



IBSAN MAALIPALLOSÄÄNNÖT 2018 – 2021

IBSAn (International Blind Sports Association) hyväksymät maalipallosäännöt.

Maalipallo on peli, jossa kahden joukkueen kolme pelaajaa pelaa samanaikaisesti kentällä. Joukkueilla voi olla enintään kolme vaihtopelaajaa. Peliä pelataan kentällä, jonka mitat ovat 18.00 m x 9.00 m, joka jaetaan keskiviivalla kahteen osaan. Joukkueet ovat omilla kenttäpuoliskoillaan pelin aikana. Pelin tarkoituksena on, että joukkueen pelaajat heittävät palloa kädellään pitkin kenttää tavoitteenaan saada pallo vastustajan maaliin, kun taas toinen joukkue yrittää estää maalin syntymisen. Maalit sijaitsevat molemmissa päädyissä ja ovat 9.00 m leveät. Pallo on tehty kovasta kumista, jossa on reikiä, jotta sisällä olevat kulkuset voidaan kuulla pallon liikkeessä.

Näitä sääntöjä hallinnoi International Blind Sports Federation (IBSA).

Mikäli sääntöjen tulkinnasta tai käännöksistä tulee erimielisyyksiä, noudatetaan englanninkielistä versiota.

OSIO A MAALIPALLOSÄÄNNÖT
(Osio B kilpailusäännöt)

OSA A PELIIN VALMISTAUTUMINEN

1. Kenttä
2. Joukkuepenkkialue
3. Maalit
4. Pallo
5. Peliasut
6. Silmäsuojat / teippaus / lasit ja piilolasit / kuulolaitteet
7. Kilpailukategoriat ja luokittelu
8. Joukkueen kokoonpano
9. Toimitsijat

OSA B ENNEN PELIÄ

10. Arvonta
11. Lämmittely
12. Pelin pituus

OSA C PELIN AIKANA

13. Pelin eteneminen
14. Maalin synty
15. Joukkueen aikalisä
16. Toimitsija-aikalisä
17. Lääketieteellinen aikalisä
18. Verisääntö
19. Joukkueen vaihto
20. Lääketieteellinen vaihto

OSA D RIKKEET

21. Ennenaikainen heitto
22. Pallo yli

OSA E HENKILÖKOHTAISET RANGAISTUKSET

23. Lyhyt pallo

24. Pitkä heitto
25. Pomppupallo
26. Silmäsuojat
27. Laiton puolustus
28. Henkilökohtainen pelin viivytys
29. Henkilökohtainen epäurheilijamainen käytös
30. Meteli

OSA F JOUKKUERANGAISTUKSET

31. Kymmenen sekuntia
32. Joukkueen pelin viivytys
33. Joukkueen epäurheilijamainen käytös
34. Laiton valmentaminen
35. Meteli

OSA G PELIN PÄÄTYESSÄ

36. Jatkoaika
37. Vapaaheitot
38. Voittomaali vapaaheitoissa
39. Ottelupöytäkirjan allekirjoitus ja protestimenettely

OSA E TUOMARIN PÄÄTÖSVALTA JA TOIMITSIJOIHIN KOHDISTUVA VÄKIVALTA

40. Tuomarin päätösvalta
41. Toimitsijoihin kohdistuva väkivalta

Liite 1. KENTÄN MITAT JA KÄSIMERKIT, MAALI, PALLO ULOS

Liite 2. SANASTO

OSA A

PELIIN VALMISTAUTUMINEN

1 Kenttä

- 1.1 Mitat: kenttä on suorakulmio 18.0 m pitkä ja 9.0 m leveä (+/- 0.05 m). Mitat ovat ulkoreunoista. Kentällä ei saa olla muita merkintöjä kuin rajalinjat (katso piirros Liite 1.). Kenttä on jaettu pituussuunnassa 3.0 m:n alueisiin, joita on yhteensä kuusi.
- 1.2 Joukkuealueet ovat 6.0 m (+/- 0.05 m) pitkiä ja 9.0 m (+/- 0.05 m) leveitä maalin edessä olevia alueita kentän molemmissa päädyissä. Joukkuealueet on jaettu kahteen yhtä suureen alueeseen, jotka ovat 3.0 m (+/- 0.05 m) pitkiä ja 9.0 m (+/- 0.05 m) leveitä. Näitä alueita kutsutaan orientaatioalueeksi ja hyökkäysalueeksi. Orientaatioalue on lähinnä maalia ja hyökkäysalue kauempana maalista. Orientaatioalueella on pelaajille mukaiset orientoitumislinjat, kts liitteen 1.
- 1.3 Puolueeton alue on kentän keskialue. Se on 6.0 m (+/- 0.05 m) pitkä ja 9.0 m (+/- 0.05 m) leveä ja se on jaettu kahteen osaan keskiviivalla. (katso Liite 1.)
- 1.4 Kentän kaikki rajat ovat 0.05 m leveät (+/- 0.01 m) ja ne on merkitty teipillä. Teippien alla on naru helpottamassa pelaajien orientoitumista. Narun tulee olla Ø 0.003 m paksuinen (+/- 0.0005 m) ja se laitetaan päällimmäisen teippikerroksen alle. Teipin värin tulee olla sellainen, että se muodostaa riittävän vastakohtan kentän ja pallon värien kanssa, jotta se parantaa tuomareiden ja näkevien katsojien mahdollisuutta seurata palloa ja kentän merkintöjä.
- 1.5 Kentän lattian pinnan tulee olla tasainen, ja IBSAn asiantuntijan (TD, Technical Delegate) on hyväksyttävä se (IBSAn hallinnoimissa kilpailuissa). Paralympialaisissa, MM-kilpailuissa ja muissa mestaruuskilpailuissa voidaan käyttää puista, muovista tai synteettisesti joustavaa lattian pinnoitetta.

2. Joukkuepenkkialue

- 2.1 Molemmilla joukkueilla on joukkuepenkkialueet, jotka sijaitsevat toimitsijapöydän molemmin puolin. Se sijaitsee vähintään 3.0 m kentän sivurajasta ja on 4.0 m leveä (+/- 0.05 m) ja 3.0 m (+/- 0.05 m) syvä. Joukkuepenkkialue on merkitty teipein, joiden alla on naru. (katso Liite 1.)
- 2.2 Joukkueiden penkkialueet sijaitsevat samassa päässä kenttää, kuin sen pelaajat kentällä ovat. Penkkialueet ovat joukkuealueen kohdalla ja linjassa maaliviivan kanssa. (katso Liite 1.)
- 2.3 Puoliajalla joukkueet vaihtavat kentän päätyjä, ja penkkialueet vaihtuvat vastaavasti.
- 2.4 Joukkueen kaikkien jäsenten, poislukien kentällä olevine pelaajien tulee pysyä joukkueelle merkityllä joukkuepenkkialueella pelin aikana, ja heillä täytyy pelin aikana olla jokin osa vartalostaan joukkuealueen teipin päällä tai takana. Mi-

käli joukkueen jäsenet eivät ole penkkialueella, seurauksena on joukkuerangaistus – Pelin viivytys.

- 2.5 Mikäli pelaaja, joka on loukkaantunut tai on jäänyt pois kilpailusta, haluaa istua joukkuepenkillä, tulee hänen olla pukeutuneena turnausjärjestäjän hänelle antamaan, tunnistettavaan paitaan. Kyseinen pelaaja on ns. peliin ei-osallistuva pelaaja. Mikäli pelaaja ei käytä järjestäjän toimittamaa paitaa, seuraa siitä joukkuerangaistukseen – Pelin viivytys. Sääntöä rikkovan pelaajan on myös poistuttava joukkuepenkki-alueelta.

3 Maalit

- 3.1 Maalit ovat kentän molemmissa päädyissä. Maalien sisämitat ovat 9.0 m leveä (+/- 0.05 m) ja 1.3 m korkea (+/- 0.02 m) ja vähintään 50 cm syvä mitattuna poikkitangon kentän puoleisesta reunasta maalin takaosan poikkitangon ulkoreunaan.
- 3.2 Poikkitangon tulee olla jäykkä.
- 3.3 Maalitolpat ja poikkitanko ovat pyöreät tai ellipsin muotoiset, eivätkä voi olla halkaisijaltaan yli 0.15 m.
- 3.4 Maalitolpat on sijoitettu siten, että niiden sisäpuolet ovat kentän sivulinjojen ulkopuolen tasolla ja linjassa maalilinjan kanssa.

4 Pallo

- 4.1 Pallo on tehty seuraavien erittelyjen mukaisesti:

- halkaisija : pallon pitää olla pyöreä ja halkaisijaltaan 24-25 cm
- ympärysmitta : 75.5 cm-78.5 cm
- paino : 1.250 g. +/- 50 g.
- äänireiät : 4 reikää yläpuolella ja alapuolella
- kulkuset : 2 kpl
- elastisuus : luonnollinen kumi (NR)
- kovuus DIN 53505 normin : 80-85 °Shore A mukaan
- väri : sininen
- pinta : kyhmyinen
- ei myrkyllisiä komponentteja

- 4.2 Merkittävässä mestaruuskilpailuissa (Paralympialaisissa, IBSAn alaisissa MM-kilpailuissa ja Paralympialaisten karsintaturnauksissa sekä alueellisissa mestaruuskilpailuissa) käytetään IBSAn alakomitean hyväksymiä palloja, jotka organisaatiokomitea on valinnut.

