



INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION

国際視覚障害者スポーツ連合

GOALBALL RULES AND REGULATIONS 2018-2021

2018年～2021年版 ゴールボールのルールと規則

January 1, 2018

2018年1月1日付け

Goalball is a game played by two teams of three players each, with a maximum of three substitutes for each team. The game is played in a gymnasium on a court measuring 18.0m x 9.0m, which is divided into two halves by a centre line. Teams remain in their own half of the court during the game. The purpose of the game is for each team to throw the ball by hand, along the floor, with the intent of getting the ball across the opponent's goal line while the other team attempts to prevent this from happening. The goals and nets extend right across the 9.0m width at each end of the court. The ball is made of hard rubber and has holes in it that allow bells inside the ball to be heard as the ball moves. The rules of the game are controlled by the International Blind Sports Federation (IBSA).

ゴールボールは、1チーム3名の選手と3名までの交替選手からなる2チームで行われる試合である。試合は、体育館内の18m×9mの広さのセンターラインで2分したコートで行われる。チームは、試合中はコート半分の自分達のエリアに留まっている。試合の目的は、それぞれのチームが手でボールを床の上を転がし合い、相手チームのゴールラインを突破させることであり、一方のチームはそれを阻止しようとすることである。ゴールとネットは、コート両端の9mのラインの外側に置かれている。ボールは硬質ゴム製で、複数の穴が空いており、ボールが移動すると中の鈴の鳴る音が聞こえるように作られている。競技ルールは、国際視覚障害者スポーツ連合 (IBSA) によって管理されている。

If there is any misunderstanding between the English version of this rules document or any translated versions of this rules document, the English version will be used.

英語版とその翻訳版に解釈の相違が生じた場合は、英語版に従う。

TABLE OF CONTENTS

PART A - GOALBALL RULES

SECTION A - PREPARATION FOR THE GAME

セクションA 試合の準備

- 1 Court
コート
- 2 Team Bench Area
チームベンチエリア
- 3 Goals
ゴール
- 4 Ball
ボール
- 5 Uniforms
ユニフォーム
- 6 Eyeshades / Eye Patches / Eyeglasses and Contact Lenses / Hearing Aids
アイシェード／アイパッチ／メガネとコンタクトレンズ／イヤフォン
- 7 Competition Categories and Classification
試合のカテゴリーとクラシフィケーション（分類）
- 8 Team Composition
チーム編成
- 9 Officials
オフィシャル

SECTION B - BEFORE THE GAME

セクションB 試合前

- 10 Coin Toss
コイントス
- 11 Warm Up
ウォームアップ
- 12 Length of the Game
試合時間

SECTION C - DURING THE GAME

セクションC 試合中

- 13 Game Protocol
試合の手順
- 14 Scoring
スコア（得点）
- 15 Team Time-Out
チームタイムアウト
- 16 Official's Time-Out
オフィシャルタイムアウト
- 17 Medical Time-Out
メディカルタイムアウト
- 18 Blood Rule
ブラッドルール
- 19 Team Substitution
チームサブスティテューション

- 20 Medical Substitution
メディカルサブスティテューション

SECTION D - INFRACTIONS

セクションD インフラクション

- 21 Premature Throw
プリマチュアスロー
22 Ball Over
ボールオーバー

SECTION E - PERSONAL PENALTIES

セクションE パーソナルペナルティ

- 23 Short Ball
ショートボール
24 High Ball
ハイボール
25 Long Ball
ロングボール
26 Eyeshades
アイシェード
27 Illegal Defence
イリーガルディフェンス
28 Personal Delay of Game
パーソナルディレイオブゲーム
29 Personal Unsportsmanlike Conduct
パーソナルアンスポーツマンライクコンダクト
30 Noise
ノイズ

SECTION F - TEAM PENALTIES

セクションF チームペナルティ

- 31 Ten Seconds
テンセカンド
32 Team Delay of Game
チームディレイオブゲーム
33 Team Unsportsmanlike Conduct
チームアンスポーツマンライクコンダクト
34 Illegal Coaching
イリーガルコーチング
35 Noise
ノイズ

SECTION G - END OF THE GAME

セクションG 試合の終了

- 36 Overtime
オーバータイム
37 Extra Throws
エクストラスロー
38 Sudden Death Extra Throws
サドンデスエクストラスロー

- 39 Signing the Score Sheet and Protest Procedures
スコアシートへのサインとプロテストの手順

SECTION H - REFEREES' AUTHORITY AND ABUSE OF OFFICIALS

セクションH レフェリーの権威とオフィシャルへの悪態

- 40 Referees' Authority
レフェリーの権威
41 Abuse of Officials
オフィシャルへの悪態

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

付録1 コート図、ハンドシグナル、ゴール、ボールアウト

GOALBALL RULES

SECTION A - PREPARATION FOR THE GAME

セクションA 試合の準備

1 Court

コート

- 1.1 The dimensions: The court will be a rectangle 18.0 m long by 9.0m wide (+/- 0.05m). Measurements are to the outside edges. Nothing except the court markings will be allowed as markings on the court. (See diagram at Appendix 1 for markings and measurements). The court is divided every 3.0m along its length to give six areas.
寸法:コートは、長さ18m×幅9m(±5cm)の長方形である。(ラインの)外側で測定される。コート上には、コートマーキング以外のマークをつけることは許されない。(正確なマーキングと寸法は付録1の図解参照)。コートは、3mずつの6つのエリアに分けられる。
- 1.2 In front of the goals at each end of the court are Team Areas, 6.0 m, (+0.05m) long by 9.0 m (+0.05 m) wide. The Team Areas are divided in to two equal sections (3.0 m (+0.05 m) long and 9.0 m (+0.05 m) wide). These sections will be called the Orientation Area and the Landing Area. The Orientation Area is closest to the goal and the Landing Area is furthest from the goal. The team areas have player orientation lines as per the court diagram listed in Appendix 1.
チームエリアは両サイドのゴール前に位置し、長さ6m(±5cm)×幅9m(±5cm)である。チームエリアは二つの同じ広さのセクション(長さ3m(±5cm)、幅9m(±5cm))に分けられる。これらのセクションは、オリエンテーションエリアとランディングエリアと呼ばれる。オリエンテーションエリアはゴールに接したエリアで、ランディングエリアはゴールから離れたエリアである。チームエリアには、付録1のコート図の寸法でプレーヤーオリエンテーションラインが引かれている。
- 1.3 The Neutral Area is the middle area of the court. It is 6.0m (+0.05m) long by 9.0m (+0.05m) wide and is divided in two by the centre line. (see Appendix 1)
ニュートラルエリアはコート中央に位置し、長さ6m(±5cm)×幅9m(±5cm)の広さで、センターラインによって2分されている。(付録1参照)
- 1.4 All lines will be 0.05m in width (+/- 0.01m) and will be marked with tape. They will have string under them to assist with player orientation. The string will be 0.003m (+/- 0.0005m thickness) and will be placed under the top layer of tape. A tape colour should be used that provides contrast with the floor and ball, and improves the ability of referees and sighted spectators to better observe the ball and court markings.
全てのラインは、幅5cm(±1cm)のテープによってマークされる。テープの下には紐が張られ、選手に位置を知らせる。紐の太さは3mm(±0.5mm)で、一番上のテープの下に張られる。テープの色は床とボールのコントラストが付くものを使わなければならない、レフェリーは判断し易くなり、観客はボールとコートのマーキングが見分け易くなる。
- 1.5 The floor of the court must have a smooth surface, and be approved by the IBSA Technical Delegate (for IBSA sanctioned competitions). For Paralympic Games, World Championships and all other Championships, a wood, plastic or synthetic resilient flooring surface will be used.

コート上の床の表面は滑らかなもので、IBSAテクニカルデリゲートに認可されたものでなくてはならない(IBSAが認めた大会では)。パラリンピック、世界選手権、その他全ての選手権大会における床は、木製、プラスチック製、合成樹脂のものを使う。

2 Team Bench Area

チームベンチエリア

- 2.1 Each team will have a team bench area which will be positioned on either side of the officials' table, a minimum of 3.0m from the court's side line. It will be 4.0m long (+/- 0.05m) and 3.0m (+/- .05m) deep and will be marked all around by a tape line with string. (See Appendix 1)

チームは、オフィシャルテーブルの両側に、コート上のサイドラインから少なくとも3m離れた所に、それぞれのチームベンチエリアを設ける。長さは4m(±5cm)、奥行きは3m(±5cm)で、紐を入れてテープラインで全てを囲む。(付録1参照)

- 2.2 The team bench areas will be at the same end of the court as the players. The bench will be in line with the goal line. (See Appendix 1)

チームベンチエリアは、コート上の選手と同じサイドに位置する。ベンチは、ゴールラインの延長線上に位置する。(付録1参照)

- 2.3 At half time, teams will change bench areas teams change ends.

ハーフタイムでは、両チームはチームベンチエリアとコート上を交代する。

- 2.4 All members of the team must remain in their designated bench area and must have some part of their body on or behind the tape line during play. Failure to comply will result in a team penalty for delay of game.

チームの全てのメンバーは、試合中は指定されたベンチエリアに留まらなければならない。テープライン上かその手前に、身体の一部を残さなければならない。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

- 2.5 If a player who has been injured or has left the competition wishes to sit on the team bench they must wear an identifying jersey provided by the tournament organising committee. The player will be considered a non- participant. Failure to comply will result in the player leave the field of play.

怪我をした選手や試合に出場しない選手がチームベンチに入る場合は、トーナメントの組織委員会が提供する識別ジャージを着用しなければならない。選手は不出場選手とみなされる。この要件を満たさない場合、その選手はField of play(FOP=試合場所)から去らなければならない。

3 Goals

ゴール

- 3.1 The goals will extend across each end of the court. The internal measurements will be 9.0m across (+/- 0.05m) and 1.3 m high (+/- 0.02m) and at least 0.5m deep (measured from the front of the crossbar to the closest rear part of the goal).

ゴールはコート上の両端に設置される。ゴールの内測は、横9m(±5cm)、高さ1.3m(±2cm)、少なくとも50cmの奥行きである(クロスバーの前方からゴールポストの一番前までを測る)。

- 3.2 The cross bar will be rigid.

クロスバー(ゴールの横棒)は、固い作りであること。

3.3 The goal posts and cross bar will be round or elliptical and must not exceed 0.15m in diameter.

ゴールポスト(ゴールの縦棒)とクロスバーは、円形か楕円形で、その直径は15cmを越えてはいけない。

3.4 The goal posts will be positioned with the inside front edge of the post outside the side line and in alignment with the goal line.

ゴールポストは、その内側の前端がサイドラインの外側で、ゴールラインの延長線上に置かれる。

4 Ball

ボール

4.1 The ball will conform to the following specifications:

ボールは以下の規格に合っている事:

- Diameter: 24-25 cm
直径: 24-25cm
- Circumference: 75.5 cm-78.5 cm
周囲: 75.5cm-78.5cm
- Weight: 1.250 gr. (+/- 50 gr).
重量: 1250g ±50g
- Sound holes: 4 holes in upper hemisphere staggered from 4 holes in lower hemisphere
音穴: 上半球の4つの穴が、下半球の4つの穴と交互に空けられている。
- Bells: 2 pieces
鈴: 2個
- Elastomer: Natural Rubber (NR)
弾性材質: 天然ゴム
- Hardness according to Norm DIN 53505: 80-85 °Shore A
硬質規格DIN53505: 80-85° Shore A
- Colour: blue
色: 青
- Surface: knobbed
表面: こぶ状
- No toxicological components
毒性の無い材質

4.2 For major championship tournaments (Paralympic Games, IBSA Goalball World Championships and all IBSA Goalball Regional Championships), a ball determined by the organising committee and approved by the IBSA Goalball Sub-Committee is used.

主要な選手権大会(パラリンピック、IBSAゴールボール世界選手権、そして全てのIBSA地域選手権)では、IBSAゴールボール小委員会が認定し、組織委員会が決定したボールを使用する。

5 Uniforms

ユニフォーム

5.1 All players must wear a team jersey.

全ての選手は、チームのユニフォームを着用しなければならない。

- 5.2 Each player must have a number permanently fixed on the front and back of the jersey. The numbers will be 20 cms high (+/- 1cm) or approved by the Technical Delegate. Numbers must be 1,2,3,4,5,6,7,8 or 9. The number must not be tucked into the shorts, covered by padding, or otherwise obscured from the view of the referees or table officials. Failure to comply with any of these requirements will result in a team penalty for delay of game.

