

## FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE DESPORTOS PARA CEGOS

### REGRAS DO GOALBALL 2018 – 2021



1º de janeiro de 2018

## PREFÁCIO

As regras oficiais do goalball são publicadas pela *International Blind Sports Federation* (IBSA), entidade que regulamenta o goalball em nível internacional. Em janeiro de 2018 foi disponibilizada a versão atual, referente ao ciclo 2018-2021, em inglês, por ser o idioma oficial do esporte internacionalmente.

No Brasil, houve uma convenção para que todos os comandos do jogo aconteçam em inglês, como uma forma de preparar atletas, técnicos e árbitros para a atuação no cenário internacional. Nos últimos anos também adotamos as regras em inglês como material de trabalho da arbitragem, sem tradução, para uma melhor preparação do nosso quadro de oficiais técnicos que hoje conta com 10 árbitros internacionais e 1 *Senior Course Conductor* pela IBSA.

Porém, nos últimos meses, diversas foram as solicitações por uma versão da regra traduzida em português. Sendo assim, a Confederação Brasileira de Desportos de Deficientes Visuais (CBDV) e a Coordenação Nacional de Arbitragem de Goalball, atendendo à demanda crescente desse esporte, decidiram por traduzir as regras atuais, material esse que será agora apresentado.

As regras principais estão traduzidas para o português de uma forma que facilite a compreensão de todos e é importante ressaltar que a mesma ainda pode sofrer revisões e alterações pela IBSA, cabendo a nós o compromisso de atualizá-la a partir de agora, sempre que necessário. Os comandos principais serão mantidos no original em inglês, uma vez que continuarão sendo utilizados dessa forma em nossas competições nacionais, seguido da tradução em português.

Esse documento contém a tradução da Parte A denominada “*Goalball Rules*” (Regras do goalball). Lembrando que a descrição de algumas regras tem em vista megaeventos como os Jogos Paralímpicos e Mundiais, por exemplo, não se aplicando à configuração das competições regionais e nacionais. Para esses casos especiais, prevalece o regulamento do goalball estabelecido pela Confederação Brasileira de Desportos de Deficientes Visuais para as competições sob a sua responsabilidade.

Esperamos que esse material venha a contribuir para a atividade profissional de árbitros, técnicos, atletas, professores de educação física e demais interessados em desenvolver o goalball em suas práticas.

Atenciosamente,

Carla Patrícia da Mata  
Coordenadora Nacional de Arbitragem de Goalball – CBDV  
15 de outubro de 2018

O goalball é um esporte jogado por duas equipes com 3 jogadores cada, com um máximo de 3 substitutos para cada equipe. O esporte é praticado em um ginásio com uma quadra medindo 18.0m x 9.0m, a qual é dividida em duas metades por uma linha central. O propósito do jogo é que cada equipe arremesse a bola com as mãos, em contato com o solo, com o objetivo de fazer a bola ultrapassar os limites do gol adversário (marcar o gol) enquanto a outra equipe tentará impedir o gol. As traves e rede têm 9.0m de largura, cobrindo a linha de fundo da quadra. A bola é feita de uma borracha rígida e tem orifícios que permitem com que os guizos interiores sejam audíveis quando a bola se move. As regras do jogo são controladas pela Federação Internacional de Desportos para Cegos (IBSA).

Caso haja algum mal-entendido entre a versão em inglês deste documento de regras e quaisquer versões traduzidas, a versão em inglês será utilizada.

## ÍNDICE

### **PARTE A – REGRAS DO GOALBALL**

1. Quadra
2. Área do banco das equipes
3. Traves
4. Bola
5. Uniformes
6. Óculos de jogo / Bandagem / Óculos de grau e lentes de contato / Aparelhos auditivos
7. Categorias de competição e classificação
8. Composição da equipe
9. Oficiais (árbitros)

### **PARTE B – ANTES DO JOGO**

10. Coin toss (Sorteio)
11. Aquecimento
12. Duração do jogo

### **PARTE C – DURANTE O JOGO**

13. Protocolo do jogo
14. Pontuação
15. Team time-Out (Tempo da equipe)
16. Official's time-Out (Tempo da arbitragem)
17. Medical time-Out (Tempo medico)
18. Regra do sangue
19. Team substitution (Substituição da equipe)
20. Medical substitution (Substituição médica)

## **21. SEÇÃO D – INFRAÇÕES**

- 22. Premature throw (Arremesso prematuro)
- 23. Ball over (Retrocesso de bola)

## **SEÇÃO E – PENALIDADES INDIVIDUAIS**

- 24. Short ball (Bola curta)
- 25. High ball (Bola alta)
- 26. Long ball (Bola longa)
- 27. Eyeshades (Jogador toca nos óculos)
- 28. Illegal defense (Defesa ilegal)
- 29. Personal delay of game (Atraso pessoal de jogo)
- 30. Personal unsportsmanlike conduct (Conduta antidesportiva individual)
- 31. Noise (Barulho)

## **SEÇÃO F – PENALIDADES COLETIVAS**

- 32. Ten seconds (Dez segundos)
- 33. Team delay of game (Atraso de jogo coletivo)
- 34. Team unsportsmanlike conduct (Conduta antidesportiva coletiva)
- 35. Illegal coaching (Instrução ilegal)
- 36. Noise (Barulho)

## **SEÇÃO G – FIM DE JOGO**

- 37. Overtime (Prorrogação)
- 38. Extra throws (Pênaltis)
- 39. Sudden death extra throws (Morte súbita nos pênaltis)
- 40. Assinando a súmula e procedimentos para protesto

## **SEÇÃO H – AUTORIDADE DOS ÁRBITROS E ABUSO DOS OFICIAIS**

41. Autoridade dos árbitros

42. Abuso dos oficiais

**APÊNDICE 1      DIAGRAMA DA QUADRA, SINAIS GESTUAIS, GOL, BOLA FORA**

**REFERÊNCIA**

## REGRAS DO GOALBALL

### SEÇÃO A – PREPARAÇÃO PARA O JOGO

#### 1 Quadra

- 1.1 As dimensões: a quadra consiste em um retângulo de 18.0 m de comprimento por 9.0 m de largura (+/- 0.05m). As medições se estendem até as bordas externas. Nada além das marcações da quadra será aceito como marcas na quadra (veja diagrama no Apêndice 1 para marcações e medições). A quadra é dividida a cada 3.0m ao longo do seu comprimento, totalizando em seis áreas.
- 1.2 Em frente aos gols de cada lado da quadra estão as áreas de equipe, com 6.0 m (+/- 0.05m) de comprimento por 9.0 m (+/- 0.05m) de largura. As áreas de equipe são divididas em duas seções iguais com 3.0 m (+/- 0.05m) de comprimento por 9.0 m (+/- 0.05m) de largura. Essas seções serão chamadas área de Orientação e área de Lançamento. A área de orientação é a mais próxima do gol e a de lançamento é a mais distante do gol (conhecida como linha do High Ball). As áreas de equipe têm as linhas de orientação dos jogadores (linha de 1.5 m perpendicular à linha lateral e de 50 cm ao centro da quadra), como pode ser observado no Apêndice 1.
- 1.3 A área neutra está ao centro da quadra. Tem 6.0 m (+/- 0.05m) de comprimento 9.0 m (+/- 0.05m) de largura e é dividida em duas metades pela linha central da quadra (veja o Apêndice 1).
- 1.4 Todas as linhas terão 0.05 m de largura (+/- 0.01m) e serão marcadas com fita. Elas terão um barbante/corda sob a fita para auxiliar na orientação dos jogadores. O barbante/corda terá 0.003m (+/- 0.0005m) de espessura e será posicionado sob a fita. A cor da fita utilizada deverá contrastar com a cor do piso e da bola, para melhorar a ação dos árbitros e também a observação de espectadores, no que diz respeito à bola e marcações da quadra.
- 1.5 O piso da quadra deve ter uma superfície lisa e ser aprovado pelo Delegado Técnico da IBSA (para competições sancionadas pela IBSA). Para Jogos Paralímpicos, Campeonatos Mundiais e todos os outros Campeonatos, um piso resistente em madeira, plástico ou sintético será utilizado.

#### 2 Área do banco das equipes

- 2.1 Cada equipe terá uma área com os bancos que serão posicionados em cada lado da mesa dos oficiais técnicos, a um mínimo de 3.0m da linha lateral da

quadra. Essa área terá 4.0m de comprimento (+/- 0.05m) e 3.0m (+/- 0.05m) de profundidade e será toda delimitada com barbante/corda e fita de marcação (veja o Apêndice 1).