5 Peliasut

- 5.1 Kaikkien pelaajien täytyy käyttää samanlaista joukkuepelipaitaa.
- 5.2 Jokaisella pelaajalla on oltava paidassaan kiinteä numero 1,2,3,4,5,6,7,8 tai 9 sekä edessä että takana. Numeroiden täytyy olla vähintään 18 cm korkeat tai TD:n hyväksymät. Numero ei saa peittyä työntämällä paita housuihin, peittämällä pehmusteilla tai olla muutoin tuomareiden tai toimitsijoiden näkymättömissä. Yllämainittujen vaatimusten laiminlyönti johtaa joukkuerangaistukseen, pelin viivytys.
- 5.3 Pelipaitojen selkäpuolella voi olla kansallisuutta ilmaiseva kirjoitus tai pelaajan nimi. Kirjainten koko ei saa olla ≥ 7 cm, jollei TD toisin päättä.
- 5.4 Vaatetus, suojat/välineet ja pehmusteet eivät saa laajentaa vartaloa enempää kuin 10 cm:ä mihinkään suuntaan. Pelaajat voivat pelata vain sääntöjen määrittelemissä peliasuissa tai TD:n hyväksymin poikkeuksin sääntöihin 5.1, 5.2, 5.3 ja 5.4
- 5.5 Paralympialaisissa kaikilla joukkueen pelaajilla on oltava yhtenäiset pelipaidat, housut ja sukat ja niiden on täytettävä kaikki IPC:n vaatimat mainossäädökset. Johtuen sopimuksellisista mainosvaatimuksista, mainontasääntöihin yhteensopimattomat asusteet eivät ole sallittuja kentällä. Mainossääntöjen rikkominen johtaa joukkuerangaistukseen – pelin viivytys ja eikä pelaajan sallita pelata.
- 5.6 Maailmanmestaruuskilpailuissa kaikilla joukkueen pelaajilla on oltava yhtenäiset pelipaidat, housut ja sukat ja niiden on täytettävä kaikki IBSA:n vaatimat mainossäädökset. Johtuen sopimuksellisista mainosvaatimuksista, mainontasääntöihin yhteensopimattomat asusteet eivät ole sallittuja kentällä. Mainossääntöjen rikkominen johtaa joukkuerangaistukseen – pelin viivytys ja eikä pelaajan sallita pelata.
- 5.7 Minkäänlaiset pehmusteet tai muut ulkoiset välineet päässä eivät saa vaikuttaa silmäsuojien asentoon tai toimintaan. Laiminlyönti näiden vaatimusten osalta johtaa pelin viivytys -rangaistukseen.
- 5.8 Joukkueilla täytyy olla vaihtopeliasu mahdollisen verenvuodon takia. Joukkueen täytyy vaihtaa veren likaama peliasu uuteen, joka on malliltaan ja väreiltään samanlainen kuin muilla joukkueen pelaajilla. Laiminlyönti johtaa joukkuerangaistukseen, pelin viivytys.
- 5.9 Joukkueilla on oltava kaksi erilaista pelipaitaa; koti- ja vierasjoukkue paidat. Nämä kaksi pelipaitaa tulee olla väriyhdistelmiltään erilaiset.

6 Silmäsuojat / teippaus / lasit ja piilolasit / kuulolaitteet

- 6.1 Pelaajat eivät saa pitää silmä- tai piilolaseja (pelin aikana)
- 6.2 Kaikkien kentällä olevien pelaajien täytyy käyttää silmäsuojia niiden tarkastuksesta kunkin puoliajan alusta sen puoliajan loppuun. Lisäksi kentältä vaihdettava pelaaja voi poistaa silmäsuojat, kunhan vaihto on ilmoitettu ja hän on poistumassa kentältä. Luvaton koskeminen johtaa henkilökohtaiseen rangaistukseen – silmäsuojat.
- 6.3 Kentällä olevien pelaajien täytyy käyttää silmäsuojia myös jatkoajalla. Vapaaheittojen aikana kaikkien pelaajien on käytettävä silmäsuojia, olivatpa kentällä tai eivät. Laiminlyönti johtaa henkilökohtaiseen rangaistukseen – Silmäsuojat.
- 6.4 Kaikissa merkittävässä mestaruuskilpailuissa kaikkien peliin osallistuvien pelaajien silmät suojataan ohuilla silmäteipeillä tai vastaavilla IBSAn asiantuntijan (TD) tai TD:n valtuuttaman/tunteman jokaista joukkuetta varten osoitetun henkilön valvonnassa. Järjestelytoimikunnan on ilmoitettava 60 päivää ennen turnauksen alkua silmäteippien tyyppi ja merkki tai tuotemerkki, jotta joukkueet tietävät mitä tyyppiä tai tuotemerkkiä käytetään. Joukkueiden täytyy toimittaa TD:lle lääketieteellinen todiste kaksi (2) viikkoa etukäteen, mikäli pelaajat tarvitsevat erilaisia silmäteippejä. Mikäli erilaiset, muut kuin organisaation tarjoamat silmäteipit hyväksytään, on joukkueen vastattava niiden hankinnasta ja kustannuksista.
- 6.5 Mikäli silmäsuojat joudutaan korjaamaan tai pelaaja vaatii silmäsuojien vaihtamista ja siihen menee enemmän aikaa kuin lääketieteellisessä aikalisässä (45 sekuntia) seurauksena on henkilökohtainen rangaistus, pelin viivytys. Se 10 sekunnin ajanottaja, joka ei sillä hetkellä ota 10 sekunnin aikaa heittäväälle joukkueelle, ottaa 45 sekunnin toimitsija-aikalisää.
- 6.6 Mikäli turnausjärjestäjä varustaa joukkueet silmäsuojilla, IBSAn teknisen asiantuntijan (TD) on ne hyväksyttävä ja kaikkien pelaajien on niitä käytettävä. Mikäli joukkueella ei ole TD:n kirjallista hyväksyntää (eri silmäsuojien käyttöön), rikkomus johtaa pelaajan poistamiseen tästä pelistä. Pelaaja voidaan vaihtaa toiseen pelaajaan.
- 6.7 Pelaajat eivät voi käyttää minkäänlaisia kuulolaitteita ollessaan kentällä. Sääntörikkomus johtaa epäurheilijamaiseen käytösrangaistukseen ja pelaaja poistetaan pelistä. Pelaaja voidaan vaihtaa toiseen pelaajaan.

7 Kilpailukategoriat ja luokittelu

- 7.1 Kilpailijat jaetaan kahteen ryhmään: miehet ja naiset.
- 7.2 Kansainvälisissä kilpailuissa kaikkien pelaajien täytyy täyttää IBSAn näköluokittelun määreet: B1, B2 tai B3.

8 Joukkueen kokoonpano

- 8.1 Jokaisen pelin alkaessa joukkue muodostuu kolmesta (3) kenttäpelaajasta ja enintään kolmesta (3) vaihtopelaajasta. Joukkueen katsotaan luovuttavan pelin, mikäli he eivät voi aloittaa peliä kolmella (3) pelaajalla.
- 8.2 Lisäksi jokaisessa joukkueessa voi olla enintään kolme (3) muuta jäsentä penkillä pelin aikana. Joukkuepenkkialueella voi olla kaikkiaan yhdeksän henkilöä mukaan lukien kolme kentällä olevaa pelaajaa. Laiminlyönti johtaa joukkuerangaistukseen pelin viivytys.
- 8.3 Tuomareille tulee arvontatilaisuudessa ilmoittaa kirjallisesti, mikäli joku joukkuepenkkialueella oleva pelaaja (jotkut pelaajista) ei osallistu peliin. Tämän pelaajan (pelaajien) täytyy käyttää turnauksen järjestelykomitean antamaa, tunnistettavaa paitaa, muutoin heidän ei sallita istua joukkuepenkillä. Laiminlyönti johtaa pelaajan poistamiseen penkkialueelta.

9 Toimitsijat

- 9.1 Paralympialaisissa ja kaikissa IBSAn hallinnoimissa kilpailuissa, joka pelissä on kaksi (2) tuomaria, neljä (4) maalituomaria, yksi (1) kirjuri, yksi (1) ajanottaja ja kaksi (2) kymmenen sekunnin ajanottaja sekä vara-ajanottaja.
- 9.2 Toimitsijoiden tehtävät löytyvät IBSA maalipallon toimitsijakäsikirjasta (Goalball ITO Manual). Tuomareiden ja toimitsijoiden tehtävät löytyvät tuomarikäsi- kirjasta (IBSA Referee Manual). www.ibsasports.org

OSA B ENNEN PELIÄ

10 Arvonta

- 10.1 Joukkueen edustajan on oltava läsnä arvontatilaisuudessa oikeaan aikaan ja oikeassa paikassa. Laiminlyönti johtaa menetykseen valita heitto/puolustus ja oikea/vasen kenttäpuolisko. Mikäli kumpikaan joukkue ei ole läsnä arvonnassa, vasemmanpuoleinen joukkue (A) otteluohjelmassa aloittaa pallon kanssa toimitsijapöydän vasemmalta.
- 10.2 Ennen kuin joukkue voi tulla kenttäalueelle (FOP), joukkueiden edustajien on täytettävä/tarkistettava joukkuekortti, jotta varmistetaan pelaajien oikeat nimet ja numerot, sekä valmentajat/huoltajat, joiden saavat olla joukkuepenkillä pelin aikana.
Mikäli joukkuekorttia ei toimiteta arvontaan, käytetään tämän joukkueen edellisen pelin joukkuekorttia. Mikäli edellistä joukkuekorttia ei ole, käytetään joukkueen nimiä (numeroita) ja asemaa kuten järjestäjälle toimitetussa "entry formissa" on mainittu.
- 10.3 Peleissä, joissa voittaja on saatava selville, joukkueen edustaja täyttää vapaaheittolistan, jonka tuomari on joukkueille antanut ensimmäisessä arvonnassa. Vapaaheittolista on toimitettava tuomarille vapaaheittoarvonnan yhteydessä. Laiminlyönti johtaa oikeuden menettämiseen valita heitto/puolustus.

Ottelun pöytäkirjaa käytetään pelaajien heittojärjestyksen määrittämiseen. Mikäli kumpikaan joukkue ei toimita vapaaheitollista, joukkue A aloittaa heitot.

- 10.4 Arvonnalla suoritetaan toimitsija, jonka turnauksen TD on hyväksynyt tai nimittänyt.
- 10.5 Arvonnalla voittaja voi valita heiton tai puolustuksen tai voi valita kummassa päädyssä (vasen/oikea) se haluaa aloittaa pelin. Toinen joukkue valitsee jäljelle jääneen vaihtoehdon.
- 10.6 Ensimmäisen puoliajan päätyttyä, joukkueet vaihtavat päätyjä ja joukkuepenkkialueita. Toisen puoliajan ensimmäisen heiton suorittaa joukkue, joka puolusti pelin alkaessa ensimmäistä heittoa.
- 10.7 Vain joukkuekortissa kyseiseen peliin nimetyt pelaajat saavat pelata ko. ottelussa. Kaikkien kyseisen pelin joukkuekortissa mainittujen joukkueen jäsenten on oltava kentällä tai joukkuepenkkialueella pelin alkaessa. Laiminlyönti johtaa joukkuerangaistukseen – pelin viivytys.

11 Lämmittely

- 11.1 Pelaajien on sallittu lämmitellä siinä kentän päädyssä, jota joukkue puolustaa. Joukkueet eivät saa heittää palloa toisen joukkueen kenttäpuoliskolle.
- 11.2 Mikäli joukkue heittää pallon lämmittelyn aikana toisen joukkueen kenttäpuoliskolle, tuomari antaa joukkueelle varoituksen. Mikäli sama joukkue heittää toisen kerran toisen joukkueen puolelle, joukkueelle annetaan rangaistus ennen pelin aloittamista. Jokaisesta seuraavasta heitosta toisen joukkueen alueelle seuraa uusi joukkuerangaistus - epäurheilijamainen käytös ja johtaa pelaajan tai valmentajan poistamiseen pelistä.

