GOALBALL – NEDERLAND

Scheidsrechters — Quick Reference Guide

Beknopt overzicht van calls en procedures tijdens de wedstrijd — Technische Commissie Goalball

Het originele reglement van de IBSA blijft altijd leidend: bij een verschil in interpretatie tussen deze samenvatting, de Nederlandse vertaling door de Technische Commissie en het origineel, geldt het Engelstalige IBSA reglement. Uitzondering: de afwijkingen en toelichtingen voor de Nederlandse competitie (zie het hoofdstuk Afwijkingen en toelichtingen op het IBSA-reglement) gaan voor op de IBSA-tekst.

INDEX

AFWIJKINGEN EN TOELICHTINGEN OP HET IBSA-REGLEMENT 2
- Afwijkingen en toelichtingen per regel 2
- Algemene en aanvullende bepalingen 3

VÓÓR DE WEDSTRIJD 4

AANVANGSPROCEDURE 4
- Aanvangstekst (voor te lezen door de table-side referee) 5

CALLS TIJDENS DE WEDSTRIJD 6
- Spelverloop 6
- Persoonlijke straffen (Personal Penalties) 8
- Teamstraffen (Team Penalties) 8
- Infractions 9

OVERZICHT VAN DE TRIGGERS 9
- Eyeshades — persoonlijk (regel 26) 9
- Delay of Game — persoonlijk (regel 28) 9
- Personal Unsporting Conduct (regel 29) — triggers 9
- Noise — persoonlijk en team (regel 30 / 35) 10
- Delay of Game — team (regel 32) 10
- Team Unsporting Conduct (regel 33) — triggers 10
- Illegal Coaching (regel 34) — triggers 11

HET WEDSTRIJDGEBIED 12
- Kerncijfers 12

SAMENWERKING, TAAKVERDELING EN ETIQUETTE 13
- Rollen 13
- Taakverdeling per wedstrijdfase 13
- Wie geeft welke call? 14
- Onderlinge communicatie 15
- Etiquette en gedragscode 15

AFWIJKINGEN EN TOELICHTINGEN OP HET IBSA-REGLEMENT

Regelnummers verwijzen naar de IBSA Goalball Spelregels en Reglementen 2025 (Nederlandse vertaling, Technische Commissie). In de Nederlandse competitie gelden de afwijkingen, toelichtingen en aanvullingen hieronder; voor het overige geldt het IBSA-reglement.

Afwijkingen en toelichtingen per regel

Afwijking = in Nederland anders dan IBSA. *Toelichting* = uitleg over de toepassing van de regel. *Aanvulling* = extra bepaling bij de regel.

Regel	Onderwerp	IBSA-reglement	Nederlandse competitie
5.2	Rugnummers	Rugnummers 1 t/m 19.	**Afwijking:** Rugnummers van 1 t/m 99 zijn toegestaan.
5.10 / 18.4 / 18.5	Reservetenue en shirtnummer bij bloed	Teams moeten reservetenues beschikbaar hebben. Heeft een speler geen extra shirt met hetzelfde nummer, dan mag een shirt met een ander nummer (dat niet al door het team wordt gebruikt), mits gemeld aan de scheidsrechter. Is een reservekledingstuk nodig maar niet beschikbaar, dan mag de speler de rest van de wedstrijd niet meer spelen (5.10).	**Afwijking:** Het team is zelf verantwoordelijk voor een reserveshirt. Dit mag een afwijkend nummer hebben, zolang dat nummer niet al wordt gebruikt door een medespeler in het team dat die dag is opgesteld. Is er geen reserveshirt, dan wordt in overleg met de scheidsrechter aan de tafelzijde een ander T-shirt met nummer gemaakt (bijvoorbeeld met tape). Het is aan de scheidsrechter om het shirt goed te keuren.
7.1	Categorieën	Twee categorieën: mannen en vrouwen.	**Afwijking:** In Nederland wordt een gemengde competitie gespeeld.
8.1	Teamsamenstelling	Per wedstrijd 3 spelers op het veld met maximaal 3 substitutions.	**Aanvulling:** Een team uit de hoofdklasse of eerste klasse mag gedurende een seizoen maximaal 7 spelers hebben, met maximaal 6 spelers op één speeldag. Voor de 2e klasse is het aantal spelers onbeperkt, met een maximum van 6 spelers per speeldag. Spelers die invallen in een ander team van de eigen vereniging tellen mee voor beide maxima (7 spelers per seizoen en 6 spelers per speeldag).
10.1 / 10.5	Toss	De winnaar van de toss kiest óf eerst werpen of verdedigen, óf de speelhelft (links of rechts). De overgebleven keuze is aan het andere team.	**Afwijking:** De toss vindt 5 minuten vóór aanvang van de wedstrijd plaats bij de wedstrijdtafel. Er wordt alleen getost voor balbezit (werpen of verdedigen). Het team dat links op het wedstrijdformulier staat, begint de eerste helft links van de wedstrijdtafel. Tijdens de halftime wordt van helft gewisseld.
13.6	Uitleg “out”	Wordt de bal tijdens de worpbeweging over de zijlijn geworpen zonder het verdedigende team te raken, dan fluit de scheidsrechter één keer en roept “out” (zie ook bijlage 2, Out).	**Toelichting:** “Out” = als de bal vanuit het veld is geworpen en voor meer dan 50% over de zijlijn of over het eigen doel gaat. Er mag gefloten worden als de bal in de lucht is en er moet gefloten worden als de bal de grond raakt of over het doel uit gaat. De bal is ook “out” als een speler de bal onder controle heeft, de bal voor meer dan 50% over de zijlijn is én de grond raakt. Onder controle in de lucht (met de bal in de hand buiten het veld stappen) is geen “out”.
15.6	Team time-out bijhouden	Een tienseconden-tijdwaarnemer neemt de time-out van 45 seconden op.	**Afwijking:** De time-out mag door iedere official worden bijgehouden.
17.2	Medical Time-out bijhouden	De tienseconden-tijdwaarnemer die op dat moment niet de 10 seconden opneemt, neemt de Medical Time-out van 45 seconden op.	**Afwijking:** De Medical Time-out mag door iedere official worden bijgehouden.