- 2.2 As áreas do banco das equipes estarão posicionadas em frente ao mesmo fundo de quadra dos jogadores. Elas também deverão estar alinhadas com a linha do gol (veja o Apêndice 1).
- 2.3 Durante o intervalo (*half time*), as equipes deverão trocar de lado tanto na quadra quanto nos bancos.
- 2.4 Todos os membros da equipe devem permanecer na sua área de banco designada e devem ter pelos menos uma parte do seu corpo dentro da área delimitada, durante o jogo. Caso essa regra não seja cumprida será aplicada uma penalidade coletiva por atraso de jogo.
- 2.5 Caso um jogador que tenha lesionado ou deixado a competição deseje sentar na área do banco da sua equipe, o mesmo deverá vestir um colete fornecido pelo comitê organizador do torneio. O jogador será considerado um não-participante. Caso essa regra não seja cumprida o jogador deverá deixar a área de jogo (quadra).

### **3 Traves**

- 3.1 As traves se estenderão por toda a linha de fundo de cada lado da quadra. As medidas internas serão de 9.0m (+/- 0.05m) de comprimento e 1.3m (+/- 0.02m) de altura e um mínimo de 0.5m de profundidade (medido da frente da trave até a base traseira do gol).
- 3.2 A trave será rígida.
- 3.3 As barras das traves deverão ser cilíndricas e não poderão ultrapassar 0.15m de diâmetro.
- 3.4 As traves serão posicionadas com a borda frontal interna fora da linha lateral e alinhadas com a linha do gol.

### **4 Bola**

- 4.1 A bola seguirá as seguintes especificações:
  - Diâmetro: 24-25 cm
  - Circunferência: 75.5 cm-78.5 cm
  - Peso: 1.250 gr. (+/- 50 gr.)



- Orifícios para saída do som: 4 orifícios no hemisfério superior e 4 no hemisfério interior.
  - Guizos: 2 peças
  - Elastômero: borracha natural
  - Durabilidade de acordo com a Norma DIN 53505: 80-85 Shore A
  - Cor: azul
  - Superfície: aderente
  - Sem componentes tóxicos
- 4.2 Para megaeventos (Jogos Paralímpicos, Campeonato Mundial da IBSA e todos os campeonatos Regionais de Goalball da IBSA), a bola determinada pelo comitê organizador e aprovada pelo Delegado Técnico do Subcomitê da IBSA Goalball será utilizada.

## **5 Uniformes**

- 5.1 Todos os jogadores deverão utilizar uma camisa de jogo.
- 5.2 Cada jogador deverá ter um número permanente fixado na frente e atrás da camisa. Os números terão 20 cm de altura (+/- 1cm) ou aprovados pelo Delegado Técnico. Os números deverão ser 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9. O número não poderá ficar escondido dentro das calças/shorts, cobertos por proteções ou qualquer outro material que impeça a visão dos árbitros ou oficiais de mesa. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por atraso de jogo será aplicada.
- 5.3 Os jogadores podem ter a sua nacionalidade e nome nas costas da camisa acima ou abaixo do número. O tamanho das letras não pode exceder 7cm (+/- 0.5cm).
- 5.4 Uniformes, equipamentos ou proteções não podem exceder a 10 cm em qualquer direção do corpo.
- 5.5 Nos Jogos Paralímpicos a camisa de jogo, calças e meias usadas por todos os competidores deverão ser idênticas e seguir os padrões de propaganda requeridos pelo Comitê Paralímpico Internacional. Devido à natureza contratual dos requisitos de propaganda, itens de uniformes não compatíveis não serão permitidos em quadra. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por atraso de jogo será aplicada e o jogador (em situação irregular) não poderá jogar.
- 5.6 No Campeonato Mundial de Goalball da IBSA a camisa de jogo, calças e meias usadas por todos os competidores deverão ser idênticas e seguir os padrões de propaganda requeridos pela Federação Internacional de Esportes para Cegos (IBSA). Devido à natureza contratual dos requisitos de

propaganda, itens de uniformes não compatíveis não serão permitidos em quadra. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por atraso de jogo será aplicada e o jogador (em situação irregular) não poderá jogar.

- 5.7 Qualquer proteção ou itens externos posicionados na cabeça não poderão interferir no posicionamento ou função dos óculos. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade por atraso de jogo será aplicada.
- 5.8 As equipes deverão ter uniformes adicionais disponíveis em caso de sangue. As equipes substituirão o uniforme manchado de sangue por um com o mesmo design e cor do uniforme a ser substituído. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por atraso de jogo será aplicada.
- 5.9 As equipes deverão ter dois jogos de camisa sendo um referente à equipe “da casa” e outro como visitante. Os dois jogos serão diferentes quanto à combinação de cores (Obs.: geralmente um claro e um escuro).

## **6 Óculos de jogo / Bandagem / Óculos de grau e lentes de contato / Aparelhos auditivos**

- 6.1 Jogadores não poderão utilizar óculos de grau ou lentes de contato.
- 6.2 Óculos de jogo deverão ser utilizados por todos os jogadores em quadra a partir do momento que os árbitros entram para a checagem para início do jogo até o final daquele período. Além disso, um jogador ao ser substituído pode retirar os óculos a partir do momento em que a sua substituição é anunciada e estão deixando a quadra. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade por *eyeshades* será aplicada.
- 6.3 Os óculos de jogo deverão ser utilizados durante a prorrogação por todos os jogadores em quadra. Todos os jogadores deverão utilizar os óculos de jogo durante os pênaltis (*extra throws*), independente de estar em quadra ou não. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade individual por *eyeshades* será cobrada.
- 6.4 Em todos os megaeventos, todos os jogadores participantes na partida deverão fazer a bandagem com seus olhos cobertos por gaze ou material equivalente (adesivos oftalmológicos) sob a supervisão do Delegado Técnico da IBSA ou por uma pessoa designada para cada equipe, conhecida pelo Delegado Técnico. O Comitê Organizador Local (LOC) deverá anunciar o tipo, marca da bandagem sessenta (60) dias antes do início da competição permitindo que todas as equipes tenham conhecimento sobre o tipo e marca a ser utilizada. As equipes deverão apresentar um atestado médico ao Delegado Técnico (TD) com duas (2) semanas de antecedência, caso um jogador necessite utilizar alguma bandagem diferenciada. Caso a bandagem

diferenciada seja aprovada, a equipe cobrirá todos os custos extra para a aquisição da nova bandagem.

- 6.5 Se o ato de reparar os óculos ou a solicitação de um jogador para trocar os óculos durar mais que quarenta e cinco (45) segundos para ser concluído, uma penalidade individual por atraso de jogo (*delay of game*) será aplicada. O cronometrista de dez segundos que esteja com o cronômetro livre marcará 45 segundos no tempo oficial da arbitragem (*Official's Time Out*).
- 6.6 Quaisquer óculos de jogo fornecidos em um torneio pelo organizador devem ser aprovados pelo Delegado Técnico da IBSA e deverá ser utilizado por todos os jogadores. Caso essa regra não seja cumprida sem prévia aprovação por escrito do Delegado Técnico resultará na remoção do jogador daquela partida. Esse jogador poderá ser substituído.
- 6.7 Jogadores não poderão utilizar qualquer aparelho auditivo enquanto estiverem em quadra. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade individual por conduta antidesportiva será aplicada e o jogador será removido daquela partida. Esse jogador poderá ser substituído.

## **7 Categorias de competição e Classificação**

- 7.1 A competição será dividida em duas categorias, masculino e feminino.
- 7.2 Para competições sancionadas pela IBSA todos os jogadores deverão atender à classificação esportiva da IBSA de B1, B2 ou B3.

## **8 Composição da equipe**

- 8.1 Ao início de qualquer partida cada equipe consistirá em três (3) jogadores em quadra com um máximo de três (3) reservas. A equipe será forçada a desistir da partida se não puder iniciar com três (3) jogadores em quadra.
- 8.2 Além disso, cada equipe poderá ter até 3 staffs no banco durante o jogo. O número total de pessoas permitido na área de banco da equipe não poderá ultrapassar a nove, incluindo os três jogadores que iniciarão em quadra. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por atraso de jogo será aplicada.
- 8.3 Os árbitros deverão ser comunicados por escrito no sorteio (*coin toss*), sobre qualquer jogador que estará na área do banco da equipe, mas não participará do jogo. Esse jogador deverá vestir um colete fornecido pelo comitê organizador da competição, caso contrário não será permitida a sua permanência no banco da equipe. Caso essa regra não seja cumprida o jogador deverá sair da área do banco de sua equipe.

## 9 Oficiais

- 9.1 Em Jogos Paralímpicos e todos os eventos sancionados pela IBSA, cada partida contará com 2 árbitros, 4 juízes de linha, 1 anotador de súmula, 1 cronometrista geral, 2 cronometristas de dez segundos e 1 cronometrista geral reserva (*back up timer*).
- 9.2 As funções dos oficiais podem ser encontradas no Manual da IBSA Goalball de Oficiais Técnicos Internacionais (*ITO Manual*). As funções dos árbitros e oficiais técnicos podem ser encontrados no Manual do Árbitro (*Referee Manual*).