各選手のユニフォームの前後には、取り外しの出来ない番号が入っている。番号は20cm以上(±1cm)、もしくはテクニカルデリゲートの承認が必要となる。番号は1,2,3,4,5,6,7,8,9の何れかでなければならない。番号はパンツの中にしまい込まれてはいけなく、プロテクターで隠されてはいけなく、レフェリーもしくはテーブルオフィシャルから見えないようにしてはならない。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

- 5.3 Players can have their nationality and name written on the back of the jersey either above or below the number. The size of letters cannot exceed 7cms (+/- 0.5cm).
選手は、ユニフォームの背面の番号の上または下に、国籍や名前を入れることが出来る。文字の大きさは7cm(±5mm)を超えてはならない。

- 5.4 Clothing, equipment and padding must not extend more than 10 cms in any direction from the body.

衣類、用具やパッドは、身体から10cm以上離れていてはいけなく。

- 5.5 At the Paralympic Games the game jersey, trousers and socks worn by all competitors on a team must be identical and meet all advertising standards as required by the International Paralympic Committee. Due to the contractual nature of advertising requirements, non-compliant uniform items will not be permitted on the court. Failure to comply with this requirement will result in a team penalty for delay of game and the player will not be permitted to play.

パラリンピックでは、チームの選手全員が同じユニフォーム、パンツ、ソックスを着用し、それらは国際パラリンピック委員会の広告基準を満たしていなければならない。広告基準の契約上、不適合なユニフォームをコートで着用することは許可されない。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられ、選手はプレイすることを許されない。

- 5.6 At the IBSA Goalball World Championships the game jersey, trousers and socks worn by all competitors in a team must be identical and meet all advertising standards as required by the International Blind Sports Federation (IBSA). Due to the contractual nature of advertising requirements, non-compliant uniform items will not be permitted on the court. Failure to comply with this requirement will result in a team penalty for delay of game and the player will not be permitted to play.

IBSAゴールボール世界選手権では、チームの選手全員が同じユニフォーム、パンツ、ソックスを着用し、それらは国際視覚障害者スポーツ連合 (IBSA) の広告基準を満たしていなければならない。広告基準の契約上、不適合なユニフォームをコートで着用することは許可されない。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられ、選手はプレイすることを許されない。

- 5.7 Any padding or other external items placed on the head may not interfere with eyeshade positioning or function. Failure to comply with this will result in a delay of game penalty.

頭部に装着するいかなる物は、アイシェードの位置や機能を妨げるものであってはならない。違反した場合は、ディレイオブゲームペナルティが科せられる。

- 5.8 Teams must have additional uniforms available in case of blood. Teams will replace blood stained uniform items with one that has the same design and colours as the part of the uniform that is replaced. Failure to comply with this will result in a team penalty delay of game.

チームは、出血に備えて、追加のユニフォームを持たなくてはならない。チームは、血の付いたユニフォームを、同じデザイン・色のユニフォームに着替える。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

- 5.9 Teams must also have two sets of jerseys to serve as their home team jersey and their visitor team jersey. The two jerseys will be clearly different in their colour combinations.

チームは、ホーム用のユニフォームとビジター用のユニフォームの2種類を持たなければならない。2種類のユニフォームは、色の組み合わせが全く異なるものとする。

6 Eyeshades/Eye Patches/ Eyeglasses and Contact Lenses / Hearing Aids

アイシェード／アイパッチ／メガネとコンタクトレンズ／イヤフォン

- 6.1 Players will not wear eyeglasses or contact lenses.

選手はメガネやコンタクトレンズを着用しない。

- 6.2 Eyesnades must be worn by all players on the court from the time of the eyesnade check at the start of the half until the end of the half. Additionally, a player being substituted can remove their eyeshade once their substitution has been announced and they are leaving the court. Failure to comply will result in a personal penalty -

Eyeshades

コート上の全ての選手は、ハーフ開始のアイシェードチェックからハーフ終了時までアイシェードを着用していなければならない。サブスティテューションをアナウンスされた選手は、アイシェードを外してコートを出ることが出来る。違反した場合は、パーソナルペナルティのアイシェードが科せられる。

- 6.3 Eyeshades must also be worn during Overtime by all players on the court. All players must wear eyeshades during extra throws, whether they are on the court or not. Failure to comply will result in a personal penalty - Eyeshades.

コート上の全ての選手は、オーバータイム中もアイシェードを着用していなければならない。エクストラスローの間は、コートの中・外に関わらず、全ての選手がアイシェードを着用していなければならない。違反した場合は、パーソナルペナルティのアイシェードが科せられる。

- 6.4 At all major championship tournaments, all players participating in the game must have their eyes covered by gauze patches, or an equivalent material under the supervision of the IBSA Goalball Technical Delegate or by a person designated for each team, who is known by the Technical Delegate. The Local Organising Committee (LOC) must announce the type, mark or brand of the patches sixty (60) days before the start of the tournament allowing all teams to know which type and brand will be used. Teams must provide a medical certification to the Technical Delegate (TD) two (2) weeks in advance, if a player needs to use different patches. If the alternative patches are approved, the team will cover the extra cost for the purchase of the new patches.

主要な選手権大会では、試合に出場する全ての選手は、IBSAゴールボールのテクニカルデリゲートの管理の下、またはテクニカルデリゲートに指定された各チームを担当する係によって、ガーゼのアイパッチか同等の物で目を覆わなければならない。地元の組織委員会(LOC)は、トーナメント開始60日前にパッチの形、マークまたはブランド名を知らせる。もし選手が異なるパッチを必要とするならば、チームは2週間前に医学的な証明をテクニカルデリゲート(TD)に提出しなければならない。代替品が認められれば、チームは新しいパッチの追加費用を支払う必要はない。

- 6.5 If the act of repairing an eyeshade or if the request from a player to substitute an eyeshade takes longer than forty-five (45) seconds to complete, a personal penalty for delay of game will be called. The ten second timer who is not presently timing the ten seconds will time the 45 second official time out.

もし、アイシェードの修理や選手からの要求によるアイシェード交換に45秒以上かかったら、パーソナルペナルティのディレイオブゲームが科せられる。投球側のテンセカンドを計時していないテンセカンドタイマーが、45秒のオフィシャルタイムアウトを計時する。

- 6.6 Any eyeshades provided by a tournament organiser must be approved by the IBSA Technical Delegate and must be worn by all players. Failure to comply without prior written approval from the Technical Delegate will result in removal of the player from the game. That player can be substituted.

大会主催者が提供するアイシェードは、IBSAテクニカルデリゲートの承認を受けなければならない。選手全員がそのアイシェードを着用しなければならない。テクニカルデリゲートから事前に文書による許可を得ずに違反した場合は、選手は試合から除外される。その選手の交代出来る。

- 6.7 Players cannot wear or use any hearing aids whilst in the Field of Play. Failure to comply will result in a personal unsportsmanlike conduct penalty and the player will be removed from that game. That player can be substituted.

選手は、Field of play(試合場所)でイヤフォン等を着用したり使用してはいけない。違反した場合は、パーソナルアンスポーツマンライクコンダクトのペナルティが科せられ、選手は試合から除外される。その選手の交代出来る。

7 Competition Categories and Classification

試合のカテゴリーとクラシフィケーション(分類)

- 7.1 Competition will be divided into two categories, male and female.

試合は、男子と女子の2つのカテゴリーに分けられる。

- 7.2 For IBSA sanctioned competition all players must satisfy the IBSA sport class of B1, B2 or B3.

IBSAが認可した大会では、全ての選手は、B1、B2、B3のIBSA視覚クラシフィケーション(分類)を満たさなければならない。

8 Team Composition

チーム編成

- 8.1 At the beginning of every game each team will consist of three (3) players on court with a maximum of three (3) substitutes. A team will be forced to forfeit the game if they cannot start that game with three (3) players on court.

全ての試合開始時には、各チームはコート上の3名の選手と3名までの控え選手で構成される。コート上の3名の選手で試合を開始出来ない場合、チームはその試合に出場する権利を失う。

- 8.2 In addition each team may have up to 3 escorts on the bench during the game. The total number of individuals allowed in the team bench areas must be not more than nine, including the three starting players. Failure to comply with this will result in a team penalty delay of game.

さらに、各チームは試合中に3名までのエスコートをベンチに置くことが出来る。チームベンチエリアには、3名の先発選手を含め、9名までの立ち入りが許される。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

- 8.3 The referees must be notified in writing at the coin toss, of any player(s) in the team bench area who are not involved in the game. The player(s) must wear an identifying jersey provided by the organising committee of the tournament, otherwise, they will not be permitted to sit in the Team Bench. Failure to comply will result in the player being required to leave the bench area.

試合に出場しない選手(達)がチームベンチエリアに入る場合は、ラインアップシートに記入し、コイントスの際にレフェリーに報告しなければならない。その選手(達)は、トーナメントの組織委員会が提供する識別ジャージを着用しなければならない。そうでない場合はチームベンチに座ることは出来ない。違反した場合は、選手はベンチエリアから出なくてならない。

9 Officials

オフィシャル

- 9.1 In Paralympic Games and for all IBSA sanctioned events, each game will have 2 referees, 4 goal judges, 1 scorer, 1 timer, 2 ten second timers and 1 back-up timer.

パラリンピックやIBSAが認可した大会では、各試合において2名のレフェリー、4名のゴールジャッジ、1名のスコアラー、1名のタイマー、2名のテンセカンドタイマー、1名のバックアップタイマーが必要である。

- 9.2 Officials duties can be found in the IBSA Goalball ITO Manual. Referees and the technical officials' duties can be found in the Referee manual.

オフィシャルの任務は、IBSAゴールボールITOマニュアルに記載されている。レフェリーとテクニカルオフィシャルの任務は、レフェリーマニュアルに記載されている。

SECTION B - BEFORE THE GAME

セクションB 試合前

10 Coin Toss

コイントス

- 10.1 A team representative will be present at the correct time and place for the coin toss. Failure to comply will result in a loss of choice of throwing or defending the ball or the choice of court ends left or right of the official's table. If neither team appears for the coin toss, the first team in the scoresheet game information (Team A) will start on the left side of the official's table with the ball.

チームの代表者は、定められた時間にコイントスの場所に現れる。違反した場合は、投球か守備か、オフィシャルテーブルの左側か右側のどちらのコートにするかの選択権を失う。どちらのチームもコイントスに現れない場合は、スコアシート・ゲームインフォメーションの初め(左側)に記載されているチーム(チームA)が、オフィシャルテーブルの左側のコートでボールを持って試合を開始する。

10.2

Before a team can enter the Field of Play, a team representative will be required to validate the score sheet-game information to ensure that correct player names and numbers are recorded as well as the list of coaches and/or escorts who will be permitted on the bench during the game. If the score sheet-game information is not provided, the score sheet-game information from the previous game will be used. If no previous score sheet-game information exists, team names and functions as presented in the entry form provided to the organising committee for the tournament will be used.

Field of Play(試合場所)に入る前に、チームの代表者は正しい選手の氏名と番号、試合中にベンチに入ることが許されているコーチやエスコートの氏名が、スコアシート・ゲームインフォメーションに記載されているかどうか聞かれる。もしスコアシート・ゲームインフォメーションが提出されなければ、前の試合で提出したスコアシート・ゲームインフォメーションを使用する。もし、前の試合で提出したスコアシート・ゲームインフォメーションがない場合は、トーナメントの組織委員会に提出したエントリーフォームに記載されている氏名や番号が使用される。

10.3

For games that must have a winner, the team representative will complete a line-up sheet, which will be provided by the referee in the first coin toss and must be returned to the referee at the time of the extra throws coin toss. Failure to comply will result in loss of choice to throw or defend, Score sheet - Game information order will be used to determine the player's order. If neither team provided a line-up sheet, Team A will start with the ball.

勝者を決める必要がある試合では、チームは最初(試合開始前)のコイントスでレフェリーによって配られたラインアップシートに記入し、エクストラスローのコイントスの際にレフェリーに提出する。違反した場合は、投球か守備かの選択権を失い、スコアシート・ゲームインフォメーションに記入された選手の順番が適用される。もし、どちらのチームもラインアップシートを提出していない場合は、チームAのボールからスタートする。

10.4

The coin toss will be conducted by an official approved or appointed by the Technical Delegate for the tournament.

コイントスは、大会のテクニカルデリゲートに承認または任命されたオフィシャルによって行われる。

10.5

The winner of the coin toss will have the choice of either throwing or defending the ball first, or they may instead choose which end of the court they would like to start play in (left or right). The remaining choice will be decided by the other team.

コイントスの勝者は、初めにボールを投球するか守備するか、もしくはどちらのコート(左か右)からプレーを開始するかを選択する。残りの選択肢は、もう一方のチームにより決定される。

10.6

At the end of the first half, the teams will change ends. The first throw of the second half will be thrown by the team that defended the first throw at the start of the game.