Regel	Onderwerp	IBSA-reglement	Nederlandse competitie
18.1	Bloedregel – eerste hulp	Bij bloed volgt een Medical Time-out. De speler mag pas terugkeren als het bloeden is gestopt, de wond is afgedekt en, indien nodig, het tenue is verwisseld.	**Aanvulling:** Het wordt teams aangeraden zelf een verbanddoos met pleisters, tape e.d. bij zich te hebben. Bij bloed kan dan vanuit het teambankgebied eerste hulp worden verleend.
19.11 / 41.2	Begeleiden van wisselspeler	De goal judge helpt de uitgaande speler van het veld en brengt de inkomende speler naar de doelpaal (19.11). Scheidsrechters raken een speler niet aan zonder aankondiging en mondelinge toestemming van de speler (41.2).	**Toelichting:** De scheidsrechter controleert de eyeshades van de inkomende speler en draagt de speler over aan de goal judge, of begeleidt de speler naar het doel. Dit gebeurt alleen na aankondiging en mondelinge toestemming van de speler. LET OP: Zodra de speler het doel aanraakt is de wissel afgerond. Hierna een time-out of andere wissel aanvragen = delay of game team penalty
24.1 / 25.1	High Ball en Long Ball – lijnen	High Ball: de bal raakt het veld niet ten minste één keer op of vóór de high ball-lijn (6,0 m). Long Ball: de bal raakt de vloer niet ten minste één keer in de neutrale zone.	**Toelichting:** De high ball- en long ball-lijnen zijn, inclusief de tape, onderdeel van het teamgebied. Het is dus geen High Ball als de bal voorbij de high ball-lijn de tape raakt waarmee de high ball-lijn is afgetaped. Het is wel een Long Ball als de bal niet in de neutrale zone de grond raakt, maar wel de tape van de long ball-lijn.
29.5	Vervormen van de bal	Opzettelijk vervormen van de bal, zodat de bal nog vervormd is bij het loslaten, is een Personal Penalty – Unsporting Conduct. Opzettelijk is onder meer: vervormen tussen twee handen, of de bal met handen of knie tegen de vloer drukken.	**Toelichting:** Alleen als de bal met twee handen is vervormd (“dubbelgevouwen”) en nog steeds vervormd is op het moment dat de bal de hand verlaat, is het een Personal Penalty – Unsporting Conduct. Alle andere vervormingen van de bal zijn dat niet.
36 / 37 / 38	Verlenging en extra throws	Bij een gelijke stand en een benodigde winnaar volgen verlenging (overtime), extra throws en sudden death extra throws.	**Afwijking:** In de Nederlandse competitie is er geen verlenging en zijn er geen extra throws (en dus ook geen sudden death extra throws). Een gelijke eindstand blijft een gelijkspel.
39.3	Protesten	Protesten worden ingediend op IBSA-protestformulieren en in het Engels opgesteld.	**Afwijking:** Protesten mogen ook in het Nederlands worden ingediend.
41.3 – 41.6	Eigen club fluiten	Bij door IBSA gesanctioneerde toernooien fluiten scheidsrechters geen wedstrijd van een team met dezelfde nationaliteit.	**Afwijking:** Door een te kort aan officials mogen in de Nederlandse competitie mogen wedstrijden van de eigen club worden gefloten.