## SEÇÃO B – ANTES DO JOGO

### 10 *Coin toss* (Sorteio)

- 10.1 Um representante da equipe estará presente no horário e local correto para o sorteio. Caso não se apresente perderá a escolha por iniciar a partida com a posse de bola, defendendo ou definindo de que lado da quadra (à direita ou esquerda da mesa de arbitragem) quer ficar no primeiro tempo. Caso nenhuma das duas equipes tenha representantes para o sorteio, a primeira equipe (Equipe A) na capa da súmula de jogo (*Game Information*) iniciará ao lado esquerdo da mesa de arbitragem e com a posse de bola.
- 10.2 Antes que a equipe possa entrar na área de jogo, será solicitado a um representante da equipe validar as informações na capa da súmula para assegurar que o nome e número dos jogadores estejam anotados, assim como a lista de técnicos e/ou staffs permitidos a permanecer na área do banco da equipe durante a partida. Se a capa da súmula não for fornecida, a capa da súmula da partida anterior será utilizada. Caso não tenha uma partida anterior, a relação nominal e de funções da equipe apresentada no formulário de inscrição enviado ao comitê organizador do evento será utilizada.
- 10.3 Para jogos nos quais seja necessário um vencedor, um representante da equipe completará o formulário com a relação dos integrantes da equipe (*line-up*) que será fornecido pelo árbitro no sorteio do início do jogo e deverá ser devolvida ao árbitro no momento do sorteio para os pênaltis (*extra throws*). Caso não cumpra essa regra resultará na perda de escolha por iniciar com a posse de bola/arremessando ou defendendo e a ordem presente na capa da súmula será utilizada. Caso nenhuma das equipes apresente a *line-up*, a equipe A iniciará com a bola.

- 10.4 O sorteio será conduzido por um oficial aprovado ou indicado pelo Delegado Técnico do torneio.
- 10.5 O vencedor do sorteio terá a chance de escolher se quer iniciar com a posse de bola, defendendo ou ainda definindo de que lado da quadra quer ficar (à esquerda ou direita da mesa de arbitragem). A opção restante será decidida pela outra equipe.
- 10.6 Ao final do primeiro tempo, as equipes trocarão de lado na quadra. O primeiro arremesso do segundo tempo será realizado pela equipe defensora no início do primeiro tempo.
- 10.7 Apenas jogadores listados na *line-up* apresentada poderão participar daquela partida. Todos os membros listados na capa da súmula de jogo para a partida atual deverão estar em quadra ou na área do banco da equipe ao início da partida. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por atraso de jogo será aplicada.

## **11 Aquecimento**

- 11.1 Será permitido aos jogadores aquecer no lado da quadra onde estarão defendendo. Não será permitido às equipes arremessar a bola na direção da outra equipe (situação da bola cruzando o centro da quadra durante o aquecimento).
- 11.2 Se, durante o aquecimento, uma equipe arremessa a bola na metade da quadra da outra equipe, uma advertência será dada pelo árbitro. Se a mesma equipe arremessa uma segunda vez a bola na metade da quadra da outra equipe, uma penalidade coletiva por conduta antidesportiva (*Unsportmanlike conduct*) será aplicada. Qualquer arremesso subsequente levará a uma nova penalidade coletiva por conduta antidesportiva e poderá resultar na ejeção de um jogador ou técnico da partida.

## **12 Duração do jogo**

- 12.1 Um jogo terá um total de 24 minutos dividido em dois períodos de 12 minutos cada.
- 12.2 Haverá pelo menos 5 minutos entre o fim de um jogo e o início do próximo. Em Jogos Paralímpicos e Campeonatos Mundiais haverá um mínimo de 15 minutos entre o fim de um jogo e o início do próximo.
- 12.3 Um sinal audível será dado 5 minutos antes do início do jogo. Haverá também um segundo sinal audível 90 segundos antes do início de cada período do jogo.

- 12.4 Jogadores que iniciarão a partida em qualquer período de jogo deverão estar em quadra, de frente para o seu próprio gol e prontos para a checagem da arbitragem, 90 segundos antes do início da partida. Caso essa regra não seja cumprida, uma penalidade coletiva ou individual por atraso de jogo será aplicada.
- 12.5 O intervalo de jogo (*Half time*) terá 3 minutos de duração.
- 12.6 Todas as equipes e jogadores devem estar prontos para iniciar quando o oficial da mesa da arbitragem anuncia “*time*” ou quando houver um sinal audível. Caso essa regra não seja cumprida, uma penalidade coletiva ou individual por atraso de jogo será aplicada.
- 12.7 Qualquer período de jogo será considerado completo ao final do tempo.

## SEÇÃO C – DURANTE O JOGO

### 13 Protocolo do jogo

- 13.1 O árbitro inicia a partida solicitando a todos que desliguem os seus telefones e permaneçam em silêncio enquanto a bola estiver em jogo. O árbitro anunciará “*quiet please*” (silêncio, por favor) antes de anunciar “*center*” (jogador central) e lançará a bola para a equipe que inicia com a bola. O árbitro lançará a bola para o jogador que estiver mais próximo à posição central. O árbitro apitará 3 vezes e anunciar “*play*”.
- 13.2 O cronômetro geral e o cronômetro de 10 segundos iniciarão ao comando de “*play*”.
- 13.3 O árbitro finalizará cada período de jogo apitando uma vez e anunciando “*half time*” (fim do primeiro tempo), “*game*” (fim de jogo), “*overtime*” (prorrogação), “*extra throws*” (pênaltis) ou “*sudden death extra throws*” (morte súbita nos pênaltis). O anúncio feito pelo árbitro após o apito final é o sinal que indica que os jogadores podem tocar os óculos e também para assegurar que uma situação de penalidade não ocorra antes do término de cada período da partida. Durante os pênaltis e entre os pênaltis e a morte súbita dos pênaltis não será permitido aos jogadores tocar nos óculos de jogo.
- 13.4 O cronômetro geral e o cronômetro de dez segundos serão pausados sempre que o árbitro apitar e reiniciados ao comando “*play*”, exceto durante uma situação de penalidade. O cronômetro geral é pausado durante uma situação de penalidade.

- 13.5 Toda vez que a bola precisa ser repostada, a mesma será posicionada (solta da altura da cintura no chão) pelo árbitro ou juiz de linha na linha lateral a 1.5 m em frente à trave do lado mais próximo à saída da bola (reposição de bola na interseção da linha de 1.5 m com a linha lateral, onde há a marcação para os alas). Os cronômetros geral e de dez segundos reiniciarão ao comando “*play*”. Caso a bola cruze o centro da quadra e após o gol a equipe pode permanecer com a bola.
- 13.6 Se, no ato do arremesso, a bola é arremessada para fora ultrapassando a linha lateral sem tocar a equipe defensora, o árbitro apitará e anunciará “out” (bola fora). O cronômetro geral será pausado. O cronômetro de dez segundos será pausado e zerado. Toda vez que for necessário repor a bola no jogo, a mesma será posicionada pelo árbitro ou juiz de linha (veja regra 13.5). O árbitro anunciará “*quiet please*”, apitará e anunciará “*play*”. Tanto o cronômetro geral quanto o de dez segundos serão reiniciados ao comando “*play*”.
- 13.7 Se a bola é bloqueada sobre a linha lateral na área de equipe, o árbitro apitará e anunciará “*blocked out*” (bola bloqueada para fora). O cronômetro geral e o de dez segundos serão pausados. A qualquer momento que seja necessário repor a bola em jogo, a mesma será posicionada pelo árbitro ou juiz de linha (veja a regra 13.5). O árbitro anunciará “*quiet please*”, apitará uma vez e anunciará “*play*”. Os cronômetros geral e de dez segundos serão reiniciados ao comando “*play*”.
- 13.8 A qualquer momento que o tempo de jogo for pausado e a bola repostada pela arbitragem na linha de 1.5m em frente à trave, o árbitro anunciará “*quiet please*”, apitará uma vez e anunciará “*play*”, mesmo que nenhum membro da equipe tenha a intenção de pegar a bola.
- 13.9 Nenhuma orientação adicional será permitida em quadra. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade individual por atraso de jogo será aplicada (*Delay of game*).
- 13.10 Após uma situação de penalidade, os jogadores poderão ser reorientados até a trave pelo árbitro ou juiz de linha. Se em qualquer outro momento o árbitro reorientar um jogador, uma penalidade individual por atraso de jogo será aplicada (*Delay of game*).
- 13.11 Quando uma bola arremessada para na área da equipe defensora sem tocar um jogador defensor, será anunciado “*Dead ball*” (bola morta). O árbitro apitará e anunciará “*Dead ball*”. A bola será entregue à equipe defensora seguindo a regra 13.5. Uma “*Dead ball*” será também anunciada se a bola bate na trave sem tocar um jogador defensivo e para na área de equipe ou área neutra. O apito não acontecerá até que a bola pare completamente.