12 Pelin pituus

- 12.1 Pelin kokonaisaika on 24 minuuttia jaettuna kahteen (2) kahdentoista (12) minuutin puoliaikaan.
- 12.2 Pelin päättymisen ja seuraavan pelin alkamisen välissä tulee olla vähintään viiden (5) minuutin tauko. Paralympialaisissa ja MM-kilpailuissa pelin päättymisen ja seuraavan pelin alkamisen välissä tulee olla vähintään 15 minuutin tauko.
- 12.3 Viisi (5) minuuttia ennen pelin alkua annetaan äänimerkki. Myös 90 sekuntia ennen jokaisen puoliajan alkua annetaan äänimerkki.
- 12.4 Pelaajien, jotka aloittavat kentällä minkä tahansa puoliajan, täytyy olla valmiita silmäteippausten ja -suojien tarkastusta varten 90 sekuntia ennen puoliajan alkua kasvot omaa maalia kohti. Laiminlyönti johtaa joukkue- tai henkilökohtaiseen pelinviivytysrangaistukseen.
- 12.5 Puoliaika on kolme (3) minuuttia.

- 12.6 Molempien joukkueiden ja pelaajien pitää olla valmiina aloittamaan, kun pöytätoimitsija ilmoittaa "aika" tai kuuluu äänimerkki. Laiminlyönti johtaa joko henkilökohtaiseen tai joukkuerangaistukseen, pelin viivytys.
- 12.7 Mikä tahansa puoliaika katsotaan päättyneeksi peliajan lopussa.

OSA C PELIN AIKANA

13 Pelin eteneminen

- 13.1 Tuomari aloittaa pelin pyytämällä katsojia sulkemaan matkapuhelimet ja muistuttaa kaikkia olemaan hiljaa pallon ollessa pelissä. Tuomari sanoo: "quiet please", ennen kuin sanoo "center", heittää pallon aloittavan joukkueen pelaajalle, joka on lähinnä maalin keskustaa. Tuomari viheltää kolmasti ja sanoo "play".
- 13.2 Pelikello ja 10 sekunnin kellot käynnistetään tuomarin komennosta "play".
- 13.3 Tuomari päättää kaikki puoliajat vihellykseen ja sanoo "puoliaika" (half time), tai "peli" (game) tai "jatko aika" (overtime) tai "voittomaaliheitot" (extra throws tai sudden death extra throws). Tämä tarkoittaa, että puoliaika on päättynyt, ja pelaajat voivat koskea silmäsuojiinsa. Samalla varmistetaan, että rangaistuslannetta ei ole tapahtunut ennen puoliajan päättymistä. Voittomaaliheittojen ja äkkikuolemaheittojen aikana ja välillä pelaajat eivät saa koskea silmäsuojiinsa.
- 13.4 Pelikello ja 10 sekunnin kello pysäytetään aina, kun tuomari viheltää pilliinsä ja käynnistetään uudelleen seuraavasta "play" komennosta paitsi rangaistusheitto tilanteessa. Pelikello on pysähtyksissä rangaistus tilanteissa.
- 13.5 Aina, kun pallo palautetaan peliin, tuomari tai maalituomari pudottaa sen sivurajalle 1.50 metrin päähän lähimmästä maalitolpasta sille puolelle kenttää, josta pallo meni ulos. Tuomari sanoo "quiet please", viheltää ja sanoo "play". Pelikello ja 10 sekunnin kellot käynnistetään "play" -komennosta. Mikäli torjuttu pallo ylittää keskiviivan tai maalin jälkeen, joukkue saa pitää pallon (ei välttämällä laiteta 1.5 viivalle).
- 13.6 Aina, kun pallo heitetään ja se menee sivurajan ulkopuolelle osumatta puolustavaan pelaajaan, tuomari viheltää ja sanoo "out". Pelikello pysäytetään. Myös 10 sekunnin kello pysäytetään ja se nollataan. Aina kun tuomari tai maalituomari laittaa pallon takaisin peliin, se pudotetaan sivurajalle (katso 13.5). Tuomari sanoo "quiet please", viheltää ja sanoo "play". Pelikello ja 10 sekunnin kello käynnistyvät "play" -komennosta.
- 13.7 Jos pallo on torjuttu ja se menee sivurajan yli joukkuealueella, tuomari viheltää ja sanoo "blocked out". Pelikello ja 10 sekunnin kello pysäytetään. Aina kun tuomari tai maalituomari laittaa pallon takaisin peliin, se pudotetaan sivurajalle (katso 13.5). Tuomari sanoo "quiet please", viheltää ja sanoo "play". Pelikello ja 10 sekunnin kello käynnistyvät "play" -komennosta.

- 13.8 Aina kun pelikello on pysäytetty ja pallo pudotetaan takaisin peliin tuomarin tai maalituomarin toimesta 1.5 m viivalle maalitolpasta, Tuomari sanoo "quiet please", viheltää ja sanoo "play" vaikka yksikään joukkueen pelaaja ei yritä ottaa palloa haltuunsa.
- 13.9 Minkäänlainen pelaajien avustaminen/orientoiminen ei ole sallittua kentällä. Laiminlyönti johtaa henkilökohtaiseen pelin viivytyks -rangaistukseen.
- 13.10 Rangaistusheiton jälkeen tuomari tai maalituomari voi opastaa pelaajan maalitolpalle.
- 13.11 Mikäli heitetty pallo pysähtyy puolustavan joukkueen joukkuealueelle koskematta pelaajiin, seurauksena on "kuollut pallo" (dead ball). Tuomari viheltää ja sanoo "kuollut pallo". Pallo annetaan puolustavalle joukkueelle 13.5 mukaisesti. "Kuollut pallo" tuomitaan myös tilanteessa, jossa heitetty pallo osuu maalitolppaan tai ylärimaan koskematta puolustavan joukkueen pelaajiin ja pysähtyy joukkuealueelle tai neutraalin alueen ensimmäiselle puoliskolle. Pallon on pysähdyttävä kokonaan, ennekuin tuomari viheltää pilliin.
- 13.12 Joukkueen jäsenen sallitaan lähteä pelialueelta (Field of Play, FOP) minkä tahansa syyn takia, (esim. lääkinnällisten syiden, varusteiden korjaus) virallisen pelikatkon aikana. Joukkueen jäsen ei voi palata takaisin ennen kyseisen puoliajan loppua. Laiminlyönti johtaa joukkuerangaistukseen - pelin viivytyks.
- 13.13 Taatakseen pelin joustavan etenemisen, tuomari voi päättää toimitsija-aikalisän ottamisesta pelikentän kuivaamiseksi, kun hän katsoo pelaajien turvallisuuden sitä vaativan. Kentän kuivaaminen tapahtuu vain virallisen pelikatkon aikana.

14 Maalin synty

- 14.1 Milloin tahansa, kun pelikello käy ja pallo on pelissä ja kokonaisuudessaan ylittää maalilinjan, syntyy maali (katso Liite 1.). Tuomari viheltää kahdesti ja ilmoittaa maalin. Pelikello pysäytetään ensimmäisestä vihellyksestä. Maalia ei voi syntyä, kun toimitsija laittaa pallon peliin.
- 14.2 Pelikello ei käy rangaistusheittotilanteessa mutta pallon ylittäessä maalilinjan kokonaisuudessaan, syntyy maali
- 14.3 Jos puolustavan pelaajan silmäsuojat siirtyvät paikoiltaan tai heitetty pallo osuessaan siirtää ne paikoiltaan, pelin sallitaan jatkua, kunnes pallo on hallussa, pallo on torjuttu ulos tai syntyy maali.
- 14.4 Joukkue, jolla on eniten maaleja peliajan päättyessä, on voittaja.
- 14.5 Peli päättyy, mikäli toinen joukkue johtaa toista joukkuetta 10 maalilla.

15 Joukkueen aikalisä

- 15.1 Molemmille joukkueille on sallittu neljä (4) 45 sekunnin aikalisää

säännöllisen peliajan aikana. Vähintään yksi aikalisä on otettava ensimmäisen puoliajan aikana tai tämä aikalisämahdollisuus menetetään. Kun toiselle joukkueelle on myönnetty aikalisä, molemmat joukkueet voivat käyttää sitä hyväkseen.

- 15.2 Molemmille joukkueille on sallittu yksi (1) aikalisä jatkoajalla. Kaikki aikalisät, joita ei ole käytetty varsinaisen peliajan aikana, menetetään.
- 15.3.1 Joukkue, jolla on pallo hallussaan, voi pyytää aikalisää. Kumpi joukkue tahansa voi pyytää aikalisää, kun pelissä on virallinen vihelletty tauko.
- 15.4 Aikalisää voi pyytää tuomarilta kuka tahansa joukkueen jäsen, käyttämällä "aikalisä" käsimerkkiä (katso Liite 1.) ja/tai sanomalla "aikalisä" (time-out). Kuka tahansa joukkueen jäsen voi pyytää aikalisää käsimerkein, ennen kuin joukkueella on pallo hallussa, mutta täytyy odottaa, kunnes joukkueella on pallo hallussa, ennen kuin voi pyytää sanomalla "aikalisä". Laiminlyönti johtaa joukkuerangaistukseen – laitton valmentaminen.
- 15.5 Aikalisä alkaa, kun tuomari ilmoittaa aikalisää pyytävän joukkueen nimen. Kuka tahansa joukkueen penkillä olevista jäsenistä voi mennä kentälle aikalisän aikana.
- 15.6 Kymmenen sekunnin ajanottaja ottaa 45 sekunnin aikalisän ja antaa äänimerkin 15 sekuntia ennen aikalisän päättymistä ja uudelleen, kun aikalisäaika päättyy. Aikalisän päättyessä kaikkien joukkueen jäsenten (paitsi kenttäpelaa- jien) on oltava joukkuepenkkialueella. Laiminlyönti johtaa joukkuerangaistukseen – pelin viivytyks.
- 15.6 Kun 15 sekunnin äänimerkki kuuluu, tuomarit toistavat "15 sekuntia".
- 15.7 Aikalisää pyytänyt joukkue voi pyytää vaihtoa ennen aikalisän päättymistä. Mikäli joukkue, joka pyysi aikalisää, haluaa tehdä vaihdon ennen aikalisän päättymistä, joukkue käyttää sekä aikalisän että vaihdon. 45 sekunnin aikalisän päättyessä, tuomari ilmoittaa vaihdon ja vaihto toteutetaan. Jos aikalisää pyytänyt joukkue haluaa suorittaa vaihdon aikalisän päättymisen jälkeen, joukkueelle annetaan joukkuerangaistus - Pelin viivytyks.
- 15.8 Sen jälkeen, kun joukkue on pyytänyt aikalisää, vähintään yksi heitto on suoritettava, ennen kuin sama joukkue voi pyytää toista aikalisää tai vaihtoa.
- 15.9 Jos joukkue pyytää useampaa kuin neljää (4) aikalisää varsinaisen peliajan aikana tai useampaa kuin kolmea (3) aikalisää toisella puoliajalla tai useampaa kuin yhtä (1) aikalisää jatkoajalla, pyyntö evätään ja joukkuetta rangaistaan välittömästi; joukkuerangaistus – pelin viivytyks.
- 15.10 Kun tuomari sanoo "hiljaisuus" (quiet please), kaiken kommunikoinnin penkiltä on loputtava. Joukkuerangaistus – laitton valmentaminen.