Algemene en aanvullende bepalingen

Bepalingen voor de Nederlandse competitie waar het IBSA-reglement geen regel voor heeft, of die voor het hele reglement gelden.

Regel	Onderwerp	Nederlandse competitie
Algemeen	IBSA en Technical Delegate	**Afwijking:** Overal waar IBSA staat kan GSN worden gelezen. Overal waar Technical Delegate staat (zoals in de regels 29.2 en 33.3) kan Competitieleider worden gelezen.
IBSA-beleid	Hulphonden	**Aanvulling:** Overeenkomstig het IBSA-beleid: Hulphonden zijn in de Nederlandse competitie niet toegestaan in het wedstrijdgebied, dit is inclusief het teambankgebied.

Regel	Onderwerp	Nederlandse competitie
Geen IBSA-regel	Invallen in een ander team van de eigen vereniging	**Aanvulling:** Een speler mag in dezelfde klasse of in een hogere klasse uitkomen, niet in een lagere klasse dan waarin de speler is ingeschreven. Een speler uit de hoofdklasse kan dus niet naar de eerste klasse; een speler uit de tweede klasse kan wel naar een hogere klasse. Meerdere teams van een vereniging in dezelfde klasse zijn gelijkwaardig aan elkaar: team 1 is niet hoger dan team 2. Voor het uitkomen in een ander team van de eigen vereniging is geen toestemming van de Technische Commissie nodig en hoeft niets schriftelijk te worden aangevraagd. Het team zorgt per wedstrijd dat de juiste namen op het wedstrijdformulier staan. Heeft een speler op een speeldag in een team gespeeld, dan kan de speler die speeldag niet meer van team wisselen. Een speler mag binnen een seizoen in meerdere teams meespelen. Speelt een speler voor de tweede keer in hetzelfde andere team, dan is de speler vanaf die speeldag onderdeel van dat team en mag de speler niet meer in een ander team meespelen.
Geen IBSA-regel	Meespelen bij een andere vereniging	**Aanvulling:** Meespelen voor een team van een andere vereniging kan nooit zonder expliciete toestemming van de Technische Commissie.
Geen IBSA-regel	Onduidelijke regel	**Aanvulling:** Is een regel onduidelijk, dan mag schriftelijk aan de Technische Commissie uitleg van de regel en een beslissing over de wijze van toepassing worden gevraagd. Deze beslissing wordt schriftelijk bekendgemaakt (bijvoorbeeld via e-mail en de “kortelijnen app”), opgenomen in dit document en gepubliceerd op Goalball.nl bij de spelregels.
Geen IBSA-regel	Niet-voorziene gevallen	**Aanvulling:** In alle gevallen waarin het reglement niet voorziet, neemt de Technische Commissie Goalball een beslissing. Dit gebeurt in overleg met de betrokken partijen.

VÓÓR DE WEDSTRIJD

a) **Toss** (regel 10): 5 minuten vóór aanvang van de wedstrijd, bij de wedstrijdtafel. *[TC]* Teamvertegenwoordiger aanwezig op tijd en plaats. Winnaar kiest: Bal óf verdedigen, ~~óf de speelhelft-zijde (links/rechts). De overgebleven keuze is voor het andere team.~~ *In de Nederlandse competitie kiezen we alleen: Werpen of verdedigen. [TC]* Team A begint links van de wedstrijdtafel; er wordt van kant gewisseld in de 2e helft. **Formulieren** gecontroleerd: Score Sheet – Game Information gevalideerd door beide teams.

b) **Signalen** vóór de wedstrijd (regel 12.3): 5 minuten-signaal, daarna 90 seconden-signaal vóór elke helft.

c) **90 seconden vóór elke helft** (regel 12.4): spelers op het veld, gereed voor eyeshadecontrole. Bij overtreding: Team Penalty – Delay of Game.

d) **Warming-up** (regel 11): niet gooien richting de speelhelft van de tegenstander. 1e keer = waarschuwing, 2e keer = Team Penalty – Unsporting Conduct.

e) **Wedstrijdduur** (regel 12): 2 × 12 minuten, rust 5 minuten. Bij helftwissel: teams wisselen van speelhelft én van teambankgebied.

f) **Rugnummers** (regel 5.2): IBSA-reglement: nummers 1–19. In de Nederlandse competitie zijn rugnummers 1–99 toegestaan. *[TC]*

g) **Hulphonden** (IBSA-beleid): niet toegestaan in het wedstrijdgebied, inclusief het teambankgebied. *[TC]*

AANVANGSPROCEDURE

Startvolgorde bij het begin van de wedstrijd en van de tweede helft (regel 13.1):

1	Verzoek om mobiele telefoons uit te zetten en stil te blijven zolang de bal in het spel is (zie aanvangstekst hieronder).
2	"quiet please"

3	"centre" — bal toewerpen aan de speler die het dichtst bij de middenpositie van het startende team staat.
4	3× fluiten zodra de bal onder controle is
5	"play" — wedstrijdklok en tienseconden-klok starten. (Wacht niet tot het team klaar is.)