13.12 Um membro de equipe apenas poderá deixar a área de jogo, independente do motivo (ex.: atendimento médico ou ajuste de equipamento), durante uma parada oficial no jogo e após receber a autorização do árbitro. Aquele membro de equipe não poderá retornar ao jogo antes do término daquele período de jogo. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por atraso de jogo será aplicada (*Team delay of game*).

13.13 Para assegurar um bom andamento do jogo, um “*official’s time out*” (tempo oficial da arbitragem) para secar o chão apenas será anunciado se o árbitro determinar que a segurança dos jogadores pode estar comprometida. A limpeza/secagem do chão apenas acontecerá durante uma parada oficial do jogo.

## **14 Pontuação**

14.1 Em qualquer momento em que o cronômetro geral esteja em andamento e a bola esteja em jogo e atravesse completamente a linha do gol (veja o Apêndice 1), um gol será marcado. O árbitro apitará duas vezes e anunciará o gol. O cronômetro geral será pausado no primeiro apito do árbitro. Um gol não poderá ser marcado por um oficial passando a bola em jogo.

14.2 Se os óculos de jogo de um jogador defensivo forem movidos ou completamente deslocados quando atingido por uma bola arremessada, a jogada continuará até que a bola seja controlada, bloqueada para fora ou o gol seja marcado.

14.3 A equipe com maior número de gols ao final do tempo regulamentar será a vencedora.

14.4 O jogo terminará imediatamente logo que uma equipe liderar o placar por uma diferença de 10 gols.

## **15 Team time-out (tempo solicitado pela equipe)**

15.1 Para cada equipe serão permitidos quatro (4) *time-outs* de 45 segundos durante o jogo. Pelo menos um desses *time-outs* deve ser solicitado no primeiro tempo ou esse *time-out* será perdido. Uma vez que uma das equipes tenha solicitado o *time-out* ambas as equipes poderão utilizá-lo.

15.2 Para cada equipe será permitido um *time-out* durante toda a prorrogação (*overtime*). Todos os *time-outs* não utilizados ao final do tempo regulamentar serão perdidos.

15.3 A equipe que tem o controle de bola poderá solicitar o *time-out*. Qualquer equipe pode solicitar um *time-out* quando houver uma parada oficial no jogo.



- 15.4 Um *time-out* pode ser solicitado para o árbitro por qualquer integrante da equipe, utilizando o sinal gestual de mãos do *time-out* (veja o Apêndice 1) e/ou falando “*time-out*”. Qualquer membro da equipe pode solicitar o *time-out* gestualmente antes que a equipe tenha o controle de bola, mas deverá esperar até que a bola seja controlada para solicitar o *time-out* verbalmente. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por *illegal coaching* (instrução ilegal) será aplicada.
- 15.5 O *time-out* iniciará quando o árbitro anunciar seguido pelo nome da equipe solicitante (Ex.: *time-out* Brasil). Qualquer pessoa na área do banco da equipe pode entrar na quadra.
- 15.6 O cronometrista de dez segundos marcará 45 segundos do *time-out*, emitindo um sinal audível 15 segundos antes do seu término e um segundo sinal ao fim. Nesse momento todos os membros da equipe deverão estar na área do banco da equipe. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por *delay of game* (atraso de jogo) será aplicada.
- 15.7 Quando o sinal audível de 15 segundos for emitido, os árbitros reforçarão anunciando 15 *seconds* (significa que os integrantes da equipe deverão estar de volta ao banco dentro desses 15 segundos).
- 15.8 Uma substituição poderá ser solicitada antes do término do *time-out* pela equipe que pediu o *time-out*. Se a equipe solicitante faz o sinal gestual de mãos para uma substituição antes do término do *time-out*, para essa equipe será cobrado tanto o *time-out* quanto a substituição. Ao final dos 45 segundos do *time-out*, o árbitro anunciará a substituição e nesse momento a substituição será realizada. Se a equipe que solicitou o *time-out* fizer o sinal para uma substituição após o término do *time-out*, será cobrada uma penalidade coletiva para essa equipe por atraso de jogo (*delay of game*).
- 15.9 Após uma equipe solicitar um *time-out* pelo menos um arremesso tem que ser realizado antes da mesma equipe solicitar um novo *time-out* ou uma substituição.
- 15.10 Se uma equipe solicitar mais do que quatro (4) *time-outs* durante o tempo regulamentar, mais de três (3) *time-outs* durante o segundo tempo ou mais do que um (1) durante a prorrogação, aquela solicitação será rejeitada e será aplicada imediatamente uma penalidade coletiva por atraso de jogo (*delay of game*).
- 15.11 Quando o árbitro anuncia “*quiet please*” toda instrução da área do banco das equipes deverá parar ou uma penalidade coletiva por instrução ilegal (*illegal coaching*) será aplicada.

15.12 Qualquer equipe poderá utilizar um dos seus *time-outs* permitidos pela regra antes do início de qualquer período do jogo (Ex.: primeiro tempo, segundo tempo, etc.). Qualquer *time-out* solicitado nessa condição contará na súmula.

## **16 Official's time-out (Tempo oficial da arbitragem)**

16.1 Um árbitro poderá anunciar *official's time-out* a qualquer momento.

16.2 Caso um árbitro solicite um *time-out* em função de alguma ação da equipe com a posse de bola, a bola deverá ser repostada pelo juiz de linha. Ao final do *official's time-out* o juiz de linha fará a reposição na linha de 1.5m em frente à trave (de acordo com a regra 13.5).

16.3 Não há limite de tempo para o *official's time-out*.

16.4 Durante um *official's time-out*, qualquer membro da equipe na área do banco poderá se comunicar com os jogadores em quadra até que o árbitro anuncie "*quiet please*". Toda a instrução da área do banco deverá parar nesse momento. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva será aplicada, de acordo com a regra 15.11 (*illegal coaching*).

## **17 Medical time-out (Tempo médico)**

17.1 O tempo médico tem a duração máxima de quarenta e cinco (45) segundos. Em caso de lesão ou indisposição um *medical time-out* será anunciado pelo árbitro. O árbitro consultará e determinará se o jogador tem condição de continuar no jogo ao fim dos quarenta e cinco (45) segundos.

17.2 O cronometrista de dez segundos que tiver o cronômetro livre marcará os 45 segundos do *medical time-out*.

17.3 Um sinal audível será dado 15 segundos antes do término do *medical time-out* e também ao final.

17.4 Se o árbitro determinar que um jogador lesionado não está pronto para jogar ao final do *medical time-out*, esse jogador deverá ser substituído (substituição médica) mas poderá retornar à partida se o técnico utilizar uma substituição regular.

17.5 Apenas uma pessoa da área do banco da equipe poderá entrar na quadra durante o *medical time-out*. Essa pessoa deverá estar de volta ao banco da equipe antes do término do *medical time-out*. Um sinal de 15 segundos será realizado (avisando que faltam 15 segundos para estar de volta ao banco). Se mais de uma pessoa que esteja no banco entrar na quadra ou se a pessoa que entrou em quadra não retornar ao banco ao término do *medical time-out*,

uma penalidade coletiva por atraso de jogo (*delay of game*) será aplicada. Se mais de uma pessoa da área do banco da equipe entrar em quadra, a penalidade coletiva por atraso de jogo (*delay of game*) será imediatamente aplicada e a equipe não poderá utilizar os 45 segundos do *medical time-out*. Se o jogador lesionado não estiver em condições de continuar na partida, o mesmo deverá ser substituído antes que a penalidade seja cobrada e nesse caso não poderá ser escolhido pelo técnico adversário para defender a penalidade.

## **18 Regra do sangue**

- 18.1 Se um jogador se machucar e um sangramento for observado pelo árbitro, um *medical time-out* será anunciado. O jogador será retirado da quadra e não poderá retornar até que o sangramento tenha parado, o ferimento coberto e se necessário, o uniforme trocado. Se o sangramento não parar, o ferimento não for coberto e o uniforme não for trocado dentro do período do *medical time-out*, uma substituição médica será anunciada.
- 18.2 Caso o jogador seja substituído por motivo de sangramento, será considerado uma *medical substitution*. O jogador poderá retornar se o técnico utilizar uma substituição regular e apenas o árbitro determinará se o jogador atende aos requisitos da regra 18.1.
- 18.3 Todas as superfícies contaminadas deverão ser apropriadamente limpas antes do jogo continuar.
- 18.4 Se o jogador não tiver uma camisa de jogo adicional com o mesmo número da camisa original, será permitido vestir uma camisa com numeração diferente (desde que já não esteja sendo utilizada por outro jogador) enquanto isso é comunicado ao árbitro que anunciará a alteração.

## **19 Team substitution (Substituição da equipe)**

- 19.1 Cada equipe terá quatro (4) substituições durante o jogo. Pelo menos uma substituição deverá ser solicitada durante o primeiro tempo ou essa substituição será perdida.
- 19.2 Cada equipe terá uma (1) substituição durante toda a prorrogação. Todas as substituições não utilizadas ao final do tempo regulamentar serão perdidas.
- 19.3 O mesmo jogador poderá ser substituído mais de uma vez.
- 19.4 Uma equipe que tenha o controle de bola poderá solicitar uma substituição. Qualquer equipe poderá solicitar uma substituição quando o cronômetro geral estiver parado.