前半の終了時に、チームはエンド(コートとベンチエリア)を交替する。後半の最初の投球は、試合開始時に守備をしたチームが投げる。

- 10.7 Only players listed on the line-up sheet used for the actual game will be allowed to play that game. All team members listed on the Goalball Score Sheet - Game Information for the actual game must be on the court or on the team bench at the start of play. Failure to comply will result in one team penalty for Delay of Game.

試合のために提出されたラインアップシートに記載された選手のみが、試合でプレーすることを許される。試合開始時には、スコアシート・ゲームインフォメーションに記載されているチームのメンバー全員がコート上やベンチにいないてはならない。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

11 Warm Up

ウォームアップ

- 11.1 The players will be allowed a warm up on court at the end of the court that they will defend. Teams will not be allowed to throw the ball in the direction of the other team's half of the court.

選手は、守備をする側のコート上でのウォームアップが許される。チームは、相手チームのコートに向かって投球してはならない。

- 11.2 If, during the warm up, a team throws the ball into the other team's half of the court, they will be given a warning by the referee. If the same team throws a second ball into the other team's half of the court they will be given a team penalty - Unsportsmanlike Conduct. Every subsequent throw to the other team's half of the court will lead to a further team penalty for Unsportsmanlike Conduct and may result in a player or coach being ejected from the game.

もし、ウォームアップ中の投球が相手チームのコートに入った場合は、レフェリーにより警告が与えられる。同じチームの投球が相手チームのコートに2回目に入った場合は、チームペナルティのアンスポーツマンライクコンダクトが科せられる。相手チームのコートに投球が入るごとに、チームペナルティのアンスポーツマンライクコンダクトが科せられ、選手もしくはコーチが試合から追放される(退場させられる)。

12 Length of the Game

試合時間

- 12.1 A game will be a total of 24 minutes divided into 2 halves of 12 minutes each.

試合は合計24分間で、それぞれ12分の2つのハーフに分かれている。

- 12.2 There will be at least 5 minutes between the end of a game and the start of the next game. At the Paralympic Games and World Championships, there will be a minimum of 15 minutes between the end of a game and the start of the next game.

試合終了時から次の試合の開始までには、少なくとも5分の間隔が必要である。パラリンピックや世界選手権では、少なくとも15分の間隔が必要である。

- 12.3 An audible signal will be given 5 minutes before the start of the game. There will also be a second audible signal 90 seconds before the start of each half.

試合開始5分前にブザーが鳴らされる。各ハーフの開始前90秒前に2度目のブザーが鳴らされる。

- 12.4 Players who are going to start any half must be on court, facing their own goal and ready for eyeshade check by the referees, 90 seconds before the start of each half ? Failure to comply will result in a Team or Personal Penalty for Delay of Game.

出場選手は、各ハーフの開始90秒前にはコート上でゴールの方向を向き、レフェリーによるアイシェードチェックを受ける準備が出来ていなくてはならず、違反した場合は、チームまたはパーソナルペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

12.5 Half time will be 3 minutes in duration.
ハーフタイムは3分間である。

12.6 All teams and players should be ready to start when the table official calls “time” or where there is an audible signal - Failure to comply will result in a Team or Personal Penalty for Delay of Game.

全てのチームと選手は、テーブルオフィシャルから「タイム」のコール、もしくは音による通知があった時点で試合を開始する準備が出来ていなくてはならず、違反した場合は、チームまたはパーソナルペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

12.7 Any half will be considered complete at the end of time.
ハーフは、時間終了とともに終わる。

SECTION C - DURING THE GAME

セクションC 試合中

13 Game Protocol

試合の手順

13.1 The referee starts the game by asking everyone to switch off mobile phones and remain quiet while the ball is in play. The referee will call “quiet please” before calling “centre”, and throwing the ball to the team who is to throw first. The referee will throw the ball to the player who is closest to the centre position. The referee will then blow their whistle three times and call “play”.

レフェリーは、携帯電話の電源を切ることとプレー中の静粛を全員にお願いすることから試合を開始する。レフェリーは「センター」とコールする前に「クワイエットプリーズ」とコールし、初めに投球するチームにボールを投げ入れる。レフェリーはセンターポジションに近い選手にボールを投げ入れる。それから、レフェリーはホイッスルを3回吹き「プレー」とコールする。

13.2 The main clock and the ten second clock will start on the call “play”.

メインクロック(主時計)とテンセカンドの時計は、「プレー」のコールでスタートする。

13.3 The referee will complete any half by whistling once and calling “half time”, “game”, “overtime”, “extra throws” or “sudden death extra throws”. This is a signal that players may touch their eyeshades and is to ensure that a penalty situation did not occur before the end of the half. During extra throws and between extra-throws and sudden-death extra throws players are not allowed to touch their eyeshades.

レフェリーは、ホイッスルを1回吹き「ハーフタイム」、「ゲーム」、「オーバータイム」、「エクストラスロー」そして「サドンデスエクストラスロー」とコールすることでハーフを終了する。これは、選手はアイシェードに触れることが出来ると分かり、ハーフ終了前にペナルティが起こらなかったことが明白となる合図です。エクストラスロー中とエクストラスローとサドンデスエクストラスローの間も、選手はアイシェードに触れてはならない。

13.4 The game clock and the ten second clock will be stopped whenever the referee blows their whistle and started again on the call “play” except during a penalty situation. The game clock is stopped during a penalty situation.

ペナルティの状況を除き、ゲームクロック(主時計)とテンセカンドの時計は、レフェリーがホイッスルを吹く度に止められ、「プレー」のコールで再スタートする。ペナルティの状況では、ゲームクロック(主時計)は止められる。

- 13.5 At a time the ball needs to be put back into play it will be dropped by a referee or goal judge at the side line 1.5 m in front of the goal post closest to the side it exited the court. The referee will then call “quiet please”, blow their whistle once and call “play”. The game and ten second clock will restart on the call “play”. In case of the ball goes over the centre line and after the goal the team can keep the ball.
ボールがコートに戻される際はいつでも、ボールがコートから出たサイドのゴールポスト前の1.5mのオリエンテーションラインとサイドラインが交わる所に、レフェリーかゴールジャッジによって入れられる。それからレフェリーは「クワイエットプリーズ」と言い、ホイッスルを1回吹き「プレー」とコールする。ゲームクロック(主時計)とテンセカンドの時計は、この「プレー」のコールで再スタートする。ボールがセンターラインを超えた時とゴールした後は、チームはボールを保持出来る。
- 13.6 If, in the act of throwing, a ball is thrown out over the side line without touching the defending team, the referee will blow their whistle once and call “out”. The game clock will stop. The ten second clock will also be stopped and reset. Any time the ball needs to be put back into play it will be dropped by a referee or goal judge (See rule 13.5). The referee will say “quiet please”, whistle and say “play”. The game clock and the ten second clock will both restart on the call “play”.
投球されたボールが、守備チームに触れることなくサイドラインを越えてコートの外に出た場合、レフェリーはホイッスルを吹き「アウト」とコールする。ゲームクロック(主時計)が止められる。テンセカンドの時計も止まり、リセットされる。ボールを戻す時はいつでも、レフェリーかゴールジャッジによって入れられる(ルール13.5参照)。レフェリーは「クワイエットプリーズ」と言い、ホイッスルを吹き「プレー」とコールする。ゲームクロック(主時計)とテンセカンドの時計は、「プレー」のコールで再スタートする。
- 13.7 If a ball is blocked out over the side line within the Team Area, the referee will blow their whistle once and call “blocked out”. The game clock and the ten second clock will stop. Any time the ball needs to be put back into play it will be dropped by a referee or goal judge (See rule 13.5). The referee will say “quiet please”, whistle and say “play”. The game clock and the ten second clock will both restart on the call “play”.
ボールがチームエリア内のサイドラインを越えてブロックアウトされた場合は、レフェリーはホイッスルを1回吹き「ブロックアウト」とコールする。ゲームクロック(主時計)とテンセカンドの時計は止まる。ボールを戻す時はいつでも、レフェリーかゴールジャッジによって入れられる(ルール13.5参照)。レフェリーは「クワイエットプリーズ」と言い、ホイッスルを吹き「プレー」とコールする。ゲームクロック(主時計)とテンセカンドの時計は、「プレー」のコールで再スタートする。
- 13.8 Any time the game clock is stopped and the ball is dropped back into play by a referee or goal judge at the 1.5m line in front of the goal post, the referee will call “quiet please”, blow their whistle once and call “play” even if no team member is attempting to pick up the ball.
ゲームクロック(主時計)が止まった時はいつでも、レフェリーかゴールジャッジがゴールポスト前の1.5mのラインの所にボールを入れ、レフェリーはチームのメンバーがボールを拾おうとしてなくても、「クワイエットプリーズ」と言い、ホイッスルを1回吹き「プレー」とコールする。
- 13.9 No additional orientation aids are permitted on court. Failure to comply will result in personal penalty - Delay of Game.

選手はコート上で位置の誘導を受けてはならない。違反した場合は、パーソナルペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

- 13.10 Following a penalty situation, players may be re-orientated to the goal post by a referee or goal judge. If at any other time a referee must re-orientate a player, a personal Delay of Game penalty will be called.

ペナルティの後には、選手はレフェリーやゴールジャッジによって、ゴールポストに誘導されても良い。それ以外の時に、レフェリーが選手を誘導する必要があった場合は、パーソナルディレイオブゲームペナルティがコールされる。

- 13.11 When a thrown ball comes to rest in the Team Area of the defending team, without a defending player touching it, this will be called a 'Dead Ball'. The referee will blow the whistle and call "dead ball." The ball will be given to the defending team by an official as per rule 13.5. A "dead ball" will also be called if the thrown ball hits the goal post/crossbar without touching a defending player and comes to rest in either the Team Area or first half of the Neutral Area. The whistle will not be blown until the ball has completely stopped its motion.

投球されたボールが、守備側の選手に触れることなく守備側チームのチームエリア内で止まった場合は「デッドボール」となる。レフェリーはホイッスルを吹き、「デッドボール」とコールする。そのボールは、ルール13.5に従って、オフィシャルにより守備側チームに渡される。「デッドボール」は、投球されたボールが守備側の選手に触れることなくゴールポストやクロスバーに当たり、チームエリアまたはニュートラルエリアの手前半分で止まった場合にもコールされる。ホイッスルは、ボールが完全に動きを止めるまで吹かれない。

- 13.12 A team member will only be allowed to leave the field of play (FOP), regardless of the reason (i.e., medical attention or equipment adjustment), during an official stoppage in play after receiving permission from the referee. That team member may not return until the end of that half of the game. Failure to comply will result in a team penalty - Delay of Game.

チームのメンバーが、何らかの理由（医療目的や備品調整など）でField of play (FOP=試合場所)を離れる場合は、レフェリーに許可された試合中のオフィシャルブレイク中（試合が停止している間）にのみ許される。そのチームのメンバーは、そのハーフが終了するまで戻れない。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

- 13.13 To ensure the game flow smoothly, an official time-out to wipe the floor will only be taken when the referee determines that the safety of the players maybe compromised. Floor wiping will only take place during an official stoppage in play.

試合がスムーズに行われる為に、床拭きの為のオフィシャルタイムアウトは、レフェリーが選手の安全性が損なわれると判断した場合にのみ取られる。床拭きは、試合中のオフィシャルブレイク中（試合が停止している間）にのみ行われる。

14 Scoring

スコア(得点)

- 14.1 At any time where the game clock is running and the ball is in play and completely crosses a goal line, (see Appendix 1), a goal is scored. The referee will whistle two times and announce the goal. The game clock will stop on the referee's first whistle. A goal cannot be scored by an official passing the ball into play.

ゲームクロック(主時計)が動いていて、そしてプレー中にボールがゴールラインを完全に越えた場合はいつでも得点となる(付録1参照)。レフェリーはホイッスルを2回吹き、ゴールをアナウンスする。ゲームクロック(主時計)は、レフェリーの初めのホイッスルで止められる。プレー中に、オフィシャルによって入れられたボールが得点になることはない。

- 14.2 If a defending player's eyeshades are moved or come off when hit by a thrown ball, the play will be allowed to continue until the ball is controlled, the ball is blocked out or the ball scores.

投球されたボールが守備側の選手のアイシェードに当たり、アイシェードがずれたり外れたりしても、選手はボールをコントロールするか、ボールをブロックアウトするか、または得点になるまでプレーを続けることができる。

- 14.3 The team with the most goals at the end of regulation time will be the winner.
試合時間が終了した時点で、得点の多いチームが勝者となる。

- 14.4 The game will end immediately once one team leads the other team by 10 goals.
相手チームとの得点差が10点になった時点で、その試合は終了する。

15 Team Time-Out チームタイムアウト

- 15.1 Each team will be allowed four (4) time-outs of 45 seconds during the game. At least one of these time-outs must be taken during the first half or this time-out will be lost. Once one of the teams has called a time-out both teams may use the time-out.