15.11 Kummalle joukkueelle tahansa on sallittu käyttää heille varattuja aikalisiä enene kuin mikään puoliaika alkaa. Ennen pelin alkua otetut aikaliset lasketaan sallittuihin aikaisiin.

16 Toimitsija-aikalisa

16.1 Tuomari voi ottaa "toimitsija-aikalisen" milloin tahansa.

16.1 Jos tuomari on viheltänyt "toimitsija-aikalisen" syistä, jotka johtuvat palloa hallussaan pitävästä joukkueesta, maalituomari ottaa pallon hallintaansa. Toimitsija-aikalisen päätyttyä, maalituomari pudottaa pallon 1.50 metrin päähän maalitolpasta sivurajalle säännön 13.5 mukaisesti.

16.2 Toimitsija-aikaliselle ei ole aikarajoituksia.

16.4 Toimitsija-aikalisen aikana, penkkialueelta voidaan valmentaa kentällä olevia pelaajia, kunnes tuomari sanoo "hiljaisuus" (quiet please). Tämän jälkeen kaikki kommunikaatio penkiltä täytyy loppua. Seurauksena joukkuerangaistus – Laiton valmentaminen säännön 15.11 mukaisesti.

17 Lääketieteellinen aikalisa

17.1 Lääketieteellinen aikalisa on enimmillään 45 sekuntia. Tuomari voi ottaa "lääketieteellisen aikalisen" (medical time-out), mikäli pelaaja loukkaantuu tai sairastuu. Tuomari keskustelee pelaajan kanssa ja päättää, onko pelaaja kykenevä jatkamaan pelaamista 45 sekunnin päätyessä.

17.2 Kymmenen sekunnin ajanottaja, joka ei sillä hetkellä ota kymmentä sekuntia, ottaa 45 sekuntia lääketieteellistä aikaisää.

17.3 15 sekuntia ennen lääketieteellisen aikalisen päättymistä annetaan äänimerkki, ja samoin myös, kun lääketieteellinen aikalisa päättyy,

17.4 Jos tuomari päättää, että loukkaantunut pelaaja ei ole valmis pelaamaan lääketieteellisen aikalisen päätyttyä, pelaaja vaihdetaan lääketieteellisellä vaihdolla, mutta pelaaja voi palata peliin, jos valmentaja käyttää varsinaisen vaihdon palauttaukseen pelaajan peliin.

17.5 Vain yhden henkilön sallitaan tulla kentälle joukkuepenkkialueelta lääketieteellisen aikalisen aikana, jollei tuomari anna lupaa useamman henkilön tulla kentälle. Kaikkien henkilöiden täytyy olla penkkialueella lääketieteellisen aikalisen päätyessä. Äänimerkki annetaan, kun 15 sekuntia lääketieteellisestä aikalisästä on jäljellä. Mikäli useampi kuin yksi henkilö penkkialueelta saapuu kentälle ilman tuomarin lupaa, tai henkilö, joka saapui kentälle, ei ole penkkialueella lääketieteellisen aikalisen päätyessä, joukkueelle annetaan joukkuerangaistus – pelin viivytys. Jos penkiltä tulee useampi kuin yksi henkilö ilman tuomarin lupaa, pelin viivytysrangaistus annetaan välittömästi, eikä joukkueen anneta käyttää koko 45 sekunnin lääketieteellistä aikaisää. Mikäli loukkaantunut pelaaja ei ole valmis jatkamaan peliä, pelaaja täytyy vaihtaa lääketie-

teellisellä vaihdolla ennen kuin rangaistusheitto suoritetaan, eikä toisen joukkueen valmentaja voi valita tätä pelaajaa rangaistusheittoa torjumaan.

18 Verisääntö

- 18.1 Jos tuomari havaitsee, että pelaaja on loukkaantunut ja syntyy verenvuotoa, otetaan lääketieteellinen aikalisä. Pelaaja poistetaan kentältä, eikä hän voi palata kentälle, ennen kuin verentulo on pysäytetty, haava on peitetty ja mikäli tarpeellista, peliasu vaihdettu. Mikäli verenvuoto ei lakkaa, haavaa ei ole peitetty eikä peliasua vaihdettu lääketieteellisen aikalisän aikana, suoritetaan lääketieteellinen vaihto.
- 18.2 Jos loukkaantunut pelaaja on vaihdettu verenvuodon seurauksena, tämä vaihto katsotaan ”lääketieteelliseksi vaihdoksi”. Pelaaja voi palata, jos valmentaja käyttää normaalia vaihtoa ja ainoastaan, jos tuomari päättää, että pelaaja täyttää säännön 18.1 edellytykset.
- 18.3 Ennen kuin peli käynnistetään uudelleen, kaikki tahriintuneet pinnat täytyy puhdistaa kunnolla.
- 18.4 Jos pelaajalla ei ole ylimääräistä, samalla numerolla varustettua pelipaitaa, hän saa käyttää paitaa, jossa on eri numero (ei joukkueen käytössä olevaa numeroa), kunhan tämä kerrotaan tuomarille, joka ilmoittaa tämän muutoksen.

19 Joukkueen vaihdot

- 19.1 Molemmille joukkueille on sallittu neljä (4) vaihtoa säännöllisen peliajan aikana. Vähintään yksi vaihto on otettava ensimmäisen puoliajan aikana tai tämä vaihtomahdollisuus menetetään.
- 19.2 Molemmille joukkueille on sallittu yksi (1) vaihto jatkoaikojen aikana. Kaikki vaihdot, joita ei ole käytetty varsinaisen peliajan aikana, menetetään.
- 19.3 Sama pelaaja voidaan vaihtaa useammin kuin kerran.
- 19.4 Joukkue, jolla on pallo hallussaan, voi pyytää vaihtoa. Kumpi tahansa joukkue voi pyytää vaihtoa, kun pelikello on pysäytetty.
- 19.5 Kuka tahansa joukkueen jäsen voi pyytää tuomarilta vaihtoa, käyttäen vaihdon käsimerkkiä (katso, Liite 1.) ja/tai sanomalla ”vaihto” (substitution). Kuka tahansa joukkueen jäsen voi pyytää vaihtoa käsimerkein ennen kuin joukkueella on pallo hallussa, mutta täytyy odottaa, kunnes joukkueella on pallo hallussa ennen kuin voi pyytää sanomalla ”aikalisä”. Laiminlyönti johtaa joukkuerangaistukseen – laiton valmentaminen.
- 19.6 Vaihto alkaa, kun tuomari ilmoittaa vaihtoa haluavan joukkueen nimen.
- 19.7 Kun tuomari ilmoittaa vaihtoa haluavan joukkueen nimen, vaihtoa haluava

joukkue näyttää vaihtotauluilla kentältä pois tulevan pelaajan numeron ja siten kentälle menevän pelaajan numeron. Laiminlyönti johtaa joukkuerangaistukseen – pelin viivytys.

- 19.8 Kilpailuissa, joissa käytössä on silmäteippaukset, kentälle vaihdettavan pelaajan on oltava teipattu ja valmis silmäsuojien tarkastukseen, kun tuomari ilmoittaa vaihdon. Valmentajan tai vaihdettavan pelaajan aiheuttama, mikä tahansa viivytys, johtaa rangaistukseen. Joukkuerangaistus – pelin viivytys.
- 19.9 Aikalisä voidaan pyytää ennen joukkueen vaihdon päättymistä. Jos vaihtoa pyytänyt joukkue ilmoittaa haluavansa aikalisää, ennen kuin vaihto päättyy, joukkue käyttää sekä vaihdon että aikalisän.
- 19.10 Kun joukkueen vaihto on suoritettu, vähintään yhden heiton on tapahduttava, ennen kuin sama joukkue voi pyytää toista vaihtoa tai aikalisää.
- 19.11 Sen jälkeen, kun tuomari on ilmoittanut joukkueen ja kentältä poistuvan pelaajan numeron, poistuva pelaaja saa poistaa silmäsuojat ja silmäteippaukset ja mennä joukkuepenkkialueelle. Maalituomari voi avustaa poistuvaa pelaajaa ulos kentältä, ja sen jälkeen ohjata kentälle tulevan pelaajan joukkuepenkkiä lähimpänä olevalle maalitolpalle. Mikäli kentältä pois tuleva pelaaja koskee silmäsuojiinsa, ennen kuin tuomari on ilmoittanut joukkueen nimen ja pelaajan numeron, pelaajaa rangaistaan. Henkilökohtainen rangaistus – silmäsuojat.
- 19.12 Rangaistusheittotilanteessa vaihto on sallittu, lukuun ottamatta rangaistua pelaajaa.
- 19.13 Molempien joukkueiden on sallittu valmentaa penkiltä vaihdon aikana, kunnes tuomari sanoo "hiljaisuus" (quiet please). Mikäli joukkue jatkaa valmentamista "quiet please" komennon jälkeen, seurauksena on Joukkuerangaistus - laiton valmentaminen.
- 19.14 Puoliajalla, varsinaisen peliajan ja jatkoajan välillä sekä jatkoajan puoliajalla suoritettuja vaihtoja ei lasketa yhdeksi joukkueen jäljellä olevista vaihdoista. Joukkueiden (valmentaja) on ilmoitettava kirjurille puoliajalla suoritettut vaihdot, jotka pöytätuomari ilmoittaa seuraavan puoliajan alussa. Mikäli joukkue laiminlyö vaihtoilmoituksen antamisen ennen puoliajan tauon päättymistä, joukkueelle annetaan rangaistus: joukkuerangaistus - pelin viivytys.
- 19.15 Jos joukkue pyytää useampaa kuin neljää (4) vaihtoa säännöllisen peliajan aikana tai useampaa kuin kolmea (3) vaihtoa toisen puoliajan aikana tai useamman kuin yhden (1) vaihdon jatkoajalla, pyyntö evätään ja tätä joukkuetta rangaistaan. Joukkuerangaistus - pelin viivytys.

20 Lääketieteellinen vaihto

- 20.1 Lääketieteellistä vaihtoa ei lasketa yhdeksi joukkueen neljästä (4) varsinaisen pelaajan aikana sallitusta vaihdosta eikä jatkoajalla sallitusta yhdestä (1) vaihdosta.
- 20.2 Kaksi lääketieteellistä aikalisää varsinaisella pelaajalla ja jatkoajalla samalle pelaajalle, tuomarin päätöksen johdosta, johtaa tämän pelaajan poistamiseen kentältä kyseisen puoliajan loppuun saakka. Mikäli sama pelaaja aiheuttaa lääketieteellisen aikalisän millä tahansa jäljellä olevilla puoliajoista, johtaa se tämän pelaajan välittömään lääketieteelliseen vaihtoon, eikä tämä pelaaja saa palata kentälle kyseisen puoliajan aikana.
- 20.3 Kun lääketieteellinen aikalisä on ilmoitettu, tuomari päättää kykeneekö pelaaja jatkamaan pelaamista 45 sekunnin päätyttyä. Jos tuomari päättää, että pelaaja ei voi jatkaa, pelaaja on vaihdettava, mutta hän voi palata peliin, jos valmentaja käyttää normaalin vaihdon palauttaukseen pelaajan peliin.
- 20.4 Joukkue voi kommunikoida kentällä olevien pelaajien kanssa aikalisällä, kunnes tuomari sanoo "hiljaisuus" (quiet please). Laiminlyönti johtaa joukkuerangaistukseen – laiton valmentaminen.