- 19.5 Uma substituição pode ser solicitada ao árbitro por qualquer membro da equipe, utilizando o sinal gestual de mãos (veja o Apêndice 1) e/ou falando “*substitution*”. Qualquer membro da equipe poderá solicitar uma substituição pelo sinal gestual antes que a equipe tenha o controle de bola, mas deverá esperar pelo controle de bola se solicitar verbalmente. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por instrução ilegal (*illegal coaching*) será aplicada.
- 19.6 A substituição inicia quando o árbitro a anuncia e o nome da equipe.
- 19.7 Uma vez que a substituição tenha sido anunciada pelo árbitro, a equipe solicitante erguerá as placas de substituição com o número do jogador que sairá primeiro e depois o número do jogador que entra. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por atraso de jogo (*Delay of game*) será aplicada.
- 19.8 Em um torneio que seja necessário a bandagem, o jogador que entrará em uma situação de substituição deverá estar bandado e pronto para a checagem quando o árbitro anunciar a substituição. Qualquer atraso provocado pelo técnico ou jogador que vai entrar resultará em uma penalidade coletiva por atraso de jogo (*Delay of game*).
- 19.9 Um *time-out* poderá ser solicitado antes do término da substituição. Se a equipe que solicitou a substituição sinalizar por um *time-out* antes do término da substituição, será cobrado da equipe tanto a substituição quanto o *time-out* (as duas solicitações contam na súmula).
- 19.10 Uma equipe pode realizar mais de uma substituição ao mesmo tempo, mas após finalizada a substituição, pelo menos um arremesso deverá ser realizado antes que essa mesma equipe possa solicitar outra substituição ou *time-out*. Uma substituição é considerada finalizada quando o jogador entra na quadra. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade por atraso de jogo (*Delay of game será*) será aplicada.
- 19.11 Assim que o árbitro anunciar o nome da equipe e o número do jogador a ser substituído, esse jogador pode remover os óculos de jogo, bandagem e ir para a área do banco da equipe. O juiz de linha deverá estar disponível para auxiliar o jogador a sair da quadra e posteriormente auxiliar o jogador que está entrando na partida até a trave mais próxima ao banco da equipe. Caso o jogador a ser substituído toque os óculos de jogo antes que o nome da equipe e seu número seja anunciado pelo árbitro, será aplicada uma penalidade por *eyeshades*.
- 19.12 Durante uma situação de penalidade, substituições são permitidas, exceto para o jogador penalizado.

- 19.13 A instrução da área do banco de qualquer equipe é permitida durante a substituição até que o árbitro anuncie “*quiet please*”. Se uma equipe continuar a instruir após o comando de “*quiet please*”, será aplicada a penalidade coletiva por *illegal coaching* (instrução ilegal).
- 19.14 Qualquer substituição realizada durante o intervalo de jogo no tempo regulamentar (*half time*), entre o tempo regulamentar e prorrogação (*overtime*) e no intervalo da prorrogação não contará como uma substituição regular na súmula. Durante os intervalos as equipes devem indicar a substituição ao anotador de súmula. O árbitro posicionado do lado da mesa anunciará a substituição ao início do próximo período do jogo. Caso uma equipe realize a substituição e não informe ao anotador de súmula antes do término do intervalo, será aplicada uma penalidade coletiva por atraso de jogo (*Delay of game*).
- 19.15 Caso uma equipe solicite mais do que quatro (4) substituições durante o tempo regulamentar, mais do que três (3) no segundo tempo e mais de uma (1) na prorrogação, a solicitação será rejeitada e uma penalidade coletiva por atraso de jogo (*Delay of game*) será aplicada.

## 20 Medical substitution (Substituição médica)

- 20.1 Uma substituição médica não contará como uma das quatro (4) permitidas no tempo regulamentar ou uma (1) permitida na prorrogação.
- 20.2 Duas substituições médicas anunciadas durante o tempo regulamentar e prorrogação para o mesmo jogador resultarão, pela determinação do árbitro, na remoção daquele jogador da quadra até o final daquele período de jogo. Qualquer parada médica para o mesmo jogador em qualquer período de jogo restante resultará na imediata substituição médica e aquele jogador não poderá retornar naquele período de jogo.
- 20.3 Após anunciada o tempo médico (*medical time-out*), o árbitro determinará se o jogador tem condições de continuar na partida. Ao término dos quarenta e cinco (45) segundos, se o árbitro determinar que o jogador não pode continuar, o jogador deverá ser substituído, mas poderá retornar se o técnico utilizar uma substituição regular para o seu retorno à partida.
- 20.4 A equipe pode se comunicar com os jogadores em quadra durante uma substituição médica até que o árbitro anuncie “*quiet please*”. Caso essa regra não seja cumprida uma penalidade coletiva por *illegal coaching* (instrução ilegal) será aplicada.

## SEÇÃO D – INFRAÇÕES

Quando uma infração acontece o árbitro apitará, se necessário, e anunciará a infração. A bola será entregue à equipe que não cometeu a infração.

### 21 **Premature throw (arremesso prematuro)**

21.1 Um *premature throw* acontece se o jogador arremessa a bola antes que o árbitro tenha anunciado “*play*”.

### 22 **Ball over (retrocesso de bola)**

22.1 Caso uma bola seja bloqueada por um jogador defensivo e essa bola retroceder diretamente cruzando (a) a linha central da quadra ou (b) a linha lateral na área neutra, o árbitro apitará e anunciará “*ball over*”. A bola será recolocada em jogo na área de equipe oposta à área na qual a bola foi bloqueada. Veja a regra 13.5. O árbitro anunciará na sequência “*quiet please*”, apitará uma vez e anunciará “*play*”.

22.2 Se a bola tocar na trave e rolar de volta cruzando o centro da quadra ou a linha lateral na área neutra, o árbitro apitará uma vez e anunciará “*ball over*”.

22.3 Se a bola tocar algum objeto acima da quadra, o árbitro apitará uma vez e anunciará “*ball over*”.

22.4 Se um jogador carregar a bola e atravessar completamente a linha central da quadra, o árbitro apitará uma vez e anunciará “*ball over*”.

22.5 Essa regra não se aplica para *extra throws* e cobranças de penalidade.

## SEÇÃO E – PENALIDADES INDIVIDUAIS

No caso de uma penalidade individual o árbitro apitará uma vez e anunciará o número do jogador e equipe. O jogador penalizado será o defensor. Se, em caso de lesão, o jogador penalizado esteja impossibilitado de defender o pênalti, a equipe adversária selecionara o jogador defensor dentre os que estão em quadra. A regra em questão se aplica a todas as penalidades individuais e caso o jogador da equipe favorecida cometer um pênalti na sua cobrança, esse arremesso não poderá pontuar e uma penalidade individual ou coletiva será aplicada à essa mesma equipe. Se um pênalti defensivo ocorrer o arremesso será repetido a menos que aquele gol tenha sido pontuado. Se durante o ato do arremesso, a bola finalizar dentro do próprio gol daquele arremessador, aquele gol contra não será pontuado e a equipe perderá a posse de bola. Se outro pênalti acontecer durante a cobrança

de uma penalidade individual, a primeira cobrança será concluída e na sequência a segunda cobrança. Se a equipe favorecida com a penalidade decidir declinar o arremesso, esta deverá indicar através de sinal gestual de mãos (veja o Apêndice 1) e/ou anunciando “*penalty declined*” (pênalti declinado). A equipe a declinar o pênalti terá a posse da bola para a continuidade da partida. O cronômetro geral será pausado durante todas as cobranças de penalidade.

## **23 Short ball (Bola curta)**

23.1 Toda vez que a bola for arremessada e parar antes da área da equipe defensora, o jogador que arremessou a bola receberá uma penalidade por *short ball*.

## **24 High ball (Bola alta)**

24.1 Se a bola arremessada não tocar pelo menos uma vez na quadra até (ou antes) a linha do *high ball* (linha de 6 metros) da área da equipe ofensiva assim que a bola deixa as mãos do jogador, uma penalidade por *high ball* será aplicada.

## **25 Long ball (Bola longa)**

25.1 Mesmo cumprindo a regra do parágrafo 24, durante o arremesso, a bola deverá também tocar o chão pelo menos uma vez na área neutra ou o arremessador receberá uma penalidade por *long ball*.

## **26 Eyeshades (Jogador toca nos óculos de jogo)**

26.1 Durante a partida qualquer jogador em quadra que tocar intencionalmente os seus óculos de jogo ou de qualquer outro jogador sem a autorização da arbitragem, receberá uma penalidade por *eyeshades*.