各チームは、試合中に45秒間のタイムアウトを4回まで取ることが出来る。その内少なくとも1回は前半に取らなくてはならず、このタイムアウト(前半に取らなかった1回)は失われる。いずれかのチームがタイムアウトを取ると、両方のチームがタイムアウトを使用できる。

- 15.2 Each team will be allowed one time-out during the entire overtime. All time-outs not used at the end of regulation time will be lost.

各チームは、延長中に1回のタイムアウトを取ることができる。正規時間の終了時に使わなかったタイムアウトは失われる。

- 15.3 The team that has control of the ball may request a time-out. Either team may request a time out when there is a whistle stoppage in play.

タイムアウトは、チームがボールをコントロールしている時に要求することができる。ホイッスルでプレーが停止している間は、どちらのチームでもタイムアウトを要求することができる。

- 15.4 A time-out may be indicated to the referee by any member of the team, using the "time-out" hand signal (see Appendix 1) and / or by saying "time-out". Any member of the team can ask for the time-out by hand signal before their team has control of the ball but must wait for the ball to be controlled before requesting the time-out verbally. Failure to comply will result in a team penalty - Illegal coaching.

タイムアウトは、タイムアウトのハンドシグナル(付録1参照)を使うか、「タイムアウト」と口頭で述べるか、またはその両方でチームの誰もがレフェリーに要求出来る。チームがボールをコントロールする前にハンドシグナルによってタイムアウトを要求することができるが、タイムアウトを口頭で要求する場合は、ボールをコントロールするまで待たなければならない。違反した場合は、チームペナルティのイリーガルコーチングが科せられる。

- 15.5 The time-out starts when the referee announces it and the requesting team by name. Any person in the team bench area is then allowed to enter the court.

タイムアウトは、レフェリーが要求しているチーム名をアナウンスした時点から始まる。タイムアウト中は、チームベンチエリアにいる誰もがコートに入ることを許される。

- 15.6 A ten second timer will record the 45 second time-out, giving an audible signal 15 seconds before the time-out is finished and again when the time-out expires. At the expiration of the time-out all team members must be in the team bench area. Failure to comply will result in a team penalty - Delay of game
テンセカンドタイマーは45秒のタイムアウトを計時し、タイムアウト終了の15秒前にブザーを鳴らし、45秒の終了時に再びブザーを鳴らす。タイムアウト終了時には、チームのメンバーはベンチエリアに戻っていなければならない。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。
- 15.7 When the 15 second audible signal sounds, the referees will call out "15 seconds".
15秒前のブザーが鳴ると、レフェリーは「15 セカンド」とコールする。
- 15.8 A substitution may be called before the end of a time-out by the team that requested the time out. If the team that requested the time out signals for a substitution before the end of the time-out, that team will be charged with both a time-out and a substitution. At the end of the 45-second time-out, the referee will call the substitution and the substitution will then be processed. If the team that requested the time out signals for a substitution after the end of the time-out, that team will be charged with a Team Penalty - Delay of Game.
タイムアウトを要求したチームによって、タイムアウトが終了する前にサブスティテューションが要求されるかもしれない。もし、タイムアウトを要求したチームがタイムアウトが終了する前にサブスティテューションを要求すれば、そのチームはタイムアウトとサブスティテューションの両方を取ったことになる。レフェリーは、45秒のタイムアウト終了時にサブスティテューションをコールし、サブスティテューションの手続きを取る。タイムアウトを要求したチームが、タイムアウトの終了後にサブスティテューションを要求した場合、そのチームはチームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。
- 15.9 After a team calls a time-out at least one throw must take place before the same team can call another time-out or a substitution.
チームがタイムアウトを取った後、同じチームが再度のタイムアウトまたはサブスティテューションを取るためには、少なくとも1回は投球されなければならない。
- 15.10 If a team takes more than four (4) time-outs during regulation time or more than three (3) time-outs during the second half or more than one (1) time-out during overtime, the request will be rejected and an immediate team penalty for Delay of Game will be called
チームが正規時間中に4回を超えるタイムアウト、または後半中に3回を超えるタイムアウト、延長中に1回を超えるタイムアウトを要求した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。
- 15.11 When the referee says "quiet please" all coaching from the bench must stop or a Team Penalty - Illegal Coaching will be called.
レフェリーが「クワイエットプリーズ」とコールすると、ベンチからの一切のコーチングを止めなければならない。チームペナルティのイリーガルコーチングが科せられる。
- 15.12 Any team will be allowed to use one of their allotted time-outs before the start of any half of the game. Any time-out used before the game will count as a time-out.
いずれのチームも、前半・後半の開始前に、割り当てられたタイムアウトの中から1回取ることが出来る。開始前に使ったタイムアウトは、1回のタイムアウトとして数えられる。

16 Official's Time-Out

オフィシャルタイムアウト

- 16.1 A referee may call an official's time-out at any time.
レフェリーは、いつでもオフィシャルタイムアウトを取ることが出来る。
- 16.2 If a referee has whistled for an official's time-out as the result of the actions of the team in possession of the ball, the ball will be controlled by the goal judge. At the end of the official's time-out the goal judge will drop the ball 1.5 meters in front of the goal post (as per Rule 13.5).
レフェリーにより、ボールの所有権のあるチームの行為により取られたオフィシャルタイムアウト中は、ゴールジャッジがボールを保持する。オフィシャルタイムアウトが終了すると、ゴールジャッジはボールをゴールポスト前1.5mの所に入れる(ルール13.5参照)。
- 16.3 There is no time limit on an official time-out.
オフィシャルタイムアウトには時間の制限がない。
- 16.4 During an "official's time-out", any member of the team on the bench may coach the players on the court until the referee calls "quiet please". All coaching from the bench must then stop. Failure for a team to become quiet will result in a Team Penalty as per Rule 15.11.
オフィシャルタイムアウト中は、レフェリーが「クワイエットプリーズ」とコールするまで、ベンチエリアにいる誰もがコートに選手にコーチングが出来る。(レフェリーの「クワイエットプリーズ」のコール後は)ベンチからのコーチングを完全に止めなければならない。チームが静かにならない場合は、ルール15.11に従ってチームペナルティが科せられる。

17 Medical Time-Out

メディカルタイムアウト

- 17.1 Medical time-out is a maximum of forty-five (45) seconds. In the event of an injury or illness a "medical time-out" may be called by a referee. The referee will consult and determine whether the player is able to continue to play at the conclusion of forty-five (45) seconds.
メディカルタイムアウトは最大45秒である。怪我や病気が起こった時に、レフェリーによって「メディカルタイムアウト」とコールされる。レフェリーは、45秒終了後に選手がプレーを続けることが出来るどうかを確認し判断する。
- 17.2 The ten second timer who is not presently timing the 10 seconds will time the 45 second medical time-out.
テンセカンドを計時していない方のテンセカンドタイマーが、45秒のメディカルタイムアウトを計時する。
- 17.3 An audible signal will be given 15 seconds before the medical time-out is due to expire and also when the medical time-out expires.
メディカルタイムアウト終了の15秒前と終了時に、ブザーが鳴らされる。
- 17.4 If the referee determines that the injured player is not ready to play at the end of the medical time-out they must be medically substituted but may return if the coach uses a regular substitution to return the player to the game.

メディカルタイムアウトの終了時に、レフェリーが怪我をした選手がプレーを続けられないと判断した場合、その選手は治療のために交替させられるが、コーチが通常のサブスティテューションを使えば、その選手は試合に戻る事が出来る。

- 17.5 No more than one person from the team bench area is allowed to enter the court during a medical time-out. That person must be in their team bench area by the end of the medical time-out. A 15 second signal will be provided. If more than one person from the team bench area enters the court or if the person who entered the court is not in their team bench area by the end of the medical time-out, a team delay of game penalty will be assessed. If more than one person from the team bench area enters the court, team delay of game penalty is given immediately and the team is not allowed to use the whole 45 seconds of the medical time-out. In case the injured player is not able to continue the player must be medically substituted before conducting the penalty throw and in this case the player cannot be selected by the opposing coach to defend the penalty.

メディカルタイムアウト中は、チームベンチエリアから1人だけコートに入ることが許される。この人はメディカルタイムアウトが終了する前に、チームベンチエリアに戻っていなければならない。15秒前のブザーが鳴らされる。チームベンチエリアから1人以上のメンバーがコートに入ったり、コートに入った人がメディカルタイムアウト終了時にチームベンチエリアに戻っていなかった場合は、ディレイオブゲームのチームペナルティが科せられる。もし、チームベンチエリアから1人以上のメンバーがコートに入ったら、すぐにチームディレイオブゲームペナルティが科せられ、メディカルタイムアウトの45秒を全部使うことは出来ない。怪我を負った選手がプレーを続けられない場合は、ペナルティスローを行う前にメディカルサブスティテューションが行われなければならない。相手チームのコーチはこの(怪我を負った)選手をペナルティスローを受ける選手として選ぶことは出来ない。

18 Blood Rule ブラッドルール

- 18.1 If a player receives an injury where blood is observed by the referee, a medical time-out will be called. The player will be removed from the court and may not return to the court until bleeding has stopped, the wound is covered, and if necessary, the uniform changed. If the bleeding has not stopped, the wound is not covered and the uniform hasn't been changed within the medical time out period, a medical substitution is required.

レフェリーが怪我をした選手の出血を見つけた場合、メディカルタイムアウトが取られる。その選手はコートの外に出され、出血が止まり、傷口が覆われ、必要であればユニフォームを着変えるまでコートに戻ることは許されない。もし、メディカルタイムアウト終了時に、出血が止まらない、傷口が覆われてない、ユニフォームを着替えられていない場合は、メディカルサブスティテューションが必要となる。

- 18.2 If the injured player is substituted because of a blood issue, this will be considered a "medical substitution". The player may return if the coach uses a regular substitution and only if the referee determines that the player has met the requirements of rule 18.1.

怪我をした選手の出血による交替は、メディカルサブスティテューションとみなされる。コーチが通常のサブスティテューションを使い、レフェリーがルール18.1の条件を満たしていると判断すれば、その選手は試合に戻る事が出来る。

- 18.3 All contaminated surfaces must be appropriately cleaned before play restarts. 血が付着したすべての表面は、試合が再開される前に清浄されなければならない。

- 18.4 If the player does not have an additional game shirt with the same number as their original one, they will be allowed to wear a shirt with a different number (not already in use by the team) as long as this is indicated to the referee who will announce the change.

選手が同じ番号の入った予備のユニフォームを持っていない場合は、レフェリーに番号の変更を報告し、その変更がアナウンスされれば、その選手は異なる番号(既にチームが使用していない)のユニフォームの着用が許される。

19 Team Substitution

チームサブスティテューション

- 19.1 Each team will be allowed four (4) substitutions during a game. At least one substitution must be taken during the first half of the game or this substitution will be lost.

各チームは、試合中に4回のサブスティテューションを行うことが出来る。その内少なくとも1回は前半に行わなくてはならず、このサブスティテューション(前半に行わなかった1回)は失われる。

- 19.2 Each team will be allowed one (1) substitution during the entire overtime. All substitutions not used at the end of regulation time will be lost.

各チームは、延長中に1回のサブスティテューションを行うことが出来る。正規時間の終了時に使わなかったサブスティテューションは失われる。

- 19.3 The same player may be substituted more than once.

同じ選手が、1回以上交替することが出来る。

- 19.4 A team that has control of the ball may request a substitution. Either team may request a substitution when the game clock is stopped.

ボールをコントロールしているチームが、サブスティテューションを要求することが出来る。またゲームクロック(主時計)が停止している時は、どちらのチームでもサブスティテューションを要求することが出来る。

- 19.5 A substitution may be indicated to the referee by any member of the team, using the "substitution" hand signal (See Appendix 1) and / or by saying "substitution". Any member of the team can ask for the substitution by hand signal before their team has control of the ball but must wait for the ball to be controlled before requesting the substitution verbally. Failure to comply will result in a team penalty - Illegal coaching.

サブスティテューションは、サブスティテューションのハンドシグナル(付録1参照)を使うか、「サブスティテューション」と口頭で述べるか、またはその両方で、チームの誰もがレフェリーに要求出来る。チームがボールをコントロールする前にハンドシグナルによってサブスティテューションを要求出来るが、サブスティテューションを口頭で要求する場合は、ボールをコントロールするまで待たなければならない。違反した場合は、チームペナルティのイリーガルコーチングが科せられる。

- 19.6 The substitution starts when the referee announces it and the requesting team by name.