OSA D RIKKEET

Kun rike tapahtuu, tuomari viheltää tarvittaessa ja ilmoittaa rikkeen nimen. Pallo annetaan joukkueelle, joka ei syyllistynyt rikkeeseen.

21 Ennenaikainen heitto

- 21.1 Ennenaikainen heitto tapahtuu, jos pelaaja heittää pallon, ennen kuin tuomari sanoo "play" -komennon.

22 Pallo yli

- 22.1 Kun puolustava pelaaja torjuu pallon ja pallo pomppaa takaisin a) keskiviivan yli tai b) sivurajan yli neutraalilla alueella, tuomari viheltää ja ilmoittaa "pallo yli" (ball over). Pallo pudotetaan sen jälkeen peliin vastakkaisen joukkueen joukkuealueelle sille sivulle, josta se meni ulos. Pallo pudotetaan takaisin kentälle 13.5 mukaisesti. Sen jälkeen tuomari sanoo "quiet please", viheltää ja sanoo "play".
- 22.2 Kun pallo osuu maalitolppaan tai maalin ylärimaan ja pyörii takaisin keskiviivan yli tai sivurajan yli neutraalilla alueella, tuomari viheltää ja sanoo "pallo yli" (ball over).
- 22.3 Mikäli pallo osuu kentän yläpuolella oleviin rakenteisiin, tuomari viheltää ja sanoo "pallo yli" (ball over).
- 22.4 Jos pelaaja kuljettaa pallon kokonaan keskiviivan yli, tuomari viheltää ja sanoo "pallo yli" (ball over).
- 22.5 Tämä sääntö ei koske voittomaali- eikä rangaistusheittoja.

Kun tapahtuu henkilökohtainen rangaistava teko, tuomari viheltää, ilmoittaa rangaistuksen syyn, pelaajan numeron ja joukkueen. Rangaistuksen saanut pelaaja jää torjumaan rangaistusheittoa. Mikäli - loukkaantumisesta tai ulosajosta johtuen – rangaistu pelaaja ei kykene puolustamaan rangaistusheittoa, rangaistusheittoa suorittavan joukkueen valmentaja valitsee puolustavan pelaajan kentällä olevista pelaajista. Pelin sääntöjä sovelletaan kaikkiin rangaistusheittoihin poikkeuksena tilanne, jossa rangaistusheiton suorittaja tekee rangaistavan virheen, heitto hyväksytään, mutta siitä ei synny maalia. Heittäville joukkueelle annetaan joko henkilökohtainen tai joukkuerangaistus. Jos puolustavalle joukkueelle tapahtuu rangaistava virhe, rangaistusheitto uusitaan, mikäli siitä ei ole syntynyt maalia. Jos rangaistusheittoa suorittava pelaaja heittää pallon omaan maaliin, sitä ei hyväksytä maaliksi, mutta se johtaa joukkueen pallon menettämiseen. Mikäli tapahtuu toinen rangaistukseen johtava teko, ensimmäinen rangaistus suoritetaan ennen kuin toinen rangaistusheitto suoritetaan. Mikäli joukkue, jolle rangaistusheitto on myönnetty, kieltäytyy rangaistusheitosta, sen on ilmoitettava siitä käsimerkillä (katso, Liite 1.) ja/tai sanomalla ”rangaistuksesta kieltäydytään” (penalty declined). Joukkue, joka kieltäytyy rangaistusheitosta, saa pallon haltuunsa, kun peli käynnistetään uudelleen. Pelikello ei käy rangaistusheiton aikana.

23 Lyhyt pallo

- 23.1 Aina, kun heitetty pallo pysyy kentällä, mutta etenemisliike pysähtyy ennen puolustavan joukkueen joukkuealuetta. Heittänyt pelaaja saa ”lyhyt pallo” (short ball) rangaistuksen.

24 Pitkä heitto

- 24.1 Sen jälkeen, kun pallo on lähtenyt pelaajan kädestä, se ei kosketa kenttää vähintään kerran ennen 6 metrin linjaa (highball line) tai linjalle heittävän joukkueen omalla joukkuealueella, heittäjää rangaistaan.

25 Pomppupallo

- 25.1 Heitetyn pallon täytyy myös koskea lattiaa vähintään kerran neutraalilla alueella tai heittäjä saa rangaistuksen.

26 Silmäsuojat

- 26.1 Kun kentällä oleva pelaaja koskettaa tarkoituksella silmäsuojiaan pelin aikana tai joukkueen toisen pelaajan silmäsuojia ilman tuomarin lupaa, hän saa silmäsuojarangaistuksen.
- 26.2 Rangaistusheittotilanteessa pelaaja, joka on siirtynyt kentän ulkopuolelle, ei saa koskea silmäsuojiinsa. Pelaaja saa silmäsuojarangaistuksen.
- 26.3 Vaihdeettava pelaaja, joka tulee pois kentältä, ei saa koskea silmäsuojiinsa, ennen kuin tuomari on ilmoittanut vaihtoa suorittavan joukkueen nimen ja ulosmenevän pelaajan numeron. Pelaaja saa rangaistuksen – silmäsuojat.

- 26.4 Silmäsuoja rangaistuksen saa viheltää kumpi tahansa tuomareista tai 10 sekunnin ajanottaja voi ilmoittaa siitä tuomarille. Jälkimmäisessä tapauksessa 10 sekunnin ajanottaja ilmoittaa havainnostaan ääni- ja käsimerkillä. Pöytätuomari selvittää 10 sekunnin ajanottajan kanssa silmäsuojarangaistuksen yksityiskohdat ennen kuin tarkastaa silmäsuojat/teipit ja ryhtyy tarvittaviin toimenpiteisiin.

27 Laiton puolustus

- 27.1 Palloon ensimmäisen kosketuksen saaneella puolustavalla pelaajalla täytyy jokin vartalon osa koskettaa lattiaa joukkuealueella (orientoitumis- ja hyökäysalue).
- 27.2 Mikäli puolustava pelaaja syyllistyy laittomaan puolustukseen, pelin sallitaan jatkaa, kunnes pallo on hallussa, torjuttu ulos tai maali syntyy. Jos maali syntyy, rangaistusta ei anneta.

28 Henkilökohtainen pelin viivytyks

- 28.1 Pelaajien on oltava valmiit aloittamaan peli tuomarin komennosta jokaisen puoliajan alussa.
- 28.2 Kukaan muu, kuin kentällä oleva pelitoveri, ei voi opastaa (orientoida) pelaajia. Tuomari tai maalituomari voi avustaa heitä rangaistusheittotilanteen (sääntö 13.11) jälkeen.
- 28.3 Mikäli tuomari katsoo, että pelaaja toiminnallaan tarkoituksellisesti viivyttää peliä, hän antaa siitä rangaistuksen pelin viivyttämisestä.

29 Henkilökohtainen epäurheilijamainen käytös

- 29.1 Mikäli tuomari katsoo, että pelaaja käyttäytyy epäurheilijamaisesti, pelaajalle annetaan rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä. Kaksi epäurheilijamaisesta käytöstä samalle pelaajalle yhdessä pelissä johtaa pelistä sulkemiseen. Lisäksi mikä tahansa jatkuva epäurheilijamainen käytös voi johtaa poistamiseen pelistä. Mikäli pelaaja poistetaan pelistä epäurheilijamaisen käytöksen vuoksi, saa hän automaattisesti pelikiellon seuraavaan otteluun kyseisessä turnauksessa. Toistuva epäurheilijamainen käytös voi johtaa pelaajan poistamiseen pelihallilta tai koko turnauksesta.
- 29.2 Jos pelaaja poistetaan pelistä, tuomarin on raportoitava tästä kilpailun TD:lle. TD yhdessä protestikomitean kanssa voi päättää viivyttelemättä pelaajan pelikiellosta tässä turnauksessa. TD:n täytyy laatia tapahtumasta ja protestikomitean päätöksestä kirjallinen raportti, joka toimitetaan maalipallon alakomitealle ennen turnauksen päätöstä. Mikäli protestikomitean tapaaminen ei järjesty, eikä se pysty tekemään päätöstä tässä asiassa, kyseinen pelaaja ei voi osallistua jatkopeleihin tässä turnauksessa ennen kuin protestikomitean päätös on tehty. Jos asiaa ei pystytä ratkaisemaan ennen turnauksen päättymistä, siirtyy se IBSA Goalball Subcommitteen käsiteltäväksi.

- 29.3 Epäurheilijamaisen käytöksen vuoksi pelistä poistettu pelaaja voidaan vaihtaa käyttäen yhtä sallituista vaihdoista.
- 29.4 Mikä tahansa pelaajan tarkoituksellinen fyysinen kontakti toimitsijoita kohtaan ennen peliä tai sen aikana, johtaa kyseisen pelaajan tai muun joukkueen jäsenen välittömään poistamiseen pelistä ja pelialueelta (FOP). Vastapuolen joukkue (valmentaja) valitsee kentällä olevan puolustavan pelaajan. Mikäli rangaistus on annettu ennen pelin alkua, heittävä joukkue voi valita pelaajan joukkuealistalta.
- 29.5 Pelaajat eivät saa tarkoituksellisesti muuttaa tai muotoilla palloa, kun se lähtee pelaajan kädestä, seurauksena on rangaistus - epäurheilijamainen käytös.
- 29.6 Maalipallossa ei saa käyttää mitään pitoa lisääviä aineita. Pihkan tai minkään muunkaan aineen käyttö, joka lisää tai vähentää pitävyyttä pallon pinnan ja pelaajan käden välillä on ehdottomasti kielletty. Sellainen toiminta johtaa rangaistukseen; henkilökohtainen epäurheilijamainen käytös.
- 29.7 Pelaajat eivät saa tarkoituksellisesti kastella palloa hankaamalla sitä mitään pintaa vasten, seurauksena epäurheilijamainen käytösrankaistus.
- 29.8 Ensimmäisen kontaktin jälkeen, mikä tahansa tarkoituksellinen pallon seisaaltaan potkiminen johtaa epäurheilijamaiseen käytösrankaistukseen.
- 29.9 Milloin tahansa pelaaja heittää pallon ulos kentältä ja tuomari katsoo sen saatavan aiheuttaa vahinkoa kentän ulkopuolella, pelaaja saa epäurheilijamaisen käytösrankaistuksen.
- 29.10 Pelaajat eivät saa tarkoituksellisesti koskea silmäteippeihin millään tavalla. Seurauksena pelaajalle annetaan epäurheilijamainen käytösrankaistus ja poistetaan pelistä. Pelaaja voidaan vaihtaa. Tämä vaihto on yksi sallituista vaihdoista.