26.2 Um jogador removido da quadra durante uma situação de penalidade não poderá tocar os óculos de jogo, caso contrário receberá uma penalidade por *eyeshades*.

26.3 Se um jogador a ser substituído tocar ou remover seus óculos de jogo e/ou bandagem antes que o árbitro anuncie o nome da equipe e o número que sai, uma penalidade por *eyeshades* será aplicada.

26.4 A penalidade por *eyeshades* poderá ser anunciada pelos árbitros que estão conduzindo a partida ou sinalizada pelo cronometrista de dez segundos para o árbitro mais próximo à mesa. Se sinalizado pelo cronometrista de dez

segundos, o mesmo utilizará o mesmo sinal sonoro empregado na penalidade de dez segundos. O árbitro mais próximo à mesa confirmará os detalhes da penalidade com o cronometrista antes de checar os óculos e/ou bandagem do jogador e adotará o procedimento apropriado (procedimento da cobrança de penalidade).

## **27 Illegal Defense (Defesa ilegal)**

- 27.1 O primeiro contato defensivo de um jogador com a bola deverá acontecer com pelo menos uma parte do seu corpo em contato com a área de equipe (áreas de orientação e lançamento).
- 27.2 Quando um jogador defensivo cometer uma defesa ilegal, a jogada continuará até que a bola seja controlada, bloqueada para fora ou o gol seja pontuado. Se o gol for efetivado, a penalidade não será anunciada.

## **28 Personal delay of game (Atraso de jogo individual)**

- 28.1 Os jogadores deverão estar preparados para jogar no início de qualquer período, ao anúncio da arbitragem.
- 28.2 Os jogadores não poderão ser reorientados por qualquer pessoa que não seja outro jogador em quadra de sua equipe, a menos que tenham sido auxiliados por um árbitro ou juiz de linha após uma cobrança de penalidade (de acordo com a regra 13.11).
- 28.3 Qualquer ação do jogador que na interpretação do árbitro esteja intencionalmente atrasando o jogo, será passível de receber essa penalidade.

## **29 Personal unsportsmanlike conduct (Atitude antidesportiva individual)**

- 29.1 Se o árbitro determinar que um jogador esteja se comportando de forma antidesportiva, a penalidade por *unsportsmanlike conduct* será aplicada. Qualquer penalidade antidesportiva recebida por um único jogador durante uma partida poderá resultar na sua expulsão (*ejection*) daquela partida. Qualquer jogador expulso de uma partida como resultado de uma penalidade por conduta antidesportiva receberá uma suspensão automática do próximo jogo no mesmo torneio. Qualquer conduta antidesportiva adicional poderá resultar na expulsão do ginásio ou torneio.
- 29.2 Se um jogador é expulso, o árbitro deverá reportar a situação ao Delegado Técnico. O Delegado Técnico, junto com o comitê de protesto decidirá então, sem atrasos, se o jogador será suspenso daquele torneio. Este incidente e a



- decisão do comitê de protesto deverão ser registrados pelo Delegado Técnico por escrito e enviado ao Subcomitê do Goalball na IBSA antes do término daquele torneio. Caso o comitê de protesto não puder se reunir e tomar uma decisão sobre esse assunto, o jogador em questão não poderá participar de novos jogos naquele torneio até que uma decisão seja tomada pelo comitê de protesto.
- 29.3 Um jogador expulso por conduta antidesportiva poderá ser substituído. Essa substituição contará como uma das regulares.
- 29.4 Antes ou durante uma partida, qualquer contato intencional com um oficial, causado por um jogador ou qualquer outro membro listado na *line-up*, resultará em expulsão imediata daquela pessoa da área de jogo. A equipe favorecida com a penalidade escolherá o jogador que irá defender dentre os dois jogadores restantes em quadra. Se uma penalidade é aplicada antes do início da partida, a equipe adversária poderá escolher qualquer jogador listado na *line-up* para defender a penalidade.
- 29.5 A bola deverá manter a sua forma original imediatamente após deixar as mãos do jogador que arremessou ou uma penalidade por conduta antidesportiva será aplicada.
- 29.6 Nenhuma substância diferente como auxílio para aprimoramento no esporte goalball será permitida. O uso de resina/cola, suor ou qualquer substância que aumente ou diminua a aderência com a superfície da bola por um jogador será estritamente proibida. Tal conduta resultará em uma penalidade por conduta antidesportiva.
- 29.7 Qualquer jogador que molhar a bola intencionalmente ao esfregá-la por uma superfície receberá uma penalidade por conduta antidesportiva.
- 29.8 Após o primeiro contato, qualquer chute na bola na posição em pé será passível de uma penalidade individual por conduta antidesportiva.
- 29.9 Para qualquer arremesso quando a bola estiver fora de jogo (cronômetro geral pausado), se o árbitro determinar que a bola arremessada poderia machucar alguém, uma penalidade individual por conduta antidesportiva será aplicada ao jogador que realizou o arremesso.
- 29.10 Um jogador não pode intencionalmente interferir na bandagem sob os óculos de jogo de forma alguma. Caso contrário, esse jogador defenderá uma penalidade por conduta antidesportiva e expulso daquela partida. Esse jogador pode ser substituído. Essa substituição contará como uma das regulares.

### 30 Noise (Barulho)

- 30.1 Qualquer barulho desnecessário feito por um jogador durante o ato do arremesso até que a bola toque na defesa adversária, será penalizado por *noise*.
- 30.2 Qualquer barulho desnecessário será definido como barulhos de animais, batidas excessivas (com os pés), batidas excessivas na quadra com a mão, palmas excessivas, cantos, conversa contínua ou não relacionada e gritos desnecessários.

## SEÇÃO F – PENALIDADES COLETIVAS

No caso de uma penalidade coletiva, o árbitro apitará uma vez, anunciará “*team penalty*” (penalidade coletiva), seguido da penalidade e equipe. A equipe favorecida com a penalidade escolherá o jogador que irá defender dentre os jogadores em quadra. Se a penalidade coletiva acontecer antes do início da partida, a equipe favorecida poderá escolher qualquer jogador adversário listado na capa da súmula – informações do jogo. Essa regra se aplica a todas as penalidades coletivas e se um pênalti acontecer no ato da cobrança, esse arremesso não poderá pontuar e uma penalidade individual ou coletiva será aplicada à equipe ofensiva. Se um pênalti defensivo ocorrer, o arremesso será repetido a menos que o gol seja marcado. Se a equipe favorecida arremessar a bola dentro do próprio gol, esse gol não contará e acarretará na perda de posse de bola. Se uma equipe favorecida com a penalidade decidir declinar a cobrança, ela deverá indicar utilizando o sinal gestual de mãos (veja o Apêndice 1) e/ou anunciando “*penalty declined*” (pênalti declinado). A equipe que declinar a cobrança de penalidade terá a posse de bola quando a partida for reiniciada.

### 31 Ten seconds (Dez segundos)

- 31.1 Cada equipe tem 10 segundos para assegurar que a bola cruze a linha central da quadra após o contato defensivo.
- 31.2 Caso um *time out*, *substitution* ou *blocked out* ocorrer após o contato defensivo e as equipes tenham o controle de bola (posse de bola/controlado por um jogador ou estando a bola sendo claramente passada de um jogador para outro) o cronômetro de 10 segundos será pausado no apito do árbitro e será reiniciado quando o árbitro anunciar “*play*” (no reinício da partida). A equipe terá o tempo restante do cronômetro para assegurar que a bola cruze a linha central ou lateral da quadra.
- 31.3 Quando o contato defensivo é seguido do apito e comando de “*blocked out*”, o cronômetro de 10 segundos será pausado. Após a reposição da bola o

árbitro anunciará “*quiet please*”, apitará uma vez e anunciará “*play*”. O cronômetro de 10 segundos reiniciará no comando “*play*”.

- 31.4 O cronômetro de 10 segundos será zerado se um comando de “*Official’s time out*” acontecer.
- 31.5 O cronômetro de 10 segundos será zerado após o gol.
- 31.6 O cronômetro de 10 segundos será zerado ao final de qualquer período de jogo.
- 31.7 O cronômetro de 10 segundos será zerado em situação de penalidade.
- 31.8 O cronômetro de 10 segundos será acionado desde o primeiro contato defensivo independente da equipe ter ou não controlado a bola.
- 31.9 O cronometrista de 10 segundos na mesa indicará ao árbitro quando o tempo alcançar os 10 segundos e a equipe ainda estiver com a posse de bola desde o primeiro contato ou antes da bola ter cruzado a linha central da quadra na metade daquela equipe.