サブスティテューションは、レフェリーが要求しているチーム名をアナウンスした時点から始まる。

- 19.7 Once the substitution has been announced by the referee, the requesting team will hold up the substitution boards with the number of the player first-to come off the court followed by number of the player to go on the court. Failure to comply will result in a team penalty - Delay of game.
レフェリーがサブスティテューションをアナウンスしたら、(サブスティテューションを)要求したチームは、最初にコートから出る選手の番号、次にコートに入る選手の番号のサブスティテューションボードを掲げる。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。
- 19.8 In a tournament requiring patching, the player to be substituted into the game must be patched and ready for eyeshade inspection when the referee announces the substitution. Any delay caused by a coach or a player to be substituted will result in a penalty. Team Penalty - Delay of Game.
アイパッチを使用するトーナメントでは、交替でコートに入る選手は、レフェリーがサブスティテューションをアナウンスした時点で既にアイパッチを付けており、アイシェードチェックの準備が出来ていなければならない。コーチか選手のどちらかによって遅延が起こった場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。
- 19.9 A time-out may be called before the end of the substitution. If the team that requested the substitution signals for a time-out before the end of the substitution, the team will be charged with both a substitution and a time-out.
サブスティテューションが終了する前に、タイムアウトがコールされるかもしれない。もし、サブスティテューションを要求したチームが、サブスティテューションが終了する前にタイムアウトを要求すれば、そのチームはサブスティテューションとタイムアウトの両方を取ったことになる。
- 19.10 A team may have more than one substitution at the same time however after a team completes a substitution, at least one throw must take place before the same team can call another substitution or time-out. A substitution is considered completed, when the player steps on court. Failure to comply will result in a team penalty - Delay of game.
サブスティテューションを取った後に、同じチームが再度のサブスティテューションまたはタイムアウトを取るためには、少なくとも1回は投球されなければならない。選手がコートに一步踏み入れたと同時に、サブスティテューションは終了したと考えられる。違反した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。
- 19.11 As soon as the referee has announced the team name and the number of the outgoing player, the outgoing player is then allowed to remove their eyeshades, eye patches and go to the team bench area. The goal judge shall be available to help the outgoing player off the court and then take the incoming player to the goal post nearest the team bench area. If the outgoing player touches their eyeshades before their team name and number has been announced by the referee, they will be assessed an eyeshade penalty.
レフェリーがコートから出る選手のチーム名と番号をアナウンスすると直ぐに、その選手はアイシェードとアイパッチを取り、チームベンチエリアに向かうことが許される。ゴールジャッジはコートから出る選手を手伝うことが出来、コートに入る選手をチームベンチエリアに最も近いゴールポストまで誘導出来る。もし、レフェリーがコートから出る選手のチーム名と番号をアナウンスする前に、コートから出る選手がアイシェードに触れたら、アイシェードペナルティが科せられる。
- 19.12 During a penalty situation, substitutions will be allowed, except for the penalised player.

ペナルティの状況でも、ペナルティを受ける選手以外であればサブスティテューションが出来る。

- 19.13 Coaching from the bench of either team is allowed during a substitution until the referee says “quiet please”. If a team continues to coach after the call for ‘quiet please’, that team will be given a Team Penalty - Illegal Coaching.

サブスティテューション中は、レフェリーが「クワイエットプリーズ」とコールするまで、ベンチからのコーチングが許される。もし「クワイエットプリーズ」のコール後も、チームがコーチングを続けていた場合は、チームペナルティのイリーガルコーチングが科せられる。

- 19.14 Any player substitutions during half time, between regulation and overtime and half time during overtime will not count as one of the team’s potential remaining substitutions. During the half times, teams must indicate any substitutions to the scorer. Table side referee will then announce the substitution(s) at the beginning of the next period of play. If a team fails to inform the scorer of their substitution before the expiration of the half, that team will be charged with a Team Penalty - Delay of Game.

ハーフタイム中、正規時間と延長の間、延長のハーフタイム中のサブスティテューションは、チームが持っているサブスティテューションの一つとは数えられない。ハーフタイム中にチームが行ったサブスティテューションは、スコアラーに報告されなければならない。テーブルサイドレフェリーは、次のハーフ開始時にそれを発表する。チームがハーフタイム中にスコアラーにサブスティテューションの報告をしなかった場合、そのチームにはチームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

- 19.15 If a team requests more than four (4) substitutions during regulation time or more than three (3) substitutions during the second half or more than one (1) substitution during overtime, the request will be rejected and a team penalty for Delay of Game will be called.

チームが正規時間中に4回を超えるサブスティテューション、または後半中に3回を超えるサブスティテューション、延長中に1回を超えるサブスティテューションを要求した場合は、チームペナルティのディレイオブゲームが科せられる。

20 Medical Substitution

メディカルサブスティテューション

- 20.1 A medical substitution will not count as one of the four (4) substitutions allowed during regulation time or the one (1) substitution allowed during overtime.

メディカルサブスティテューションは、正規時間中に認められている4回のサブスティテューションには含まれず、また延長中の1回のサブスティテューションにも含まれない。

- 20.2 Two medical time-outs called during regulation time and overtime for the same player will, at the decision of the referee, result in that player’s removal from the court for the remainder of that half of the game. Any new medical stoppage for the same player in any remaining half will result in an immediate medical substitution and that player will not be able to return for the remainder of that half of the game.

正規時間と延長中に、同じ選手によって2度のメディカルタイムアウトが取られたとレフェリーが判断した場合、その選手はそのハーフ終了までコートを離れなければならない。その選手が残りのハーフで、怪我による新たな試合中断を起こしたら、直ちにメディカルサブスティテューションとなり、その選手はそのハーフ終了までコートに戻れない。

- 20.3 After a medical time out has been announced, the referee will determine whether the player is able to continue to play. At the conclusion of forty five(45) seconds, if the referee determines the player cannot continue, the player must be substituted but may return if the coach uses a regular substitution to return the player to the game.
 メディカルタイムアウトがアナウンスされた後に、レフェリーはその選手がプレーを続けられるかどうかを判断する。45秒終了後にレフェリーがプレーを続けられないと判断した場合、その選手は交替されるが、コーチが通常のサブスティテューションを使えば、その選手は試合に戻る事が出来る。
- 20.4 The team may communicate with the players on court during a medical substitution until the referee says "quiet please". Failure to comply will result in a Team Penalty for illegal coaching.
 チームは、メディカルサブスティテューション中にレフェリーが「クワイエットプリーズ」とコールするまで、コート上の選手にコーチングが出来る。違反した場合は、チームペナルティのイリーガルコーチングが科せられる。

SECTION D - INFRACTIONS

セクションD インフラクション

When an infraction occurs the referee will blow the whistle, if necessary, and name the infraction. The ball will be given to the team that did not commit the infraction.

インフラクションが起きた時、レフェリーはホイッスルを吹き、必要に応じてインフラクション名をコールする。ボールは、インフラクションを犯さなかったチームに渡される。

21 Premature Throw

プリマチュアスロー

- 21.1 A Premature Throw occurs if a player throws the ball before the referee has given the "play" command.

選手がレフェリーの「プレー」のコールの前に投球すれば、プリマチュアスローとなる。

22 Ball Over

ボールオーバー

- 22.1 If a ball is blocked by a defending player and the ball rebounds; (a) over the centre line or (b) over the side line in the neutral area, the referee will whistle and call "ball over". The ball will then be dropped back into play and to the opposing Team Area from which it was blocked out. See rule 13.5. The referee will then call "quiet please" and blow their whistle and say "play".

守備側チームによりブロックされたボールがリバウンドし、(a)センターラインを越えた、または(b)ニュートラルエリアのサイドラインを越えた場合、レフェリーはホイッスルを吹き「ボールオーバー」とコールする。ボールはブロックしたチームの相手側のチームエリアに入れられる。ルール13.5を参照。レフェリーは「クワイエットプリーズ」と言い、ホイッスルを吹いて「プレー」とコールする。

- 22.2 If the ball hits a goal post or cross bar and rolls back over the centre line or over the side line in the neutral area, the referee will whistle once and call "ball over".

ボールがゴールポストまたはクロスバーに当たり、跳ね返ったボールがセンターラインまたはニュートラルエリアのサイドラインを越えた場合、レフェリーはホイッスルを1回吹き、「ボールオーバー」とコールする。

- 22.3 If the ball hits an object above the court, the referee will whistle once and call “ball over”.
ボールがコート上の物体に当たった場合、レフェリーはホイッスルを1回吹き「ボールオーバー」とコールする。
- 22.4 If a player carries the ball completely over the centre line the referee will whistle once and call “ball over”.
選手がボールを持ったままセンターラインを完全に超えた場合、レフェリーはホイッスルを1回吹き「ボールオーバー」とコールする。
- 22.5 This rule does not apply to extra throws and penalty throws.
このルールは、エクストラスローやペナルティスローには適用されない。

SECTION E - PERSONAL PENALTIES

セクションE パーソナルペナルティ

In the case of a “Personal Penalty” the referee will blow the whistle, name the penalty, the number of the player and the team. The penalised player will defend the penalty shot. If, due to injury, the penalised player is unable to defend the penalty, the throwing team will select the defending player from the remaining players on court. The rules of the game apply to all penalty throws being that if a penalty occurs on the thrower, the throw cannot score and the throwing team will be charged with a personal or team penalty. If a defensive penalty occurs then the throw will be repeated unless that throw scored. If during the act of throwing, the ball finishes in to the thrower’s own goal it will not be counted as a score but as a loss of possession of the ball. If another penalty is awarded during a personal penalty situation, the first penalty will be completed before the second penalty is played. If the team awarded the penalty shot decides to decline the penalty throw, they should indicate by using the hand signal (see Appendix 1) and/or by saying “penalty declined”. The team declining the penalty will have possession of the ball when play starts again. The game clock is stopped during all penalty situations.

パーソナルペナルティの場合、レフェリーはホイッスルを吹き、ペナルティ名、選手の番号とチーム名をコールする。ペナルティを犯した選手は、ペナルティスローの守備をする。そのペナルティを犯した選手が、怪我のためにペナルティの守備が出来ない場合は、ペナルティスローを行うチームはコートにいる他の選手から(ペナルティスローの)守備をする選手を選ぶ。全てのルールはペナルティスローに適用され、もし投球者がペナルティを犯した場合は得点にならず、投球側チームにパーソナルペナルティやチームペナルティが科せられる。もし守備側がペナルティを犯した場合、投球がゴールにならなかった時は再度投球する。投球中に、投球者がオウンゴールしても失点にはならず、ボールの所有権を失ったとみなされる。パーソナルペナルティの状況において別のペナルティが起きた場合、1つ目のペナルティを終了してから2つ目のペナルティを行う。チームがペナルティスローを辞退する場合は、合図を使うか(付録1参照)、口頭で「ペナルティディクライン」と述べるか、またはその両方で示す必要がある。ペナルティを辞退したチームには、試合再開時にボールの所有権が与えられる。ゲームクロック(主時計)は、全てのペナルティの状況において止められる。

23 Short Ball

ショートボール

- 23.1 Any time a thrown ball stays on the court but forward motion of the ball stops before the defending team’s Team Area, the player who threw the ball will receive a short ball penalty.

投球されたボールが守備側チームのチームエリアの手前で止まった場合、投球した選手にはショートボールペナルティが科せられる。

24 High Ball ハイボール

- 24.1 If the ball does not touch the court at least once on or before the High Ball (6 meter) Line at the front of the thrower's Team Area when the ball is released from the thrower's hand, the thrower will receive a high ball penalty.

投球されたボールが投球者の手を離れた後、そのチームのハイボールライン(6m)の上か手前で、少なくとも1回はコートに触れなければならず、投球した選手にはハイボールペナルティが科せられる。

25 Long Ball ロングボール

- 25.1 Notwithstanding the rule in paragraph 24, during the throw, the ball must also touch the floor at least once in the Neutral Area or the thrower will receive a long ball penalty.

ルール24に関わらず、(投球中)ボールはニュートラルエリアの床にも少なくとも1回は触れなければならず、投球した選手にはロングボールペナルティが科せられる。

26 Eyeshades アイシェード

- 26.1 During the game any player on the court who intentionally touches their eyeshades or the eyeshades of any other player without the referee's permission will receive an eyeshades penalty.

試合中、コートの選手がレフェリーの許可なく意図的に自分のアイシェードや他の選手のアイシェードに触れた場合、アイシェードペナルティが科せられる。

- 26.2 A player removed from the court during a penalty situation may not touch their eyeshades or they will receive an eyeshades penalty.