Aanvangstekst (voor te lezen door de table-side referee)

Bij aanvang van de wedstrijd:

ENGLISH

"This game is between team [team name] on my left and team [team name] on my right. I'd like to remind everyone to keep quiet while the ball is in play and switch off your mobile phones. Thank you! Team [team name] starts with the ball. Quiet please! Centre!" – throw the ball to the centre player; when it is under control – [3× whistle] "Play!"

NEDERLANDS

"Deze wedstrijd is tussen team [teamnaam] aan mijn linkerzijde en team [teamnaam] aan mijn rechterzijde. Ik wil iedereen eraan herinneren stil te blijven zolang de bal in het spel is en de mobiele telefoon uit te zetten. Dank u wel! Team [teamnaam] start met de bal. Quiet please! Centre!" – bal naar de middenspeler aangooien; als deze onder controle is – [3× fluiten] "Play!"

Bij aanvang van de tweede helft:

Noem de substitution(s) uit de rust alleen als die er zijn. Noem bij de ruststand en bij de substitutions eerst het team links en daarna het team rechts (ook als het team links achter staat). Na de rust begint het team dat bij aanvang de eerste worp verdedigde (regel 10.6); links/rechts volgt de nieuwe opstelling na de wissel van speelhelft. Bron: IBSA Goalball Procedures.

ENGLISH

"Second half of the game between team [team name] on my left and team [team name] on my right. Half time score is [team name] [score], [team name] [score]. Half time substitution: [team name], out number [..], in number [..]. Team [team name] starts with the ball. Quiet please! Centre!" – throw the ball to the centre player; when it is under control – [3× whistle] "Play!"

NEDERLANDS

"Tweede helft van de wedstrijd tussen team [teamnaam] aan mijn linkerzijde en team [teamnaam] aan mijn rechterzijde. Halftime score is [teamnaam] [stand], [teamnaam] [stand]. Halftime substitution: [teamnaam], uit nummer [..], in nummer [..]. Team [teamnaam] start met de bal. Quiet please! Centre!" – bal naar de middenspeler aangooien; als deze onder controle is – [3× fluiten] "Play!"

Bij een straf vóór aanvang van de wedstrijd:

ENGLISH

"This game is between team [team name] on my left and team [team name] on my right. I'd like to remind everyone to keep quiet while the ball is in play and switch off your mobile phones. Thank you! This game starts with a penalty throw, [penalty], number [..], [team name]." – at the throwing team: "Quiet please! Centre!" – throw the ball; when it is under control – [1× whistle] "Play!"

NEDERLANDS

"Deze wedstrijd is tussen team [teamnaam] aan mijn linkerzijde en team [teamnaam] aan mijn rechterzijde. Ik wil iedereen eraan herinneren stil te blijven zolang de bal in het spel is en de mobiele telefoon uit te zetten. Dank u wel! Deze wedstrijd begint met een pre-game penalty [straf], nummer [..], [teamnaam]." – bij het werpende team: "Quiet please! Centre!" – bal aangooien; als deze onder controle is – [1× fluiten] "Play!"

Teamstraf: "…starts with a penalty throw, team penalty, [penalty], [team name], number [..]" — de coach van het werpende team kiest de verdediger uit alle spelers op het Score Sheet – Game Information. Straffen voor beide teams: team A (links op het wedstrijdformulier) werpt eerst. Tijdens de penalty: doelpunt = 2× fluiten door de far-side referee; out, blocked en blocked out zonder fluitsignaal. Daarna de normale start zonder de teams opnieuw voor te stellen: "Team [team name] starts with the ball. Quiet please, centre" – 3× fluiten – "play". Bron: IBSA Goalball Procedures.

CALLS TIJDENS DE WEDSTRIJD

Alle commando's blijven Engels, ook in de Nederlandse competitie.

Nederlandse competitie: geen verlenging en geen extra throws; een gelijke eindstand blijft een gelijkspel. [TC]

Algemene regel: ligt het spel nog niet stil, dan wordt er altijd 1× gefloten vóórdat de call klinkt — tenzij hieronder anders vermeld. Ligt het spel al stil (bijv. na een eerder fluitsignaal), dan is geen nieuw fluitsignaal nodig.