30 Meteli

- 30.1 Mikä tahansa heittävän pelaajan aiheuttama melu heittoliikkeen aikana ja sen jälkeen ennen kuin se osuu puolustavaan pelaajaan, johtaa rangaistukseen - meteli.
- 30.2 Mikä tahansa peliin kuulumaton melu, mikä määritellään eläimellisiksi ääniksi, voimakkaaksi jalan tömistelyksi, voimakkaaksi taputteluksi tai läiskimiseksi kentällä käsin, viheltely, laulamien, jatkuva voimakas tai epäoleellinen keskustelu ja huutaminen.

OSA F JOUKKUERANGAISTUKSET

Joukkuerangaistukseen johtavan virheen tapahduttua tuomari viheltää pilliin (tarvittaessa), ilmoittaa "joukkuerangaistus", ilmoittaa rangaistuksen syyn ja ilmoittaa joukkueen nimen. Joukkue, joka heittää rangaistusheiton, valitsee heittoa puolustamaan

jäävän pelaajan kentällä olevista pelaajista. Mikäli joukkuerangaistukseen johtanut rike on tapahtunut ennen pelin alkua, rangaistusheiton suorittava joukkue valitsee puolustavan pelaajan pöytäkirjassa olevista pelaajista. Pelin sääntöjä sovelletaan kaikkiin rangaistusheittoihin poikkeuksena tilanne, jossa rangaistusheiton suorittaja tekee rangaistavan virheen, heitosta ei voi syntyä maalia ja heittävä joukkue saa joko henkilökohtaisen tai joukkuerangaistuksen. Jos puolustavalle joukkueelle tapahtuu rangaistava virhe, rangaistusheitto uusitaan, mikäli siitä ei ole syntynyt maalia. Jos rangaistusheittoa suorittava pelaaja heittää pallon omaan maaliin, sitä ei hyväksytä maaliksi, mutta se johtaa joukkueen pallon menettämiseen. Mikäli joukkue, jolle rangaistusheitto on myönnetty, kieltäytyy rangaistusheitosta, sen on ilmoitettava siitä käsimerkillä (katso, Liite 1.) ja/tai sanomalla ”rangaistusheitosta kieltäydytään” (penalty declined).

Rangaistusheitosta kieltäytyvä joukkue saa pallon haltuunsa, kun peli käynnistetään uudelleen.

31 Kymmenen sekuntia

- 31.1 Joukkueella on kymmenen sekuntia aikaa saada pallo keskiviivan tai sivurajan yli joukkueen ensimmäisestä puolustavasta kosketuksesta palloon.
- 31.2 Jos aikalisä, vaihto tai ulostorjunta tapahtuu ensimmäisen puolustavan kosketuksen jälkeen ja joukkueella on pallo hallussaan (fyysisesti pelaajan hallussa tai pallo on selkeästi syötetty toiselle pelaajalle) 10 sekunnin kello pysäytetään tuomarin vihellyksestä, ja käynnistetään uudelleen, kun tuomari sanoo ”play”. Joukkueella on 10 sekunnista jäljellä oleva aika käytettävissään pallon heittämiseen keskiviivan tai sivurajan yli.
- 31.3 Jos ensimmäistä puolustavaa kontaktia seuraa vihellys ja ”pallo torjuttu ulos” (blocked out) -komento, 10 sekunnin kello pysäytetään (vihellyksestä). Tuomarin käynnistäessä peliä uudelleen, tuomari sanoo ”quiet please”, viheltää ja sanoo ”play”. 10 sekunnin kello käynnistyy ”play” -komennosta.
- 31.4 Kymmenen sekunnin ajanotto nollataan, kun ”toimitsija-aikalisä” (official’s time-out) ilmoitetaan.
- 31.5 Kymmenen sekunnin ajanotto nollataan maalin syntyessä.
- 31.6 Kymmenen sekunnin ajanotto nollataan jokaisen puoliajan päättyessä.
- 31.7 Kymmenen sekunnin ajanotto nollataan rangaistusheittotilanteessa.
- 31.8 Kymmenen sekunnin ajanotto alkaa ensimmäisestä puolustuskosketuksesta huolimatta siitä, onko joukkueella pallo hallussa vai ei.
- 31.9 Kymmenen sekunnin ajanottaja toimitsijapöydältä ilmoittaa tuomarille, kun kello saavuttaa 10 sekuntia ja joukkueella on pallo edelleen hallussaan ensimmäisestä kontaktista tai ennen kuin pallo on ylittänyt keskiviivan tai sivurajan tämän joukkueen kenttäpuoliskolta.

32 Joukkueen pelin viivytys

- 32.1 Joukkueen on oltava valmis aloittamaan peli jokaisen puoliajan alkaessa tuomarin ohjeiden mukaan.
- 32.2 Kun mikä tahansa joukkueen toiminta estää peliä jatkumasta.
- 32.3 Joukkueen on ilmoitettava kirjurille ennen varsinaisen peliajan puoliajan tai varsinaisen peliajan ja jatkoajan sekä jatkoajan puoliajan päättymistä suoritetut vaihdot.
- 32.4 Joukkue ei voi pyytää useampaa kuin neljää (4) aikalisää varsinaisella peliajalla tai useampaa kuin kolmea (3) aikalisää toisella puoliajalla tai useampaa kuin yhtä (1) aikalisää jatkoajoilla.
- 32.5 Joukkue ei voi pyytää useampaa kuin neljää (4) vaihtoa varsinaisella peliajalla tai useampaa kuin kolmea (3) vaihtoa toisella puoliajalla tai useampaa kuin yhtä (1) vaihtoa jatkoajoilla.
- 32.6 Kun tuomari ilmoittaa vaihdon, valmentajan on oltava valmis näyttämään näyttötauluilla vaihdot oikeassa järjestyksessä. Kun vaihto ilmoitetaan, vaihdettavan pelaajan on oltava valmis silmäteippausten ja suojiensa tarkastukseen.

33 Joukkueen epäurheilijamainen käytös

- 33.1 Kaikenlainen lämmittelyn (warm-up) ohjeiden rikkominen (katso 11.2)
- 33.2 Kaikkien joukkueen jäsenten ja sen edustajien, jotka ovat läsnä pelissä, täytyy käyttäytyä urheilullisesti.
- 33.3 Jatkuva epäurheilijamainen käytös voi johtaa pelistä tai pelipaikalta poistamiseen ja/tai kieltoon osallistumasta turnaukseen, jos tuomarin mielestä tilanne niin vaatii. Tuomarin on raportoitava tapahtuma TD:lle jatkopäätöksiä varten. Jos TD katsoo tarpeelliseksi, joukkue voidaan poistaa turnauksen jatkopeleistä. TD:n on lähetettävä kirjallinen raportti IBSA maalipallon alakomitealle.

34 Laiton valmentaminen

- 34.1 Kumpi tahansa tuomareista voi tuomita laittoman valmentamisen tai 10 ajanottaja voi tuoda laittoman valmentamisen tuomareiden tietoisuuteen. Jälkimmäisessä tapauksessa 10 sekunnin ajanottaja ilmoittaa äänimerkillä tuomarille. Pöytäpuolen tuomari selvittää asian 10 sekunnin ajanottajan kanssa ennenkuin vahvistaa rangaistuksen ja ryhtyy tarvittaviin toimenpiteisiin.
- 34.2 Joukkuekorttiin merkityt joukkueen jäsenet, jotka eivät ole kentällä, voivat kommunikoida kentällä oleville pelaajille virallisen pelikatkon aikana (vihelletty tauko) ja vain siihen saakka, kun tuomari on sanonut "quiet please". Jos joukkue jatkaa kommunikointia "quiet please" -komennon jälkeen, joukkuetta rangaistaan - laiton valmentaminen.

- 34.3 Eivät valmentajat, muut joukkueen jäsenet eivätkä peliin osallistumattomat pelaajat saa kommunikoida pelaajien kanssa vapaaheittojen aikana.
- 34.4 Mikäli saman pelin aikana sama joukkue saa rangaistuksen laittomasta valmentamisesta toistamiseen, kyseinen henkilö poistetaan pelitilasta (field of play, FOP) ja siitä annetaan joukkuerangaistus.
- 34.5 Valmentaminen käyttämällä elektronisia/digitaalisia laitteita on sallittu katso-
mosta käsin penkillä oleville joukkueen jäsenille. Pelaajat eivät saa käyttää
minkäänlaisia kuulolaitteita, säännön 6.7 mukaan. Mikäli elektronisesta lai-
teesta kuuluu ääniä tai meteliä, joka häiritsee peliä, joukkueelle annetaan
joukkuerangaistus – laitton valmentaminen ja laitteet suljetaan ja siirretään
joukkuepenkiltä toimitsijapöydälle.

35 Meteli

- 35.1 Mikä tahansa heittävän joukkueen kentällä olevan pelaajan aiheuttama melu heittoliikkeen aikana ja ennen kuin se osuu puolustavaan pelaajaan, johtaa joukkuerangaistukseen - meteli.
- 35.2 Mikä tahansa melu, mikä määritellään eläimellisiksi ääniksi, voimakkaaksi ja-
lan tömistelyksi, voimakkaaksi taputteluksi tai läiskimiseksi kentällä käsin, vi-
heltely, laulamien, jatkuva voimakas tai epäoleellinen keskustelu ja huutami-
nen.

OSA G PELIN PÄÄTTYESSÄ

36 Jatkoaika

- 36.1 Mikäli tasatilanteessa varsinaisen peliajan päättyessä tarvitaan voittaja, jouk-
kueet pelaavat kaksi (2) kolmen (3) minuutin jatkoaikaa tarvittaessa.
- 36.2 Varsinaisen peliajan päättymisen ja jatkoajan ensimmäisen puoliajan alkami-
sen välillä on kolmen (3) minuutin tauko. Tämän tauon aikana suoritetaan ar-
vonta, jossa päätetään, kumpi joukkue heittää/puolustaa, ja missä päädyissä
joukkueet aloittavat pelaamisen.
- 36.3 Joukkue, joka tekee ensimmäisen maalin vastustajan maaliin, on voittaja.
- 36.4 Mikäli toinen puoliaika tarvitaan, joukkueet vaihtavat joukkuepenkkialueita
kolmen minuutin tauon aikana.