ペナルティの状況でコートから出された選手が、アイシェードに触れた場合、アイシェードペナルティが科せられる。

- 26.3 If a substituted player leaving the court touches or removes their eyeshade and/or eye patches before the referee has announced the substitution by team name and outgoing player number. They will receive an eyeshades penalty.

サブスティテューションでコートを出る選手は、レフェリーがチーム名とコートを出る選手の番号でサブスティテューションをアナウンスするまで、アイシェードに触れたり、アイシェードを取ったり、アイパッチに触れたり取ったりすることは出来ない。違反した場合は、アイシェードペナルティが科せられる。

- 26.4 The Eyeshades penalty may be called by either referee or can be drawn to the referees' attention by ten second timer. If called by the latter, the ten second timer will signal the referee by using the sound used to indicate a ten second penalty. The table referee will confirm the details of the Eyeshades penalty with the ten second timer before checking the eyeshades and/or eye patches concerned and taking the appropriate action.

アイシェードペナルティは、どちらかのレフェリーによってコールされるか、テンセカンドタイマーによってレフェリーに注意を促すことが出来る。もし後者によってコールされる場合、テンセカンドタイマーは、テンセカンドペナルティを知らせる為に使用する音源を使ってレフェリーに合図する。テーブルサイドレフェリーは、アイシェードおよび/またはアイパッチをチェックし適切な行動を取る前に、テンセカンドタイマーにアイシェードペナルティの詳細を確認する。

27 Illegal Defence

イリーガルディフェンス

27.1 The first defensive contact with the ball must be made by a player who has at least any part of their body in the Team Area (Orientation and Landing Areas).

守備側の選手が最初にボールに触れる時は、チームエリア(オリエンテーションエリアとランディングエリア)内に、少なくとも身体の一部が残っていなければならない。

27.2 When a defending player has committed an illegal defence, play will be allowed to continue until the ball is controlled, blocked out or scores. If the ball scores, the penalty will not be called.

守備側の選手がイリーガルディフェンスをしても、ボールをコントロールするか、ブロックアウトするか、得点となるまではプレーを続けられる。得点となった場合は、ペナルティはコールされない。

28 Personal Delay of Game

パーソナルディレイオブゲーム

28.1 Players must be prepared to play at the start of any half, on the referee's command.

レフェリーの指示に従って、選手はハーフの開始時にはプレーの準備が出来ていなければならない。

28.2 Players must not be re-orientated by anyone other than an on-court team member unless they are being assisted by the referee or goal judge after a penalty situation (as per rule 13.11).

選手は、コートของทีมメンバー以外によってポジションへ誘導されてはいけないが、ペナルティの後にはレフェリーやゴールジャッジに誘導されることは構わない。

28.3 Any action taken by a player in the opinion of the referee to deliberately delay the game will receive a delay of game penalty.

選手のとった行為が遅延行為だとレフェリーが判断した場合は、ディレイオブゲームペナルティが科せられる。

29 Personal Unsportsmanlike Conduct

パーソナルアンスポーツマンライクコンダクト

29.1 If the referee determines that a player is not behaving in a sportsmanlike manner, the player will be given a personal unsportsmanlike conduct penalty. Any personal unsportsmanlike penalty received by a single player during a game may result in ejection from that game. Any player ejected from a game as the result of an unsportsmanlike conduct penalty will receive an automatic suspension from their next game in the same tournament. Any further unsportsmanlike conduct may result in ejection from the venue or tournament.

選手がスポーツマンらしくない行為をしたとレフェリーが判断した場合に、その選手にはパーソナルアンスポーツマンクスコンダクトが科せられる。試合中に選手がパーソナルアンスポーツマンクスコンダクトを科せられた場合、その選手はその試合から追放される(退場させられる)。パーソナルアンスポーツマンクスコンダクトによって追放された選手は、その大会における次の試合からも自動的に出場停止となる。更なるスポーツマンらしくない行為に対しては、大会会場や大会からの追放となるかもしれない。

- 29.2 If a player is ejected, the referee must report this action to the Technical Delegate. The Technical Delegate, together with Protest Committee will then, without delay, decide if a player will be suspended from further competition in that tournament. This incident and the Protest Committee's decision must be documented by the Technical Delegate in a written report submitted to the IBSA Goalball Subcommittee before the conclusion of that tournament. If the Protest Committee is unable to convene and make a decision on this matter, the player in question will not be able to participate in any further games in that tournament until that decision is made by the Protest Committee.

選手が追放(退場)となった場合、レフェリーは大会のテクニカルデリゲートに報告しなければならない。テクニカルデリゲートとプロテスト委員会は、即座にそのトーナメントのそれ以後の試合から追放するかどうかを決める。この措置とプロテスト委員会の決定は、テクニカルデリゲートによって記録され、トーナメント終了前にIBSAゴールボール小委員会に提出される。もし、プロテスト委員会を開催出来ず、この事項の決定を出せない場合、問題の選手は、その決定が下されるまで、そのトーナメントにおける以後の試合に参加することが出来ない。

- 29.3 A player ejected from the game for personal unsportsmanlike conduct can be substituted. This substitution will count as one of the allowable substitutions.
パーソナルアンスポーツマンライクコンダクトで試合から追放された(退場させられた)選手は、サブスティテューションで交代することが出来る。このサブスティテューションは、許されたサブスティテューションの一つとして数えられる。

- 29.4 Before or during a game, any intentional physical contact with an official, caused by a player or any other member on the team's line-up sheet, will result in immediate ejection of that person from the game and the field of play. The team to throw the penalty will choose the defending player from the remaining players on court. If the penalty is awarded before the game has commenced, the throwing team will be able to choose any player from the score sheet to defend the penalty.

試合前や試合中、チームのラインアップシートに記載されている選手や他のメンバーが、オフィシャルに対して意図的に肉体的接触を行った場合、即刻その試合やField of play(試合場所)から追放される(退場させられる)。ペナルティスローをするチームは、コートに残っている選手からディフェンスする選手を選ぶ。試合開始前にペナルティが起きた場合、投球チームはスコアシートに記載されている選手から守備をする選手を選ぶことが出来る。

- 29.5 The ball must be round immediately after leaving the thrower's hand or an unsportsmanlike conduct penalty will be called.
ボールは、投球者の手から離れた後は直ぐに丸くなっていなければならない、そうでなければ、アンスポーツマンライクコンダクトペナルティが科せられる。

- 29.6 No foreign substance will be allowed as an enhancement aid in the sport of Goalball. The use of resin/"stick'em", perspiration or any other foreign substance that increases or decreases the adhesion of the surface of the ball to that of a player will be strictly prohibited. Such conduct will result in a personal unsportsmanlike conduct penalty.

ゴールボールの競技力を高めるための外的物質の使用は、いかなる物も許されない。樹脂や粘着物、汗などで、選手とボールとの接触面の粘着性を強めたり、弱めたりする効果のある外的物質の使用は厳しく禁止される。このようなことをした場合は、パーソナルアンスポーツマンライクコンダクトペナルティが科せられる。

- 29.7 Any player intentionally making the ball wet by rubbing it on any surface will be given a penalty for unsportsmanlike conduct.
意図的にボールの表面をこすって濡らした選手は、アンスポーツマンライクコンダクトのペナルティが科せられる。
- 29.8 After first contact any intentional kicking of the ball in standing position will be given a personal unsportsmanlike conduct penalty.
最初にボールに触れた後、立って意図的にボールを蹴った場合は、パーソナルアンスポーツマンライクコンダクトペナルティが科せられる。
- 29.9 Any throwing of the ball out of play, if referee determines, that ball thrown off the court could harm anyone, a personal unsportsmanlike conduct penalty will be given to the thrower.
コートの外に投げたボールが他の人に害を与えるとレフェリーが判断した場合、その投球者にはパーソナルアンスポーツマンライクコンダクトペナルティが科せられる。
- 29.10 A player may not intentionally interfere with the eye patches under their eyeshades in any way. Otherwise, that player will be given an unsportsmanlike conduct penalty and removed from the rest of the game. That player can be substituted. This substitution will count as one of the allowable substitutions.
選手はどのような方法であれ、アイシェードの下のアイパッチに触れてはならない。さもなければ、その選手にはアンスポーツマンライクコンダクトのペナルティが科せられ、残りの試合から除外される(退場させられる)。その選手は、サブスティテューションで交代することが出来る。このサブスティテューションは、許されたサブスティテューションの一つとして数えられる。

30 Noise ノイズ

- 30.1 Any unnecessary noise made by a player during their act of throwing until the ball touches the defensive team, will be penalised.
ボールが守備側チームに触れるまでの投球動作中に、選手によって出された不必要なノイズにはペナルティが科せられる。
- 30.2 Any unnecessary noise will be defined as animal noises, excessive stomping (with the feet), excessive punching or slapping on the court by hand, excessive clapping, whistling, singing, continuous excessive or unrelated conversation and unnecessary shouting.
不必要なノイズとは、動物の鳴き声、過剰にドシンドシンと歩く(足で)こと、過剰にコートを手でパンチしたり、手で床を叩く、過度の拍手、口笛、歌ったり、過剰な会話を続けたり、無関係な会話を続ける、不必要な叫び声を意味する。

SECTION F - TEAM PENALTIES セクションF チームペナルティ

In the case of a Team Penalty the referee will blow the whistle, announce 'team penalty', announce the penalty and announce the team. The team awarded the penalty throw will choose the player that will defend the penalty throw from among the on-court players. If the Team Penalty is awarded before the start of the game, the team awarded the penalty throw will choose the player that will defend the penalty throw from any player listed on the Score sheet - Game Information. The rules of the game apply to all penalty throws, and if a penalty occurs on the thrower, the throw cannot score and a Personal or Team Penalty will be charged to the throwing team. If a defensive penalty occurs, the throw will be repeated unless that throw scored. If the throwing player puts the ball into their own goal it will not be counted as a score but as a loss of possession of the ball. If the team awarded the penalty shot decides to decline the penalty throw, they should indicate declination of the penalty by using the hand signal (see Appendix 1) and/or by saying "penalty declined". The team declining the penalty will have possession of the ball when play starts again.

チームペナルティの場合、レフェリーはホイッスルを吹き「チームペナルティ」とコールし、ペナルティ名、チーム名をコールする。ペナルティスローを行うチームは、ペナルティを受ける選手をコートの中の選手から選ぶ。試合開始前にチームペナルティが起きた場合、ペナルティスローを行うチームは、ペナルティを受ける選手をスコアシートゲームインフォメーションに記載されている選手の中から選ぶ。全てのルールはペナルティスローに適用され、もし投球者がペナルティを犯した場合は得点にならず、投球側チームにパーソナルペナルティやチームペナルティが科せられる。もし守備側がペナルティを犯した場合、投球がゴールにならなかった時は再度投球する。投球中に、投球者がオウンゴールしても失点にはならず、ボールの所有権を失ったとみなされる。チームがペナルティスローを辞退する場合は、合図を使うか(付録1参照)、口頭で「ペナルティディクライン」と述べるか、またはその両方で示す必要がある。ペナルティを辞退したチームには、試合再開時にボールの所有権が与えられる。

31 Ten Seconds

テンセカンド

- 31.1 A team has 10 seconds to ensure the ball crosses the court centre line or side line from their first defensive contact with the ball.
最初にボールに触れた時から、ボールがセンターラインやサイドラインを越えるまでの時間は10秒である。
- 31.2 If a time out, substitution or blocked-out occurs after defensive contact is made, and the team has the ball under control (in a player's physical possession or the ball is clearly being passed between players) the 10 seconds clock will be stopped/paused on the referee's whistle and be restarted when the referee calls "play". The team will have the remaining time left on the clock to ensure the ball crosses the court centre line or side-line.
守備をした後に、タイムアウトやサブスティテューションを取ったり、ブロックアウトになった場合は、チームはボールをコントロールしているとみなされ(選手がボールを持っている、或いは明らかに選手間でパスをしている)、テンセカンドの時計はレフェリーのホイッスルで止められ、レフェリーの「プレー」のコールで再スタートする。そのチームは、残りの秒数内にボールがセンターラインかサイドラインを確実に越えるようにする。
- 31.3 When a defensive contact is followed by a whistle and a "blocked out" call, the 10 second clock will be stopped. After returning the ball to the court the referee will call "quiet please", blow the whistle and call "play". The 10 second clock will restart from the call "play".