Spelverloop

Tienseconden-klok: bij elke official's time-out en Medical Time-out gaat de tienseconden-klok naar 0 (regel 31.4). *[RM] [CE] [ITO]*

Call	Fluitsignaal (voor de call)	Betekenis & vervolgprocedure
"quiet please"	—	Stilte gevraagd: alle coaching/communicatie vanaf de bank stopt direct. Voorafgaand aan elke hervatting van het spel.
"centre"	—	Geroepen vlak vóór het toewerpen van de bal aan het startende team (bij begin wedstrijd of helft).
"play"	3× (bij start/helft) of 1× (na onderbreking)	Spel begint (3x)/ wordt hervat (1x). Wedstrijdklok + tienseconden-klok starten.
"goal"	2× (klok stopt bij de 1e)	Call: "goal", team dat scoorde, stand (bijv. "goal, SWE, one – zero"; 0 = "zero"). Eigen doelpunt terwijl de klok loopt: goal voor de tegenstander. Eigen doelpunt bij een penalty: geen fluitsignaal, "out" (dus geen goal), bal naar het andere team. Bij 10 doelpunten verschil: Goal fluiten, core afroepen en meteen daarna 1x fluiten "game" (table-side referee); eyeshades aanraken wordt dan niet meer bestraft. *[P]*
"out"	1×	Bal meer dan half over de zijlijn (bal op de grond die de zijlijn niet meer raakt) of, in de lucht, het grootste deel van de bal over een zijlijn of over het eigen doel van het team de baan uit, geen verdedigend contact. Klok en 10-sec-klok stoppen, 10-sec-klok naar 0. Bal op 1,5 m-lijn → "quiet please" → fluiten → "play". **Toelichting:** "out" = de bal is vanuit het veld geworpen en gaat voor meer dan 50% over de zijlijn of over het eigen doel. Er mag gefloten worden als de bal in de lucht is en er moet gefloten worden als de bal de grond raakt of over het doel uit gaat. Ook "out" als een speler de bal onder controle heeft, de bal voor meer dan 50% over de zijlijn is én de grond raakt; onder controle in de lucht (met de bal in de hand buiten het veld stappen) is geen "out" (regel 13.6). *[TC]*
"blocked out"	1×	Bal geblokt in teamgebied, gaat meer dan half over de zijlijn en beweegt van het veld af. Herstart als bij "out", maar de tienseconden-klok blijft staan (niet naar 0).
"blocked"	— (tijdens penalty staat de klok al stil)	Penalty tegengehouden door de verdediger. Tijdens een penalty worden ook "out" en "blocked out" zonder fluitsignaal geroepen. *[P] [ITO]*
"ball over"	1×	Bal keert terug over midden- of zijlijn van neutraal gebied (na blok, paal/lat, of gedragen bal). Bal terug bij het tegenoverliggende teamgebied (bal naar het team dat gooide) → "quiet please" → fluiten → "play". *[RM]*
"dead ball"	1×, na volledige stilstand	Geworpen bal stopt onaangeraakt in het teamgebied (of raakt paal/lat en stopt in teamgebied of 1e helft neutrale zone). Bal naar verdedigend team (regel 13.11 en 13.5).
"half time"	1×	Einde 1e helft. Spelers mogen eyeshades aanraken; controleer dat er geen strafsituatie openstaat.
"game"	1×	Einde van de wedstrijd.

