار سوئی که از یک شرکت کننده سر بزند، بوسیله داور کتباً به کمیته فرعی گلبال IBSA گزارش خواهد شد. کمیته گلبال در نشست بعدی خود به این موضوع رسیدگی خواهد کرد و درباره محرومیت این شرکت کننده، طبق پاراگراف ۵۲، تصمیم گیری خواهد شد.



Appendix 1 COURT DIAGRAM, HAND SIGNALS, GOAL, BALL OUT

COURT DIAGRAM



علائم با دست



SUBSTITUTION

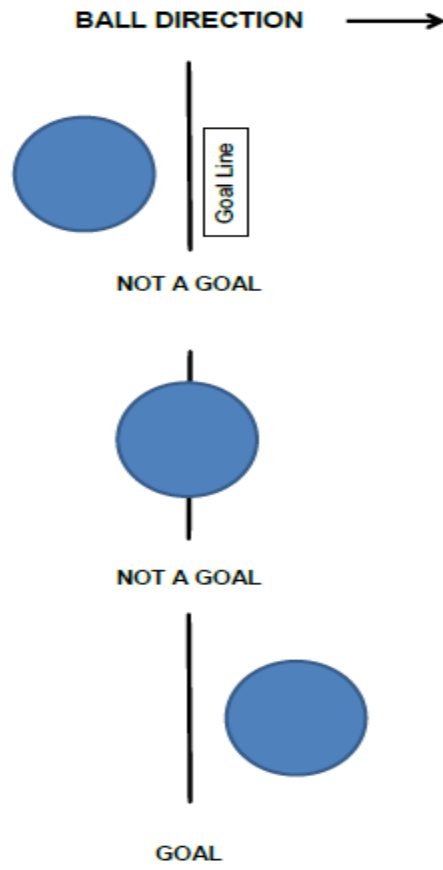


TIME OUT



DECLINE PENALTY

تعیین گل بودن یا گل نبودن یک توپ



آوت یا آوت نبودن توپ

BALL OUT DETERMINATION