守備をした後に、ホイッスルと「ブロックアウト」のコールが続くと、テン秒の時計は止まる。ボールがコートに戻された後に、レフェリーは「クワイエットプリーズ」と言い、ホイッスルを吹き「プレー」とコールする。テン秒の時計は、「プレー」のコールで再スタートする。

- 31.4 The 10 seconds clock will be reset if an “official’s time out” is called.
テン秒の時計は、「オフィシャルタイムアウト」とコールされるとリセットされる。
- 31.5 The 10 seconds clock will be reset after a goal.
テン秒の時計は、ゴールの後にリセットされる。
- 31.6 The 10 seconds clock will be reset at the end of any half.
テン秒の時計は、ハーフの終了時にリセットされる。
- 31.7 The 10 seconds clock will be reset in penalty situations.
テン秒の時計は、ペナルティの状況になったらリセットされる。
- 31.8 The 10 seconds clock will start from first defensive contact regardless of whether or not the team has control of the ball.
テン秒の時計は、チームがボールをコントロールしているかどうかに関わらず、守備の為の最初のボールとの接触からスタートさせる。
- 31.9 The 10 seconds timer at the table will indicate to the referee when the clock reaches 10 seconds and the team is still in possession of the ball from first contact or before the ball has crossed the court centre line or side-line from that team’s half of the court.
テーブルのテン秒タイマーは、10秒が経過しても、チームが最初のボールとの接触からまだボールを持っていたり、ボールがセンターラインやサイドラインを越えていない場合にレフェリーに知らせる。

32 Team Delay of Game

チームディレイオブゲーム

- 32.1 The team must be ready to start play at the start of any half on the instruction of the referee.
レフェリーの指示に従って、チームはハーフの開始時にはプレーの準備が出来ていなければならない。
- 32.2 Any action of a team preventing the continuation of the game.
チームによって行われるあらゆる遅延行為。
- 32.3 The scorer must be notified before the completion of half time or the period between the end of the game and overtime, of any substitution(s) that are made during those periods.
ハーフタイム終了前、または試合終了から延長開始前に行ったサブスティテューションは、スコアラーに通知しなければならない。
- 32.4 A team may not request more than four (4) time-outs during regulation time or more than three (3) time-outs during the second half or more than one timeout during overtime.
チームは、正規時間中に4回を超えるタイムアウト、後半中に3回を超えるタイムアウト、延長中に1回を超えるタイムアウトを要求出来ない。

- 32.5 A team may not request more than four substitutions during regulation time, or more than three (3) substitutions during the second half or more than one substitution during overtime.

チームは、正規時間中に4回を超えるサブスティテューション、後半中に3回を超えるサブスティテューション、延長中に1回を超えるサブスティテューションを要求出来ない。

- 32.6 When acknowledged by the referee, the coach must be ready to show the substitution boards in a proper sequence. When announced, player to be substituted must be ready for eye patches and eye shade checking.

レフェリーが気が付いた時には、コーチは適切な順序でサブスティテューションボードを見せる準備をしていなくてはならない。アナウンスされた時には、選手はアイパッチとアイシェードのチェックを受ける準備をしていなくてはならない。

33 Team Unsportsmanlike Conduct

チームアンスポーツマンライクコンダクト

- 33.1 Any violation of warm-up protocol (See rule 11.2).

ウォームアップ中の違反の手順(ルール11.2参照)

- 33.2 All members of the team and its delegation that are present at the game must behave in a sportsmanlike manner.

試合に参加するチームメンバーとその派遣団の誰もが、スポーツマンらしい振る舞いをするべきである。

- 33.3 Any further unsportsmanlike conduct may result in elimination from the game or the premises and/or further participation in the tournament if a referee feels the situation deserves it. The referee has to report the incident to the Technical Delegate for further decision. If the Technical Delegate feels it is necessary, a team may be ejected from further games in the tournament. The Technical Delegate has to send a written report to IBSA Goalball Subcommittee.

更なるスポーツマンらしくない行為に対しては、レフェリーの判断により、その試合や建物、その大会のそれ以降の試合からも追放となるかもしれない。レフェリーは、更なる決定のために、テクニカルデリゲートに起こった事を報告しなければならない。テクニカルデリゲートが妥当だと認めた場合、チームはそのトーナメントのそれ以降の大会から追放される(退場させられる)。テクニカルデリゲートは、IBSAゴールボール小委員会へ報告書を送らなければならない。

34 Illegal Coaching

イリーガルコーチング

- 34.1 The illegal coaching penalty may be called by either referee or can be drawn to the referees' attention by either ten second timer. If called by the latter, the ten second timer will signal to the referee by using the sound used to indicate a ten second penalty. The table referee will check the details of the Illegal coaching penalty with the ten second timer before confirming the penalty has been made and taking the appropriate action.

イリーガルコーチングペナルティは、どちらかのレフェリーによってコールされるか、テンセカンドタイマーによってレフェリーに注意を促すことが出来る。もし後者によってコールされる場合、テンセカンドタイマーは、テンセカンドペナルティを知らせる為に使用する音源を使ってレフェリーに合図する。テーブルサイドレフェリーは、ペナルティを確定する前に、テンセカンドタイマーとイリーガルコーチングペナルティの詳細を確認する。

- 34.2 Members of the team listed on the line-up sheet and not on court may only communicate with the players on the court during an official break in play (whistle stoppage), and only until the referee says 'quiet please'. If a team is still communicating after 'quiet please' is called the team will receive an illegal coaching team penalty.

ラインアップシートに記載されているベンチのチームメンバーは、オフィシャルブレイク中(ホイッスルでプレーが停止している間)のみ、レフェリーが「クワイエットプリーズ」とコールするまで、コート of the 選手にコーチングが出来る。もし「クワイエットプリーズ」のコール後もチームがコーチングを続けていた場合は、チームペナルティのイリーガルコーチングが科せられる。

- 34.3 Coaches, team members and non-playing players may not communicate with on-court players during extra throws.
コーチ、チームのメンバー、不出場選手は、エクストラスローの間、コート of the 選手とコミュニケーションを取ることは出来ない。

- 34.4 If there is a second incident of illegal coaching during the same game, that person will be removed from the field of play (FOP) and a team penalty will be given.
同じ試合で2度目のイリーガルコーチングが起きた場合、その人物はField of play (FOP=試合場所)から除外され、チームペナルティが科せられる。

- 34.5 E-coaching by the use of any electronic devices is allowed from the 'spectators' area to members on team bench. Players cannot use any hearing devices as in rule 6.7. If an E-coaching device is making any sound or noise that will disturb the game, a team penalty will be called for illegal coaching and the device(s) will be switched off, removed from the bench area and given to table official.

観客席からチームベンチにいるメンバーに対して、電子機器を使用したE-コーチングは許される。選手はルール6.7に従って、イヤフォンを使うことは出来ない。E-コーチングの機器が試合を邪魔する音やノイズを出した場合、イリーガルコーチングとしてチームペナルティがコールされ、その機器のスイッチは切られ、ベンチエリアから取り出され、オフィシャルテーブルに移される。

35 Noise ノイズ

- 35.1 Any unnecessary noise made by any member of the throwing team during the act of throwing until the ball touches the defensive team, will be penalised.

ボールが守備側チームに触れるまでの投球動作中に、投球チームの選手によって出された不必要なノイズにはペナルティが科せられる。

- 35.2 Any unnecessary noise will be defined as animal noises, excessive stomping (with the feet), excessive punching or slapping on the court by hand, excessive clapping, whistling, continuous excessive or unrelated conversation and unnecessary shouting.

不必要なノイズとは、動物の鳴き声、過剰にドシンドシんと歩く(足で)こと、過剰にコートを手で叩く、過度の拍手、口笛、歌ったり、過剰な会話を続けたり、無関係な会話を続ける、不必要な叫び声を意味する。

SECTION G - END OF THE GAME

セクションG 試合の終了

36 Overtime

オーバータイム

- 36.1 If a winner is needed in the case of a tied score at the end of regulation play, the teams will play two (2) additional three (3) minute halves if needed.
正規時間が終了しても同点で、勝者を決める必要がある場合は、更に3分間のハーフを2回行う。
- 36.2 There will be a three (3) minute break between the end of regulation time and the first overtime half. During this time, there will be a coin toss to determine which team throws and defends and which end the teams will start play.
正規時間の終了時から延長の前半開始までには、3分間の休憩がある。この間に、投球か守備、どちらのコートからハーフを開始するかを選択するコイントスを行う。
- 36.3 The first team to score a goal is the winner.
最初に得点したチームが勝者となる。
- 36.4 If a second overtime half is required, the teams will change ends and bench areas during the three minutes' break between overtime halves.
延長の後半が必要な場合、3分間の休憩中にチームはコートとベンチエリアを交替する。

37 Extra Throws

エクストラスロー

- 37.1 If the score is still tied at the end of overtime, extra throws will decide the winner. The rules of the game apply to all extra throws.
延長が終了しても同点の場合は、エクストラスローにより勝者を決める。試合のルールは、全てのエクストラスローに適用される。
- 37.2 When the winner of a game needs to be determined, the coach will be provided with a line up sheet for extra throws at the coin toss before the game. The line-up sheet must include all players on the information score sheet.
勝者を決める必要がある試合では、コーチは試合前のコイントスを行う際に、エクストラスローのためのラインアップシートを提出しなければならない。ラインアップシートには、スコアシート・ゲームインフォメーションに載っている全ての選手が含まれていなければならない。
- 37.3 The number of extra throws per team will be determined by the minimum number of players listed on either line up sheet.
チームのエクストラスローの数は、両チームのラインアップシートに記載されている選手の最小数で決定される。
- 37.4 There will be a coin toss at the beginning of extra throws to determine which team throws first. At this coin toss, the coach must submit the line-up sheet that was provided to them at the first coin toss. Players will throw and defend in the order submitted on the line up sheet.
エクストラスロー開始前に、最初に投球するチームを決めるコイントスが行われる。このコイントスの際に、コーチは最初のコイントス時に配られたラインアップシートを提出しなければならない。選手は提出されたラインアップシートの順番に従って、投球と守備を行う。
- 37.5 All players will wear eyeshades and they will remain in the team bench area until taken on to the court by a referee. Eyeshades will remain on until all extra throws have been concluded.

全ての選手はアイシェードを着用し、レフェリーがコートに誘導するまで、チームベンチエリアに留まっている。全てのエクストラスローが終了するまで、アイシェードを着用している。

37.6 The first person on the line-up sheet from each team will enter the court assisted by a referee to be placed at back centre, and each player will throw once. The referee will present the player by team name and number and state which thrower will throw first. 各チームのラインアップシートに記載されている最初の選手が、レフェリーによってコートのセンターの位置に誘導され、各選手は1回ずつ投球する。レフェリーは、チーム名と選手の番号、どちらが先に投球するかをコールする。

37.7 Any players injured during extra throws will be deleted from the line up sheet, the remaining players will move up in order of line up sheet and the extra player of the opposite team will be removed from the bottom of the sequence. エクストラスロー中は、怪我をした選手はラインアップシートから削除され、残りの選手はラインアップシートに従って順番を詰め、相手チームの余分な(多い)選手は除外される。

37.8 The team winning the coin toss will choose to either throw or defend in the first pair or throws. The order will be reversed in the second pair of throws and this procedure will continue until a winner has been decided. コイントスで勝ったチームが、1投目のペアにおいて、先に投球するか守備するかを選ぶ。この選択は2投目のペアにおいて交替し、この投球順序は勝者が決まるまで続けられる。

37.9 If a Personal or Team penalty occurs on the throwing team, the throw counts but cannot score and that throw will not result in a further penalty. If a Personal or Team penalty occurs on the defending team then the throw will be repeated unless that throw scored. もし投球者がパーソナルペナルティやチームペナルティを犯した場合、その投球は数えられるが得点にはならず、その投球はさらなるペナルティにはならない。守備側のチームがパーソナルペナルティやチームペナルティを犯した場合、投球がゴールにならなかった時は再度投球する。

37.10 The sequence is repeated until the minimum number of players has had a chance to throw and defend. A winner will be declared when one team is ahead by more goals than there are throws remaining. (エクストラスローを行う)最少人数の選手が、投球と守備を一回ずつ行うまで繰り返えされる。残りの投球数より多くゴールを決めたチームが勝者となる。

37.11 The team with the greatest number of goals will be declared the winner. ゴール数の多いチームが勝者となる。

38 Sudden Death Extra Throws サドンデスエクストラスロー

38.1 If the score is still tied at the end of extra throws, sudden death extra throws will decide the winner. The rules of the game apply to all sudden death extra throws. エクストラスローの後も同点の場合は、サドンデスエクストラスローにより勝者が決められる。試合のルールは、サドンデスエクストラスローにも適用される。

38.2 The players that took part in extra throws will also take part in sudden death extra throws as per the line-up sheet for extra throws.