37 Vapaaheitot

- 37.1 Mikäli maalitilanne on edelleen tasan jatkoajan jälkeen, ratkaistaan voittaja
voittomaaliheittoilla. Pelin säännöt koskevat kaikkia vapaaheittoja.
- 37.2 Kun ottelussa tarvitaan voittaja, valmentajille annetaan vapaaheittolistat (line-
up sheets) voittomaaliheittoja varten ensimmäisessä arvontatilaisuudessa en-

nen peliä. Vapaaheittolistoissa on oltava kaikki pelaajat, jotka ovat pelin osallistujalistoissa.

- 37.3 Vapaaheittojen lukumäärä määräytyy sen mukaan, kummalla joukkueella on vähemmän pelaajia.
- 37.4 Vapaaheittojen alussa suoritetaan uusi arvonta, jossa päätetään, kumpi joukkue heittää ensin. Tässä arvontatilaisuudessa valmentajien täytyy toimittaa vapaaheittolistat, jotka annettiin heille ensimmäisessä arvonnassa. Pelaajat heittävät ja puolustavat siinä järjestyksessä, joka on vapaaheittolistassa.
- 37.5 Kaikilla pelaajilla on silmäsuojat ja he pysyvät joukkuepenkkialueella, kunnes tuomarit ottavat heidät kentälle ja kunnes kaikki voittomaaliheitot on heitetty.
- 37.6 Tuomarit vievät kummankin joukkueen vapaaheittolistalla ensimmäisenä olevan pelaajan kentälle maaliviivan keskikohdalle, ja kumpikin pelaaja heittää kerran. Tuomari esittelee pelaajan joukkueen nimellä ja numerolla ja toteaa, kumpi heittää ensiksi.
- 37.7 Mikäli pelaaja loukkaantuu voittomaaliheittojen aikana, poistetaan hänet heittolistalta ja jäljellejääneet pelaajat nousevat heittojärjestyksessä ylöspäin ja toisen joukkueen mahdollinen ylimääräinen pelaaja on listan viimeisin.
- 37.8 Arvonnassa voittanut joukkue voi valita joko heiton tai puolustuksen ensimmäisen parin heitossa. Heittojärjestys muutetaan toisessa parissa ja tämä toimintatapa jatkuu, kunnes voittaja on selvillä.
- 37.9 Jos henkilökohtainen tai joukkuerangaistus tapahtuu heittäville joukkueelle, heitto hyväksytään, mutta maalia ei voi syntyä, eikä se johda uuteen rangastusheittoon. Jos henkilökohtainen tai joukkuerangaistus tapahtuu puolustavalle joukkueelle, heitto uusitaan, mikäli maalia ei syntynyt.
- 37.10 Heittoja toistetaan, kunnes vähimmäismäärällä pelaajia on ollut mahdollisuus heittää ja puolustaa. Voittaja julistetaan, kun toisella joukkueella on enemmän maaleja, kuin heittoja on jäljellä.
- 37.11 Joukkue, jolla on suurempi määrä maaleja, julistetaan voittajaksi.
- 37.12 Mikäli heittotilanteessa pallo menee omaan maaliin, maalia ei kirjata ja vuoro siirtyy toiselle joukkueelle.

38 Voittomaali vapaaheitoissa

- 38.1 Mikäli peli on edelleen tasan voittomaaliheittojen jälkeen, peli ratkaistaan äkkikuolemavapaaheitoilla. Näitä pelin sääntöjä sovelletaan kaikkiin äkkikuolemavapaaheitoihin.

- 38.2 Ne pelaajat, jotka osallistuivat vapaaheittoihin, osallistuvat myös äkkikuolemavapaaheittoihin vapaaheittoheittolistan osoittamassa järjestyksessä.
- 38.3 Uusi arvonta suoritetaan äkkikuolemavapaaheittojen alussa, joka määrittää, kumpi joukkue heittää ensin.
- 38.4 Tuomarit vievät kummankin joukkueen vapaaheittolistalla ensimmäisenä olevan pelaajan kentälle maaliviivan keskikohdalle, ja kumpikin pelaaja heittää kerran. Tuomari esittelee pelaajan joukkueen nimellä ja numerolla ja toteaa, kumpi heittää ensiksi.
- 38.5 Joukkue, joka voitti arvonnän, voi valita heiton tai puolustuksen ensimmäisessä heittoparissa. Heittojärjestys vaihtuu toisessa heittoparissa, ja tämä menettely jatkuu, kunnes voittaja on selvillä.
- 38.6 Heittoa toistetaan, kunnes voittaja selviää. Voittaja selviää, kun toinen joukkue on johdossa, ja molempien joukkueiden parit ovat heittäneet yhtä monta heittoa.
- 38.7 Jos tapahtuu loukkaantuminen, katso 37.7.
- 38.8 Jos henkilökohtainen tai joukkuerangaistus tapahtuu heittäväälle joukkueelle, heitto hyväksytään, mutta maalia ei voi syntyä, eikä se johda uuteen rangaistusheittoon. Jos henkilökohtainen tai joukkuerangaistus tapahtuu puolustavalle joukkueelle, heitto uusitaan, mikäli maalia ei syntynyt.

39 Ottelupöytäkirjan allekirjoitus ja protestimenettely

- 39.1 Välittömästi pelin päätyttyä molempien joukkueiden valmentajat, molemmat tuomarit ja pöytäkirjuri allekirjoittavat ottelupöytäkirjan toimitsijapöydän ääressä. Mikäli valmentaja ei allekirjoita pöytäkirjaa välittömästi pelin päätyttyä, valmentaja ei voi protestoida pelin tuloksesta.
- 39.2 Valmentajia pyydetään vahvistamaan aikovatko he tehdä pelistä protestia vai eivät. Kaikki protestit toimitetaan kirjallisesti TD:lle tai hänen edustajalleen 30 minuutin kuluessa protestoitavan pelin päättymisestä, ja protestimaksu on maksettava samalla. Järjestelykomitea päättää protestimaksusta, mutta se on vähintään € 100,00 (sata euroa) tai vastaava summa muissa valuutoissa.
- 39.3 Protesti on tehtävä IBSAn protestilomakkeella ja englanniksi. Protestilomakkeessa täytyy mainita sääntönumero(t), jota vastaan protestoidaan. Protestissa täytyy eritellä mitä sääntökohtaa on sovellettu väärin, eikä se voi koskea pelipaikkaa, eikä tuomareiden nimitystä.
- 39.4 TD, kilpailun johtaja tai nimitetty edustaja informoi protestin tekijää ajasta ja paikasta, missä protestikomitea kokoontuu. Kaikille asianosaisille annetaan mahdollisuus lyhyeen protestia selventävään selvitykseen argumentteineen. Kaikki mahdollinen informaatio protestin täydentämiseksi on esitettävä/luovutettava protestin antamisen yhteydessä. Video tai muu digitaalinen todiste voidaan hyväksyä, mikäli se on nauhoitettu organisaation laitteilla.

- 39.5 Protestikomitean päätös on lopullinen. Molempia joukkueita on informoitava komitean päätöksestä kirjallisesti viimeistään 30 minuuttia protestikomitean kokouksen jälkeen. Kaikki protestin osapuolet saavat kirjallisen ilmoituksen protestista. Kirjallinen ilmoitus sisältää komitean päätöksen perustelut. Kaikki protestin alaisen ottelun tulokset jäädytetään siksi aikaa, kun protestikomitea tekee päätöksensä.
- 40.5 Mikäli protesti hyväksytään, protestimaksu palautetaan protestoivalle joukkueelle. Muutoin protestisumma tilitetään a) IBSA:lle, mikäli turnaus on IBSA:n hallinnoima tai b) järjestävälle organisaatiolle, mikäli turnaus ei ole IBSA:n hallinnoima.

OSA H TUOMAREIDEN PÄÄTÖSVALTA JA TOIMITSIJOIHIN KOHDISTUVA VÄKIVALTA

40 Tuomarien päätösvalta

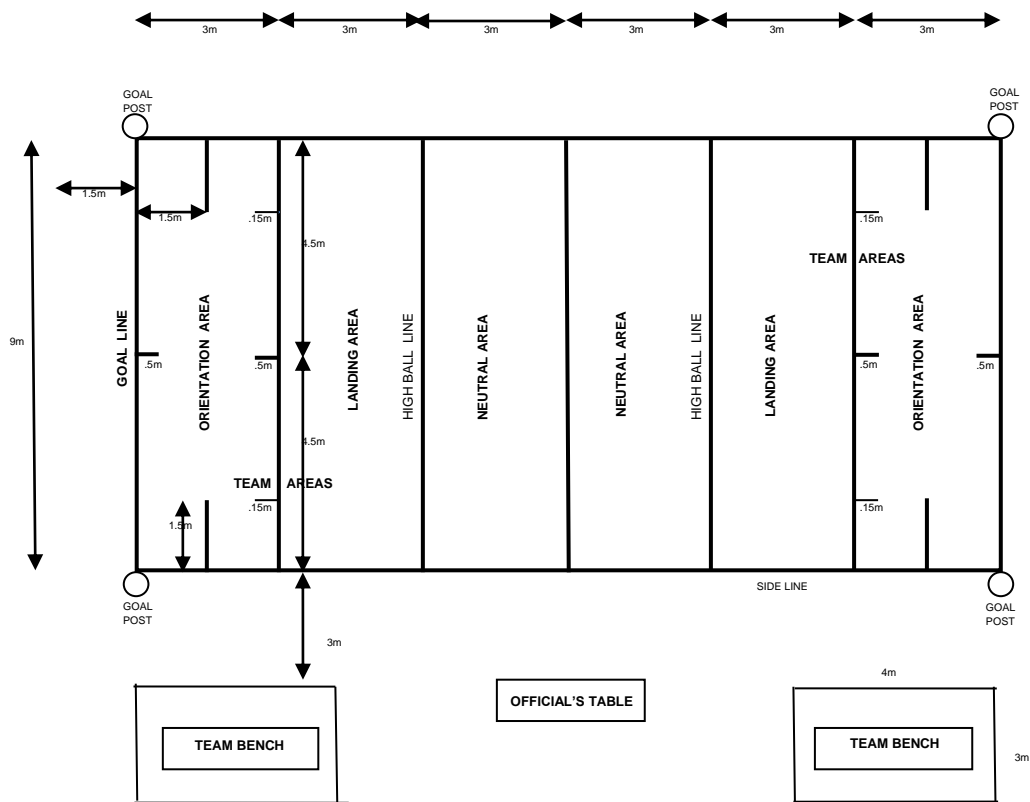
- 40.1 Tuomari tekee lopullisen päätöksen koskien kaikkia turvallisuuteen, sääntöihin, toimenpiteisiin ja peliin liittyvissä asioissa.
- 40.2 Mikäli joukkueen ja toimitsijoiden välillä vallitsee erimielisyys, vain päävalmentaja voi keskustella tuomarin kanssa. Keskustelu voi tapahtua vain virallisen pelikatkon aikana, ja ainoastaan, kun tuomari on hyväksynyt valmentajan pyynnön.
- 40.3 Tuomari selvittää asian päävalmentajalle.
- 40.4 Jos valmentaja ei hyväksy selitystä, peli pelataan loppuun ja valmentaja voi protestoida pelistä sen päätyttyä järjestelykomitean antamalla IBSAn protestilomakkeella.
- 40.5 Mikäli valmentaja jatkaa väittelyä asiasta tuomarin kanssa ensimmäisen selvityksen jälkeen, joukkueelle annetaan rangaistus. Joukkuerangaistus – Pelin viivytys.