## **32 Team delay of game (atraso de jogo coletivo)**

- 32.1 A equipe deverá estar pronta para jogar ao início de qualquer período de jogo na instrução do árbitro.
- 32.2 Qualquer ação de uma equipe impedindo a continuação da partida.
- 32.3 O anotador de súmula deverá ser notificado antes do término do intervalo do tempo regulamentar (*half time*) e do intervalo entre o tempo regulamentar e prorrogação (*overtime*), sobre qualquer substituição realizada nesses períodos.
- 32.4 Uma equipe não pode solicitar mais do que quatro (4) *time-outs* durante o tempo regulamentar, mais do que três (3) no segundo tempo e mais do que uma na prorrogação.
- 32.5 Uma equipe não pode solicitar mais do que quatro (4) *substitutions* durante o tempo regulamentar, mais do que três (3) no segundo tempo e mais do que uma na prorrogação.
- 32.6 Quando anunciado pelo árbitro, o técnico deverá mostrar as placas de substituição na sequência correta (primeiro número que sai, seguido do número que entra). Quando anunciado, o jogador que vai entrar deverá estar pronto para checagem da bandagem e óculos de jogo.

### **33 Team unsportsmanlike conduct (Conduta antidesportiva coletiva)**

- 33.1 Qualquer violação do protocolo de aquecimento (Veja a regra 11.2).
- 33.2 Todos os membros da equipe e a sua delegação que estejam presentes na partida deverão se comportar de forma correta (leal; próprio de desportista).
- 33.3 Qualquer conduta antidesportiva adicional poderá resultar na eliminação do jogo ou das premissas e/ou futura participação no torneio se o árbitro achar que a situação o merece. O árbitro tem que reportar o incidente ao Delegado Técnico para decisão futura. Se o Delegado Técnico achar necessário, uma equipe pode ser expulsa de futuros jogos no torneio. O Delegado Técnico deverá enviar um relatório por escrito para o Subcomitê do Goalball na IBSA.

### **34 Illegal coaching (Instrução ilegal)**

- 34.1 A penalidade por *illegal coaching* poderá ser anunciada pelo árbitro ou sinalizada pelo cronometrista de dez segundos. Se sinalizada pelo último, o mesmo o fará utilizando o mesmo sinal sonoro da penalidade de dez segundos. O árbitro mais próximo à mesa checará os detalhes com o cronometrista antes de confirmar a penalidade e seguirá com o procedimento apropriado.
- 34.2 Membros da equipe listados na *line-up* e que não estejam em quadra podem apenas se comunicar com os jogadores em quadra durante uma parada oficial no jogo (paralisação pelo apito), e até que o árbitro anuncie "*quiet please*". Se uma equipe continua com a comunicação após o anúncio do "*quiet please*", uma penalidade por *illegal coaching* será aplicada.
- 34.3 Técnicos, membros de equipe e jogadores fora do jogo não podem comunicar com os jogadores em quadra durante os "*extra throws*".
- 34.4 Se um segundo incidente por *illegal coaching* acontecer na mesma partida, aquela pessoa será removida da área de jogo e a penalidade será aplicada.
- 34.5 *E-coaching* (instrução) pelo uso de dispositivos eletrônicos é permitido da área dos espectadores para os membros no banco da equipe. Os jogadores não podem utilizar qualquer dispositivo auditivo como descrito na regra 6.7. Se um dispositivo de *e-coaching* fizer qualquer som ou barulho que atrapalhar a partida, uma penalidade coletiva por *illegal coaching* será aplicada e o(s) dispositivo(s) desligado, removido da área do banco da equipe e entregue a um oficial de mesa.

### **35    Noise (barulho)**

- 35.1 Qualquer barulho desnecessário feito por qualquer membro da equipe ofensiva durante o ato do arremesso até que a bola toque na equipe defensiva, resultará em penalidade.
- 35.2 Qualquer barulho desnecessário será definido como barulhos de animais, batidas excessivas (com os pés), batidas excessivas na quadra com a mão, palmas excessivas, cantos, conversa contínua ou não relacionada e gritos desnecessários.

## **SEÇÃO G – FIM DE JOGO**

### **36    Overtime (Prorrogação)**

- 36.1 Caso seja necessário um vencedor em um jogo empatado ao final do tempo regulamentar, as equipes jogarão dois (2) tempos adicionais de três (3) minutos, se necessário.
- 36.2 Haverá um intervalo de três (3) minutos entre o fim do tempo regulamentar e o primeiro tempo da prorrogação. Durante esse período, haverá um novo sorteio para determinar que equipe iniciará com a bola, defendendo e de que lado da quadra estarão posicionadas.
- 36.3 A primeira equipe a marcar um gol será a vencedora.
- 36.4 Se um segundo tempo da prorrogação for necessário, as equipes inverterão nos lados da quadra durante três minutos de intervalo entre os dois períodos.

### **37    Extra throws (Pênaltis)**

- 37.1 Se o placar permanecer empatado ao final da prorrogação, os *extra throws* definirão o vencedor. Essa regra se aplica a todos os *extra throws*.
- 37.2 Quando o vencedor do jogo precisa ser determinado, o técnico receberá uma *line-up* para os *extras throws* no sorteio antes do início da partida. A *line-up* deverá incluir todos os jogadores na capa da sumula de jogo.
- 37.3 O número de *extra throws* por equipe será determinado pelo número mínimo de jogadores listados em ambas *line-ups*.
- 37.4 Haverá um sorteio ao início dos *extra throws* para determinar que equipe arremessa primeiro. Nesse sorteio, o técnico deverá entregar a *line-up* que foi fornecida no primeiro sorteio (início de jogo). Os jogadores arremessarão e defenderão seguindo a ordem submetida na *line-up*.

- 37.5 Todos os jogadores utilizarão os óculos de jogo e permanecerão na área do banco da sua equipe até que seja levado para a quadra pelo árbitro. Os óculos de jogo deverão ser utilizados até a finalização dos *extra throws*.
- 37.6 A primeira pessoa listada na *line-up* de cada equipe entrará em quadra auxiliada pelo árbitro e será posicionada ao centro da quadra (parte de trás, mais próxima da trave, na marcação do pivô) e cada jogador arremessará uma vez. O árbitro apresentará o jogador pelo nome da equipe, número e informará quem arremessará primeiro.
- 37.7 Quaisquer jogadores lesionados durante os *extra throws* serão excluídos da *line-up* e os jogadores restantes serão movidos para cima na ordem apresentada na *line-up* e o jogador a mais da equipe oposta será removido da parte inferior da sequência (é removido o último jogador listado na sequência da equipe oposta para que as duas equipes tenham o mesmo número de jogadores nas cobranças).
- 37.8 A equipe que vencer no sorteio escolherá se quer arremessar ou defender no primeiro par dos arremessos. A ordem será invertida no segundo par e esse procedimento continuará até que um vencedor seja definido.
- 37.9 Se uma penalidade individual ou coletiva acontecer na equipe que está arremessando, esse arremesso conta, mas não poderá pontuar e não resultará em uma nova penalidade. Se uma penalidade individual ou coletiva acontecer na equipe defensiva o arremesso será repetido, a menos que aquele arremesso tenha marcado o gol.
- 37.10 A sequência é repetida até que o número mínimo de jogadores tenha a chance de arremessar e defender. Um vencedor será declarado quando uma equipe está adiante no placar por mais gols do que os arremessos restantes.
- 37.11 A equipe com maior número de gols será declarada vencedora.

### **38 Sudden death extra throws (Morte súbita nos pênaltis)**

- 38.1 Se o placar permanece empatado ao final dos *extra throws*, a morte súbita nos pênaltis definirá o vencedor. Essa regra se aplica a todos os arremessos na morte súbita.
- 38.2 Os jogadores que participaram dos *extra throws* também participarão da morte súbita seguindo a ordem da *line-up*.
- 38.3 Haverá um sorteio ao início da morte súbita para determinar que equipe arremessa primeiro.

- 38.4 O primeiro jogador na *line-up* de cada equipe entrará em quadra auxiliada pelo árbitro para ser posicionado ao centro (parte de trás, mais próxima à trave, na marcação do pivô), e cada um arremessará uma vez. O árbitro apresentará o jogador pelo nome da equipe, número e informará quem arremessará primeiro.
- 38.5 A equipe vencedora no sorteio escolherá se arremessará ou defenderá no primeiro par de arremessos. A ordem será invertida no segundo par de arremessos e esse procedimento continuará até que um vencedor seja definido.
- 38.6 A sequência é repetida até que um vencedor seja declarado. Um vencedor será declarado se uma equipe estiver à frente na conclusão de cada par de arremessos.
- 38.7 Se uma lesão acontecer (Veja a regra 37.7).
- 38.8 Se uma penalidade individual ou coletiva acontecer na equipe que está arremessando, esse arremesso conta, mas não poderá pontuar e não resultará em uma nova penalidade. Se uma penalidade defensiva acontecer o arremesso será repetido a menos que o gol tenha sido marcado.