Call	Fluitsignaal (voor de call)	Betekenis & vervolgprocedure
"time-out"	1×, alleen als het spel nog niet stilligt	Time-out aangevraagd/toegekend (45 sec). Vanaf aankondiging mag de hele bank het veld op. Call: "time-out" + team. De scheidsrechters staan tijdens de time-out samen in het midden van het veld; bij "15 seconds" herhalen zij de call en nemen positie buiten het veld in. Het team mag in de time-out om een eyeshadecontrole vragen. Aan het einde van de time-out staan alle niet-spelende teamleden in het teambankgebied, anders Team Penalty – Delay of Game (regel 15.6). Een substitution die na afloop van de time-out wordt aangevraagd is Team Penalty – Delay of Game (regel 15.8). *[P]*
"15 seconds"	signaal van de official die de time-out bijhoudt, call door scheidsrechters	Nog 15 seconden te gaan van een time-out of Medical Time-out.
"90 seconds"	signaal, call door scheidsrechters	90 seconden vóór aanvang van de wedstrijd of de 2e helft: spelers moeten op het veld en gereed zijn voor eyeshadecontrole (regel 12.3/12.4). Let op: dit exacte commando staat niet letterlijk zo in het reglement — alleen het signaal wordt genoemd.
"substitution"	1×, alleen als het spel nog niet stilligt	Wissel (substitution) aangevraagd/aangekondigd. Call: "substitution", team, "out number …, in number …" — de scheidsrechter die het verzoek het eerst ziet of hoort roept "substitution", de far-side referee noemt team en nummers. Time-out en substitution tegelijk: eerst de 45 seconden time-out, daarna de substitution. *[P]* Na afronding: minstens 1 worp voordat hetzelfde team opnieuw mag aanvragen. LET OP (NL): zodra de speler het doel aanraakt is de wissel afgerond; daarna een time-out of andere wissel aanvragen = Team Penalty – Delay of Game (regel 19.11). *[TC]*
"medical time-out"	1×, alleen als het spel nog niet stilligt	Blessure/ziekte. Max. 45 sec, max. 3 personen het veld op. Call: "Medical Time-out", rugnummer, team (bijv. "Medical Time-out, number 5, USA"). Bloed bij een speler leidt tot een Medical Time-out (regel 18.1). Twee Medical Time-outs voor dezelfde speler kunnen, ter beoordeling van de scheidsrechter, leiden tot verwijdering van die speler voor de rest van die helft (regel 20.2). *[P] Bloed (NL): het team is zelf verantwoordelijk voor een reserveshirt; dit mag een afwijkend nummer hebben, zolang dat niet al wordt gebruikt door een medespeler in het team dat die dag is opgesteld. Is er geen reserveshirt, dan wordt in overleg met de table-side referee een ander T-shirt met nummer gemaakt (bijv. met tape); de scheidsrechter keurt het shirt goed. Bij bloed mag vanuit het teambankgebied eerste hulp worden verleend (regels 5.10, 18.1, 18.4). [TC]*
"official's time-out – equipment check"	1×, alleen als het spel nog niet stilligt	Voor team-/spelergerelateerde zaken: eyeshades, eye patches, veters, tape, natte vloer, verplaatst goal, kapotte klok, etc, etc. Het team houdt de bal (regel 16.2); ligt hij er niet al, danbrengt de goal judge hem in op de 1,5 m-lijn. Tienseconden-klok naar 0 (regel 31.4). Let op: de Procedures 2022-2024 zeggen nog "bal naar het andere team" — regel 16.2 (2025) gaat voor.
"official's time-out – clarification"	1×, alleen als het spel nog niet stilligt	Overleg tussen scheidsrechters, met de tafel of met een coach; klokcorrectie. Het team houdt de bal. Na afloop legt de table-side referee de beslissing uit aan teams en publiek (regel 16.5). *[P]*
"official's time-out – noise"	1×, alleen als het spel nog niet stilligt	Geluid dat niet van de spelende teams komt (alarm, publiek, ventilatie). Het team houdt de bal. *[P]*
"penalty declined"	—	Team ziet af van de toegekende penalty. Dat team behoudt/krijgt balbezit bij hervatting.
"time"	— (signaal door wedstrijdtafel)	Teams moeten gereed zijn om te starten.

Aanvragen van time-out en substitution: het team met balcontrole mag aanvragen; bij een gefloten spelonderbreking mogen beide teams aanvragen (regel 15.3, 19.x). Vóór balcontrole alleen met het handsignaal, mondeling pas ná balcontrole, anders Team Penalty – Illegal Coaching (regel 15.4, 19.5). Tussen twee aanvragen van hetzelfde team moet minstens 1 worp zijn

gegooid (regel 15.9, 19.10). Minstens 1 van de 4 time-outs moet in de eerste helft worden genomen, anders vervalt die (regel 15.1).

Persoonlijke straffen (Personal Penalties)

Procedure: 1× fluiten → de overtreding roepen (de call is alleen de overtreding zelf, bijv. "Short Ball") → rugnummer speler → team (bijv. "short ball, number 4, FIN"). Het woord "penalty" wordt niet geroepen. De bestrafte speler verdedigt zelf de penalty. Kan de bestrafte speler niet verdedigen (blessure of verwijdering), dan kiest het werpende team een van de twee overgebleven spelers.