エクストラスローに出場した選手が、エクストラスローのラインアップシートに従って、サドンデスエクストラスローにも出場する。

- 38.3 There will be a coin toss at the beginning of sudden death extra throws to determine which team throws first.
サドンデスエクストラスローの開始時に、どちらのチームが最初に投球するかを決めるコイントスを行う。
- 38.4 The first person on the line up sheet from each team will enter the court assisted by a referee to be placed at back centre, and each player will throw once. The referee will present the player by team name and number and state which thrower will throw first.
各チームのラインアップシートに記載された最初の選手が、レフェリーによってコートセンターの位置に誘導され、各選手は1回ずつ投球する。レフェリーは、チーム名と選手の番号、どちらが先に投球するかをコールする。
- 38.5 The team winning the coin toss will choose to either throw or defend in the first pair of throws. The order will be reversed in the second pair of throws and this procedure will continue until a winner has been decided.
コイントスで勝ったチームが、1投目のペアにおいて、先に投球するか守備するかを選ぶ。この選択は2投目のペアにおいて交替し、この投球順序は勝者が決まるまで続けられる。
- 38.6 The sequence is repeated until a winner has been declared. A winner will be declared when one team is ahead at the conclusion of any pair of throws.
これは勝者が決まるまで繰り返される。両チームが同数の投球を行い、どちらか一方のチームがリードした時点で勝者が決まる。
- 38.7 If injury occurs (See rule 37.8)
怪我をした場合は、ルール37.8を参照。
- 38.8 If a Personal or Team penalty occurs on the throwing team, the throw counts but cannot score and that throw will not result in a further penalty. If a defensive penalty occurs then the throw will be repeated unless that throw scored.
もし投球者がパーソナルペナルティやチームペナルティを犯した場合、その投球は数えられるが得点にはならず、その投球はさらなるペナルティにはならない。守備側にペナルティが起きた場合は、投球がゴールにならなかった時は再度投球する。

39 Signing the Score Sheet and Protest Procedures

スコアシートへのサインとプロテストの手順

- 39.1 Immediately after the game a coach of each team, both referees and the scorer will sign the score sheet at the table. If a coach does not sign the score sheet immediately after the end of the game, the coach cannot protest the results of that game.
試合の直後に、各チームのコーチ、両レフェリー、そしてスコアラーは、オフィシャルテーブルでスコアシートにサインする。もし、コーチが試合の直後にスコアシートにサインをしなければ、そのコーチはその試合結果についてプロテスト(抗議)する資格を失う。
- 39.2 The coaches are required to indicate whether or not they will protest the game. Any protest must be submitted in writing to the IBSA Technical Delegate or their representative, within 30 minutes after the end of the game that is being protested and the protest fee will be due at that time. The protest fee will be decided by the Organising committee, but must not be less than one hundred (100) Euro or the equivalent

コーチは、その試合をプロテストするかどうかについて意思表示をする必要がある。プロテストは、試合終了後30分以内に書面でプロテスト費用を添え、IBSAテクニカルデリゲートかその代理人に提出しなければならない。プロテスト費用は組織委員会により決定されるが、100ユーロ以上かそれに相当する額である。

- 39.3 Protests must be submitted on IBSA protest forms and written in English. The protest forms must list the rule number(s) protested. The protest must specifically involve the incorrect use of a rule and cannot be about playing venues and the appointment of referees.
- プロテストは、IBSAプロテスト用紙に英語で書かれなければならない。プロテスト用紙には、プロテストの根拠となるルール番号が記載しなければならない。プロテストは、ルールの間違った使用が主であり、試合会場やレフェリーの任命についてはプロテストすることは出来ない。
- 39.4 The Technical Delegate, tournament director, or designated representative will inform the protestor of the time and place where the protest committee will review the protest. All participants will be given time for a short presentation with arguments for the protest that are relevant and supplement the written protest. Any information to support the protest must be provided at the time the protest form is submitted. Video or other digital recordings can be accepted, but only when recorded by the Organising Committee's equipment.
- テクニカルデリゲート、トーナメントディレクター、あるいは指名された代表者は、プロテスト委員会が検討する時間と場所をプロテストしたチームに通知する。全参加者には、書面でのプロテストに関して、それを補足する短いプレゼンテーションの時間が与えられる。プロテスト用紙を提出する際に、プロテストを立証する情報が提出されなければならない。ビデオやデジタル記録は受け入れられるが、組織委員会が記録したものだけである。
- 39.5 The protest committee's decision is final. Both teams must be informed of the committee's decision in writing no later than 30 minutes after the protest committee meeting concludes. All parties mentioned in the protest will receive written notification. The written decision shall include rationale for the committee's decision. All results of the protested game will be put on hold until a determination is made by the protest committee.
- プロテスト委員会の決定が最終的なものとなる。プロテスト委員会の決定は、プロテスト委員会のミーティング終了後30分以内に、両チームに書面で通知されなければならない。そのプロテストに関わった全ての団体は、書面による通知を受け取る。決定書には、委員会の決定根拠となった理由も書かれている。プロテストされた試合の結果は、プロテスト委員会の決定が下されるまで保留される。
- 39.6 If a protest is upheld, the protest fee will be returned to the protestor. If the protest is dismissed the protest fee will be credited to (a) IBSA, if the tournament was sanctioned by IBSA or (b) the tournament organising committee, if the tournament was not sanctioned by IBSA.
- もしプロテストが承認されれば、プロテスト費用はプロテストしたチームに返金される。プロテストが却下された場合は、(a)トーナメントがIBSAによって承認されている場合はIBSA、(b)トーナメントがIBSAによって承認されていない場合はトーナメントの組織委員会がプロテスト費用を受取る。

SECTION H - REFEREES' AUTHORITY AND ABUSE OF OFFICIALS

セクションH レフェリーの権威とオフィシャルへの悪態

40 Referees' Authority

レフェリーの権威

- 40.1 In all matters of safety, the rules, procedures and play, the final decision will be made by the referee.
安全性、ルール、手順、そしてプレーの全ての事項において、最終判断はレフェリーによってなされる。
- 40.2 If there is a dispute between a team and an official only the head coach may speak to the referee. The discussion will only occur at an official break in play and only after the referee has acknowledged the request of the coach.
チームとオフィシャル間で論争が起こった場合、ヘッドコーチのみがレフェリーと話すことが出来る。話し合いはオフィシャルブレイク中(ホイッスルでプレーが停止している間)のみで、レフェリーがコーチから要求を認めた後にのみ行われる。
- 40.3 The referee will explain the issue to the head coach.
レフェリーは、問題についてヘッドコーチに説明する。
- 40.4 If the coach does not agree with the explanation, the game will be completed and the coach may protest the game after it is completed on the IBSA Protest form provided by the organising committee.
コーチが説明に同意しなければ、試合終了後、組織委員会が提供するIBSAプロテスト用紙に記入し、試合に対してプロテストするかもしれない。
- 40.5 If a coach continues to argue the matter with the referee after the first explanation has been given, a penalty will be awarded. Team Penalty - Unsportsmanlike Conduct.
最初の説明後も、コーチがレフェリーに対して抗議を続けている場合には、ペナルティが科せられる。チームペナルティ・ディレイオブゲーム。

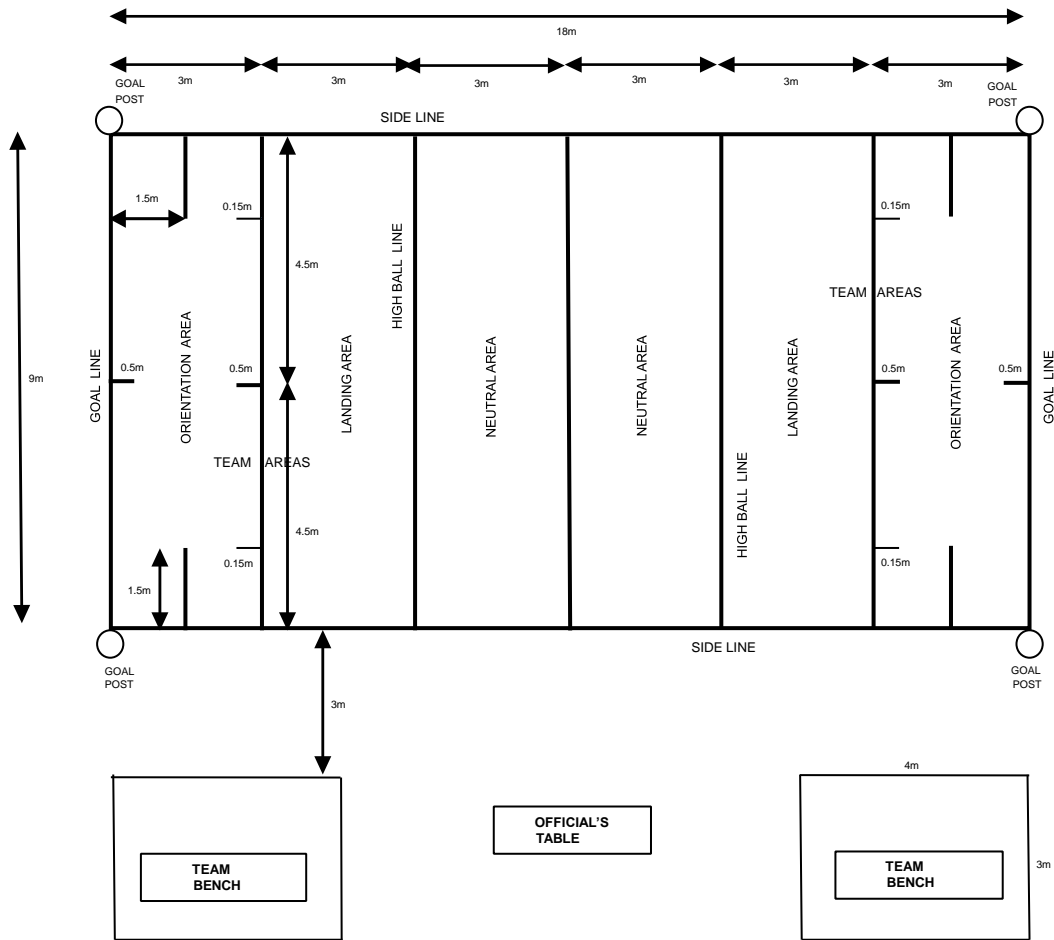
41 Abuse of Officials

オフィシャルへの悪態

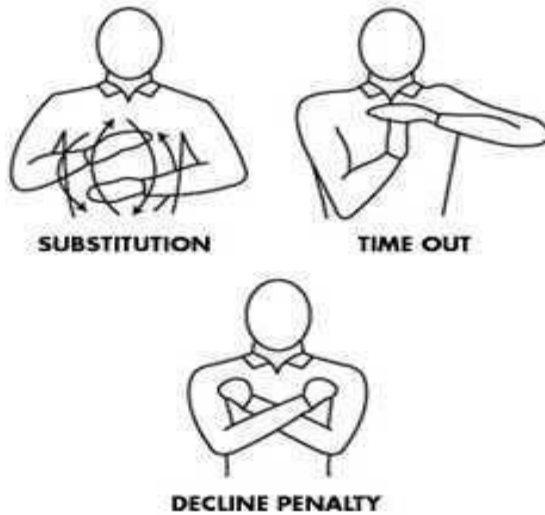
- 41.1 Any action by a participant in a game, that is reported by an IBSA official, in writing, to the IBSA Goalball Subcommittee, will be dealt with at the next Subcommittee meeting. Sanctions against that participant(s) will be decided by the Subcommittee as per paragraph 52.
IBSAのオフィシャルが、書面でIBSAゴールボール小委員会に報告した試合参加者の如何なる行為も、次回のIBSAゴールボール小委員会にて討議される。その参加者に対する制裁は、ルール52に従って小委員会によって決定される。

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

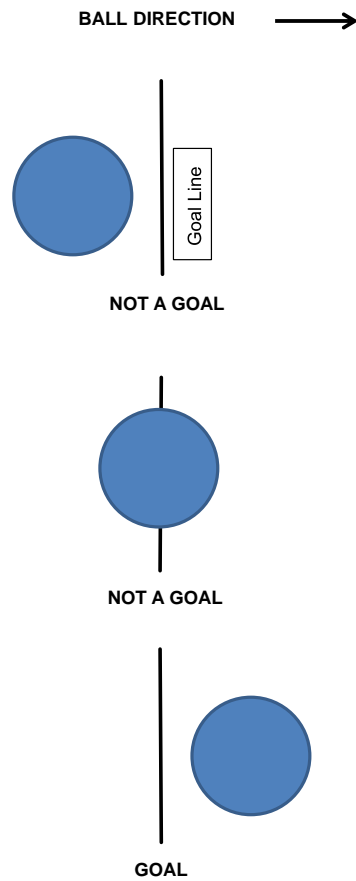
COURT DIAGRAM



HAND SIGNALS



GOAL DETERMINATION



BALL OUT DETERMINATION