41 Toimitsijoihin kohdistuva väkivalta

- 41.1 IBSAn toimitsijoiden kirjallisesti raportoimat osanottajiin kohdistuneet väkivaltaiset toimet pelien aikana käsitellään IBSAn seuraavassa alakomitean kokouksessa. Alakomitea päättää osanottajille määrättävistä rangaistuksista pykälän 52. mukaisesti.

Liite 1.

Piirros



Käsimerkit



SUBSTITUTION

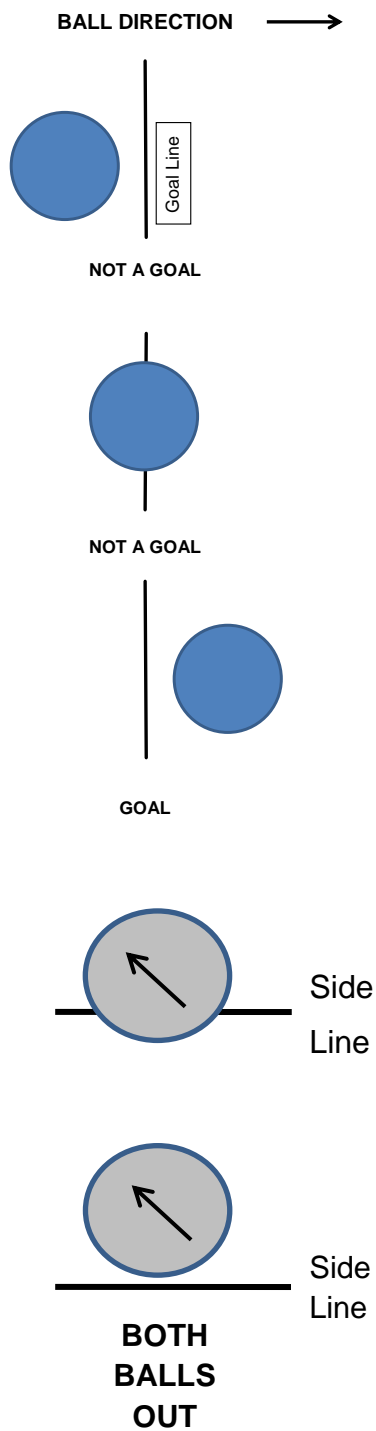


TIME OUT



DECLINE PENALTY

Maalin syntyminen



Pallo ulos määritelmä

SANASTO JA TUOMAREIDEN KOMENNOT

Acknowledgement	Tunnistaminen. Kun tuomari suullisesti ilmoittaa pyyntöä esittävän joukkueen nimen.
Act of Throwing	Heiton suorittaminen. Ajanjakso heittotilanteessa, kun heittäjä aloittaa heittoliikkeen taaksepäin pallo kädessään, kunnes se koskettaa ensimmäisen kerran vastapuolen pelaajaa.
Ball Across Line	Pallo yli rajan, katso Liite 1.
Ball Over	Pallo yli, Tilanne, jossa pallo pomppii torjunnan jälkeen (tai pompatessaan maalitolpasta) joukkuealueelta vastustajan kenttäpuoliskoa kohti ja ylittää keskiviivan tai sivurajan puoleettomalla alueella. Pallo voi olla ilmassa tai lattialla.
Championships	Mestaruuskilpailut, Paralympialaiset, MM- tai IBSA alueelliset mestaruuskilpailut.
Coaching	Valmentaminen, Kaikenlainen kommunikointi joukkuepenkkialueelta kentällä oleville pelaajille. Sallittu sääntöjen mukaan, kunnes tuomari sanoo "quiet please".
Coin toss	Arvonta
Control	Hallussapito. Kun pelaaja fyysisesti pitää palloa hallussaan tai palloa syötellään pelaajien välillä. Jos pallo ei ole pelaajan käsissä tai se on liikkeessä pelaajien välillä, pallo ei ole pelaajien hallinnassa.
Court Markings	Kenttämerkinnät, katso Liite 1.
Defence	Puolustus, Teko, jolla estetään pallon meneminen maaliin.
Delegation	Valtuuskunta. Valtuuskunta sisältää joukkueen pelaajat, lääketieteellisen ja valmennushenkilöstön, joukkueenjohtajat, kansallisen järjestön henkilöstö (mikäli maajoukkue), jotka on merkitty virallisiin ilmoittautumisasiakirjoihin.
Draw	Arvonta. Menetelmä, jolla päätetään joukkueiden sijoittaminen eri lohkoihin, varsinkin jos ne eivät ole osallistuneet aikaisempiin turnauksiin.
Extra Throws	Voittomaaliheitot. Yksi pelaaja vastaan yksi pelaaja tilanteessa, jossa peli on päättynyt tasan, ja voittaja on saatava selville.

Eyeshades	Silmäsuojat. Pelaajan varusteet, jotka estävät pelaajaa näkemästä pelin aikana.
Eye Patches	Silmien teippaukset. Tarttuvat teipit tai vastaava materiaali silmäsuojien alla, mitkä peittävät silmät ja estävät näkemisen pelin aikana.
Field of Play	Pelialue (FOP) Alue pelihallissa, jossa maalipalloa pelataan.
Forfeit	Luovutus. Häviö pelissä sellaisissa tilanteissa, jossa toinen joukkue ei ilmesty pelaamaan aikataulun mukaisesti tai jos joukkueessa ei ole vaadittavaa pelaajamäärää aloittaa tai lopettaa peli.
Goal Judge	Maalituomari. Yksi ottelun toimitsijoista, jonka toimet ja vastuut on määritelty IBSAn teknisten toimitsijoiden käsikirjassa (IBSA ITOs Manual).
Half	Yksi puoliaika. 12 minuutin ajanjakso säännöllisen peliajan puitteissa tai kolme minuuttia jatkoajalla.
Half Time	Puoliajan tauko. Kolmen (3) minuutin tauko puoliaikojen välillä.
Hand Signals	Käsimerkit. Valmentajien käyttämät äänettömät signaalit heidän halutessaan vaihtoja, aikalisiä tai kieltäytyessään rangaistusheitoista, katso Liite 1.
High Ball	Pitkä heitto. Rangaistukseen johtava tilanne, missä pallo ei ensiksi kosketa lattiaa joukkuealueella, sen jälkeen, kun pallo on heitetty. Ns. 6 metrin viiva on osa joukkuealuetta.
IBSA	International Blind Sports Federation
Infraction	Rike. Mikä tahansa sääntöjen rikkominen, mikä johtaa pallon menettämiseen rangaistuksen sijasta
International Blind Sports Federation Goalball Sub-committee	IBSAn maalipallon alakomitea, joka hallinnoi maalipalloa.
Long Ball	Pomppupallo. Rangaistukseen johtava tilanne, missä pallo ei kosketa lattiaa vähintään kerran neutraalilla alueella, sen jälkeen, kun pallo on heitetty.
Maximum Goal Difference	Suurin maaliero. Kun toinen joukkue on tehnyt kymmenen (10) maalia enemmän kuin vastustajansa.

Official Break in Play	Virallinen pelikatko. Milloin tahansa, kun tuomari pysäyttää pelin viheltämällä.
Out of Bounds	Rajojen ulkopuolella. Kentän ulkopuoliset alueet.
Overtime	Jatkoaika. Kaksi (2) kolmen (3) minuutin puoliaikaa, kun tarvitaan voittaja pelin ollessa tasan varsinaisella peliajalla.
Penalty	Rangaistus. Sääntöjen rikkominen, mikä johtaa rangaistusheittoon.
Pool	Lohko. Ryhmä joukkueita, jotka pelaavat toisiaan vastaan omassa lohossaan Round Robin -periaatteen mukaan.
Possession	Joukkueella on pallo hallinnassaan.
Reorientation	Uudelleenorientointi. Kun maalituomari tai tuomari ohjaa pelaajaa kentällä oikeaan paikkaan rangaistusheitto tilanteen jälkeen.
Round Robin	Round Robin. Pelijärjestelmä, jossa jokainen joukkue pelaa toistaan vastaan omassa ryhmässään.
Scorer	Kirjuri yksi toimitsijoista, jonka tehtävät on kuvattu IBSAn ITO Manual'ssa.
Seeding	Lohkoasettelu. Menetelmä, jossa joukkueet jaetaan tasavertaisiin kilpalohkoihin perustuen aikaisempien turnausten menestykseen.
Substitute	Vaihtopelaaja. Kun pelaaja joukkuepenkiltä on käytettävissä kentälle menoon ja vaihdetaan yhteen kentällä olevista pelaajista.
Substitution	Pelaajan vaihto, kun ensin yksi pelaaja tulee pois kentältä ja toinen pelaaja joukkuepenkkialueelta korvaa hänet.
Substitution Boards	Vaihdon näyttötaulut. Näkyvä apu, jota valmentajat käyttävät jokaisen pelaajan vaihdon yhteydessä.
Tactile Markings (Lines)	Orientoitumislinjat ja -merkinnät. Koholla olevat taktiset merkinnät, (kts. Liite I)
Ten Second Timer	10 sekunnin ajanottaja, joka on yksi tuomareista. Tehtävät on kuvattu IBSAn ITO's Manual'ssa.
Throw	Heitto. Pelaajan toiminta vapauttaessaan pallon käsistään kentällä tai kentän ulkopuolella, kun pelaajat ovat saaneet pallon haltuunsa ja pelikello käy.

Timer	Ajanottaja. Yksi toimitsijoista, jonka tehtävät on kuvattu IBSAn ITO's Manual'ssa.
Unsportsmanlike Conduct	Epäurheilijamainen käytös. Pelaajien, joukkueen jäsenten tai edustajien käyttäytyminen, mikä ei ole sopusoinnussa pelin hengen kanssa.

Tuomareiden komennot

Ball Over

Blocked

Blocked Out

Blood

Center

Deadball

Eyeshades

Equipment Check

Game

Goal

Half Time

High Ball

Illegal Coaching

Illegal Defense

Long Ball

Medical Substitution

Medical Time-Out

No Goal

Quiet Please

Noise

Official's Time-Out

Out

Pass Out

Penalty

Penalty Declined

Play

Premature Throw

(Personal) Delay of Game

(Personal) Penalty
(Personal) Unsportsmanlike Conduct
Short Ball
Substitution
Ten Seconds
Team Penalty
Team Delay of Game
Team Unsportsmanlike Conduct
Ten seconds
Time-Out