Call	Straf	Kort
"Short Ball"	Personal Penalty	Bal stopt vóór teamgebied verdediging (regel 23).
"High Ball"	Personal Penalty	Bal raakt vloer niet op/vóór high ball-lijn (regel 24). NL: de high ball-lijn is inclusief de tape onderdeel van het teamgebied; het is dus geen High Ball als de bal voorbij de lijn de tape raakt. *[TC]*
"Long Ball"	Personal Penalty	Bal raakt vloer niet in neutrale zone (regel 25). NL: wel Long Ball als de bal niet in de neutrale zone de grond raakt maar wel de long ball-lijn (die bij het teamgebied hoort). *[TC]*
"Eyeshades"	Personal Penalty	Eyeshades aangeraakt zonder toestemming — drie situaties, zie triggers verderop (regel 26).
"Illegal Defence"	Personal Penalty	Eerste balcontact buiten teamgebied (regel 27). Een doelpunt is geen straf: het spel gaat door tot balcontrole, blocked out of doelpunt (regel 27.2).
"Delay of Game"	Personal Penalty	Spelvertraging door een speler — zie triggers verderop (regel 28).
"Unsporting Conduct"	Personal Penalty — 1× kán al verwijdering betekenen; 2× in dezelfde wedstrijd = altijd verwijdering; verwijdering leidt automatisch tot schorsing voor de eerstvolgende wedstrijd (regel 29.1)	Onsportief gedrag door een speler — zie uitgebreide lijst met triggers verderop (regel 29).
"Noise"	Personal Penalty	Onnodig geluid tijdens de worp — zie triggers verderop (regel 30).

Teamstraffen (Team Penalties)

Procedure: 1× fluiten → "team penalty" roepen → naam van de straf → team benoemen. De table-side referee vraagt de coach van het team dat de penalty krijgt welke speler van het bestrafte team verdedigt, en roept daarna "number … to defend" (bijv. "team penalty, ten seconds, SWE" … "number 2 to defend").

Call	Straf	Kort
"Ten Seconds"	Team Penalty	Bal niet binnen 10 sec. over midden-/zijlijn (regel 31).
"Delay of Game"	Team Penalty	Spelvertraging door het team (regel 32).
"Unsporting Conduct"	Team Penalty — kan leiden tot verwijdering team uit wedstrijd/accommodatie/toernooi	Onsportief gedrag door team/delegatie — zie triggers verderop (regel 33). Ook voor een hoofdcoach die na uitleg en waarschuwing blijft discussiëren: verwijdering uit het wedstrijdgebied plus deze straf (regel 40.5).
"Illegal Coaching"	Team Penalty — 2e geval in dezelfde wedstrijd = teamstraf plus verwijdering van een persoon uit het wedstrijdgebied (niet noodzakelijk dezelfde persoon; volgorde: zie regel 34.3 bij de triggers)	Coaching na "quiet please" (regel 34).
"Noise"	Team Penalty	Onnodig geluid tijdens de worp, door het team (regel 35).

Tienseconden-klok (regel 31.2–31.8): start bij het eerste verdedigende contact, ook zonder balcontrole (31.8). Pauze bij een time-out, substitution of blocked out als het team de bal onder controle heeft (31.2, 31.3). Reset bij een official's time-out en Medical Time-out (31.4), na een doelpunt (31.5), aan het einde van een helft (31.6) en in strafsituaties (31.7).

Infractions

Geen straf, wel balverlies. "Ball Over" staat hierboven al bij Spelverloop, omdat dit ook tijdens normaal spel wordt geroepen.

Call	Fluitsignaal (voor de call)	Kort
"Premature Throw"	indien nodig	Worp na "quiet please"/"centre" maar vóór het commando "play". Bal naar het andere team — geen straf (regel 21). Bij een voortijdige worp is geen doelpunt mogelijk. De scheidsrechter het dichtst bij de bal roept "Premature Throw". Ligt de bal binnen bereik van het team, dan mag het hem houden. *[P]*

OVERZICHT VAN DE TRIGGERS

Bij Personal Unsporting Conduct is de scheidsrechter gebonden aan regel 29. Bij de overige straffen geldt het reglement; hieronder de belangrijkste situaties.

Eyeshades — persoonlijk (regel 26)

Regel	Situatie
26.1	Een speler op het veld raakt tijdens de wedstrijd opzettelijk de eigen eyeshades of die van een andere speler aan, zonder toestemming van de scheidsrechter.
26.2	Een speler die tijdens een penaltysituatie naast het veld staat, raakt de eyeshades aan.
26.3	Een gewisselde speler die het veld verlaat, raakt eyeshades/eye patches aan of zet ze af vóórdat de scheidsrechter de substitution met teamnaam en rugnummer heeft aangekondigd.

Delay of Game — persoonlijk (regel 28)

Regel	Situatie
28.1	Spelers zijn niet gereed om te spelen op het commando van de scheidsrechter, bij het begin van een helft.
28.2	Een speler wordt heroriënteerd door iemand anders dan een teamlid op het veld (buiten een toegestane heroriëntatie door scheidsrechter/goal judge na een strafsituatie, en zonder dat de speler daarom heeft gevraagd). → aanwijzing "vanuit de bank" tijdens een moment dat het spel stilligt en voor "quiet please" is wel toegestaan.