### **39 Assinando a súmula e procedimentos de protesto**

- 39.1 Imediatamente após a partida o técnico de cada equipe, os dois árbitros e o anotador de súmula assinarão a súmula na mesa. Se um técnico não assinar a súmula imediatamente após o final da partida, esse técnico não poderá protestar os resultados daquela partida.
- 39.2 Os técnicos são obrigados a indicar se protestarão o jogo ou não. Qualquer protesto deve ser submetido por escrito para o Delegado Técnico da IBSA ou seu representante, dentro de 30 minutos após o término da partida que está sendo protestada e a taxa será paga naquele momento. A taxa de protesto (valor) será definida pelo Comitê Organizador, mas não poderá ser menor do que cem (100) Euros ou equivalente.
- 39.3 Os protestos devem ser submetidos nos formulários de protesto IBSA e redigidos em inglês. O protesto deve envolver especificamente o uso incorreto de uma regra e não poderá abordar sobre os ginásios e escala de arbitragem.
- 39.4 O Delegado Técnico, o diretor do torneio ou um representante designado informarão à equipe que formalizou o protesto sobre o horário e local onde o comitê de protesto revisará o documento. Todos os participantes receberão um tempo para uma breve apresentação dos seus argumentos para o protesto que sejam relevantes e complementem o protesto escrito. Qualquer

informação para embasar o protesto deverá ser fornecida no momento em que o protesto é submetido. Vídeos ou outras gravações digitais podem ser aceitas, mas apenas se foram registradas pelos equipamentos do Comitê Organizador.

- 39.5 A decisão do comitê de protesto é final. As duas equipes devem ser informadas sobre a decisão do comitê por escrito, não mais do que 30 minutos após a conclusão da reunião do comitê de protesto. Todas as partes mencionadas no protesto receberão uma notificação por escrito. A decisão por escrito deve incluir uma justificativa para a decisão do comitê. Todos os resultados da partida protestada serão colocados em espera até que seja feita uma determinação pelo comitê de protesto.
- 39.6 Se o protesto for aceito, a taxa paga pela equipe será devolvida. Caso contrário a taxa será creditada à (a) IBSA, se o torneio for sancionado pela IBSA ou (b) ao comitê organizador se o torneio não for sancionado pela IBSA.

## **SEÇÃO H – AUTORIDADE DOS ÁRBITROS E ABUSO DE OFICIAIS**

### **40 Autoridade dos árbitros**

- 40.1 Em todas as questões de segurança, regras, procedimentos e jogadas, a decisão final será tomada pelo árbitro.
- 40.2 Se houver uma discussão entre uma equipe e um oficial (necessidade de esclarecimentos), apenas o técnico principal poderá falar com o árbitro. Essa conversa somente ocorrerá em uma parada oficial da partida e apenas após o árbitro atender à solicitação do técnico.
- 40.3 O árbitro explicará a questão ao técnico principal.
- 40.4 Se o técnico não concordar com a explicação, a partida terá continuidade e o técnico poderá protestar após o final da partida no formulário de protesto da IBSA fornecido pelo comitê organizador.
- 40.5 Se o técnico continuar a discussão com o árbitro após a primeira explicação ser dada, será aplicada uma penalidade coletiva por conduta antidesportiva (*Team penalty - unsportsmanlike conduct*)

### **41 Abuso de oficiais**

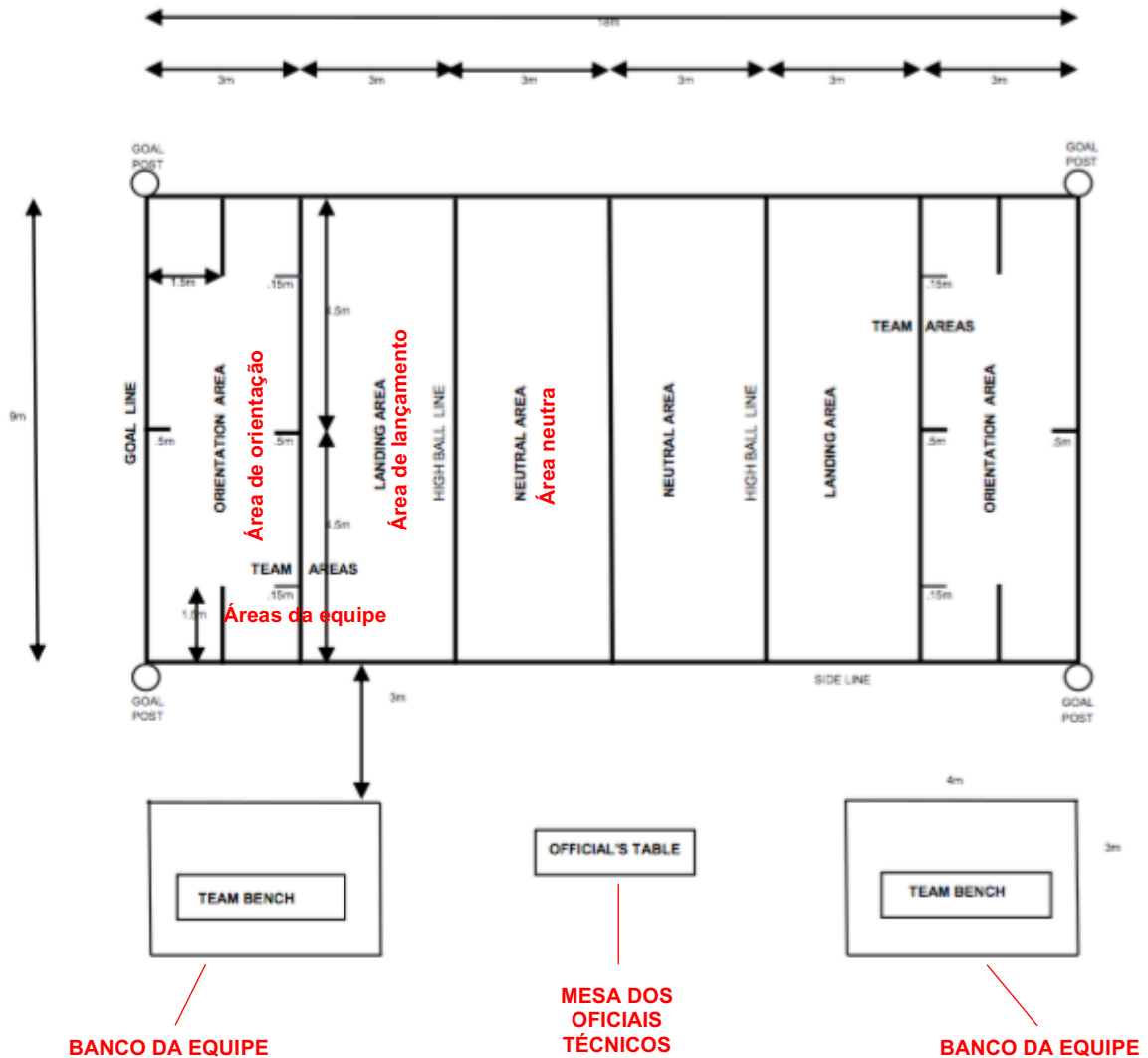
- 41.1 Qualquer ação de um participante no jogo, que seja relatada por um oficial da IBSA por escrito ao Subcomitê de Goalball, será tratada na próxima



reunião desse subcomitê. As sanções contra esse(s) participante(S) serão decididas pelo subcomitê conforme a regra 52 (refere-se à má conduta).

# Apêndice 1 - DIAGRAMA DA QUADRA, SINAIS GESTUAIS, GOL, BOLA FORA

## DIAGRAMA DA QUADRA



## SINAIS GESTUAIS DE MÃOS

### HAND SIGNALS



**SUBSTITUTION**

**SUBSTITUIÇÃO**



**TIME OUT**

**TEMPO DA EQUIPE**



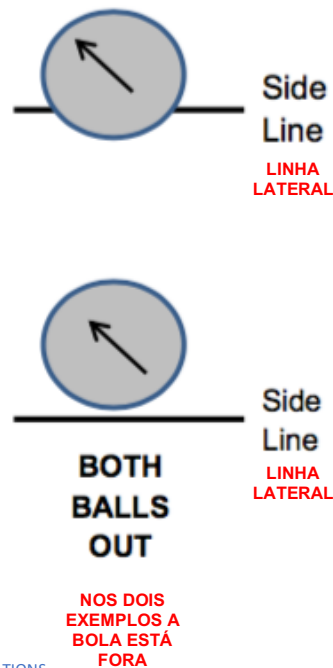
**DECLINE PENALTY**

**PÊNALTÍ  
DECLINADO**

## DEFINIÇÃO DE GOL



## DEFINIÇÃO DE BOLA FORA



## REFERÊNCIA

INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION. **IBSA Goalball Rules and Regulations 2018-2021**. Disponível em: [http://www.ibsasport.org/sports/files/733-Rules-2018-2021-IBSA-Goalball-Rules-and-Regulations-\(v-1.1.10.pdf](http://www.ibsasport.org/sports/files/733-Rules-2018-2021-IBSA-Goalball-Rules-and-Regulations-(v-1.1.10.pdf). Acesso em janeiro de 2018.