Personal Unsporting Conduct (regel 29) — triggers

Regel	Situatie
29.4	Opzettelijk fysiek contact met een technisch official door een speler of ander persoon op de line-up sheet, vóór of tijdens de wedstrijd → directe verwijdering uit wedstrijd én wedstrijdgebied (geen 2e keer nodig).
29.5	Bal opzettelijk met twee handen vervormen. NL: alleen als de bal met twee handen is vervormd ("dubbelgevouwen") en nog vervormd is op het moment dat de bal de hand verlaat; alle andere vervormingen zijn dat niet. *[TC]*
29.6	Scheidsrechter/official beledigen, of tegenstander beledigen/bespotten (bv. provocerend lachen, "ha-ha" roepen).
29.7	Vreemde stoffen die grip beïnvloeden (hars, stick'em, spuug, zweet, huidcrème, smeermiddel, vaseline).
29.8	Bal opzettelijk nat maken door wrijven of kwijlen.
29.9	Bal opzettelijk wegtrappen (staand, na eerste balcontact).
29.10	Worp boven heuphoogte richting wedstrijdtafel/publiek met kans op letsel, of over eigen doellat.

Regel	Situatie
29.11	Opzettelijk aan eye patches komen → automatisch verwijderd voor de rest van de wedstrijd (geen 2e keer nodig). De substitution telt mee als een van de toegestane substitutions.

Escalatie (29.1):

a) 1× Personal Penalty – Unsporting Conduct: kán al leiden tot verwijdering (ter beoordeling van de scheidsrechter).

b) 2× in dezelfde wedstrijd: altijd verwijdering + automatische schorsing voor de eerstvolgende wedstrijd in hetzelfde toernooi.

c) 29.4 en 29.11 zijn uitzonderingen: daar volgt directe verwijdering, ook bij de éérste keer.

Noise — persoonlijk en team (regel 30 / 35)

Onnodig geluid door de werper (persoonlijk, regel 30) of door een teamlid van het werpende team op het veld (team, regel 35), vanaf het begin van de worp totdat de bal het verdedigende team raakt, over een zijlijn gaat of de doelpaal raakt. Voorbeelden (niet uitputtend):

a) Dierengeluiden

b) Overmatig stampen met de voeten

c) Overmatig slaan/kloppen met de hand op de vloer

d) Overmatig klappen, fluiten, zingen

e) Piepende schoenen, klakken met de tong

f) Aanhoudend overmatig of niet ter zake doend praten

g) Onnodig schreeuwen

Delay of Game — team (regel 32)

Regel	Situatie
32.1	Spelers niet 90 seconden vóór de helft op het veld en gereed voor eyeshadecontrole.
32.2	Elke handeling van een team die de voortgang van de wedstrijd belemmert (vangnet-bepaling).
32.3	Scorer niet vóór het einde van de rust geïnformeerd over gedane substitutions.
32.4	Meer dan 4 time-outs in de wedstrijd, of meer dan 3 in de tweede helft.
32.5	Meer dan 4 substitutions in de wedstrijd, of meer dan 3 in de tweede helft.
2.4 / 13.12	Een teamlid (niet een van de drie spelers op het veld) is tijdens het spel niet met een deel van het lichaam op of achter de lijn van het teambankgebied; of een teamlid verlaat het wedstrijdgebied buiten een officiële spelonderbreking of zonder toestemming van de scheidsrechter, of keert terug vóór het einde van die helft.
10.7	Een teamlid op het Score Sheet – Game Information staat bij het startsignaal niet op het veld (drie spelers) of in het teambankgebied.
15.6	Aan het einde van een time-out (45 sec.) zijn niet-spelende teamleden niet terug in het teambankgebied.
15.8	Substitution aangevraagd na afloop van de time-out.
17.5	Meer dan 3 personen het veld op bij een Medical Time-out, of personen zijn aan het einde van de Medical Time-out niet terug in het teambankgebied.
19.8	Vertraging door coach of inkomende speler bij een substitution (bij eye patching: de inkomende speler is bij de aankondiging niet gepatcht en gereed voor eyeshadecontrole).
19.10	Een nieuwe substitution of time-out aangevraagd zonder dat na de vorige substitution minstens één worp is gegooid.
19.11 / 41.2	Zodra de wisselspeler het doel aanraakt is de wissel afgerond; hierna een time-out of andere wissel aanvragen. *[TC]*

Team Unsporting Conduct (regel 33) — triggers

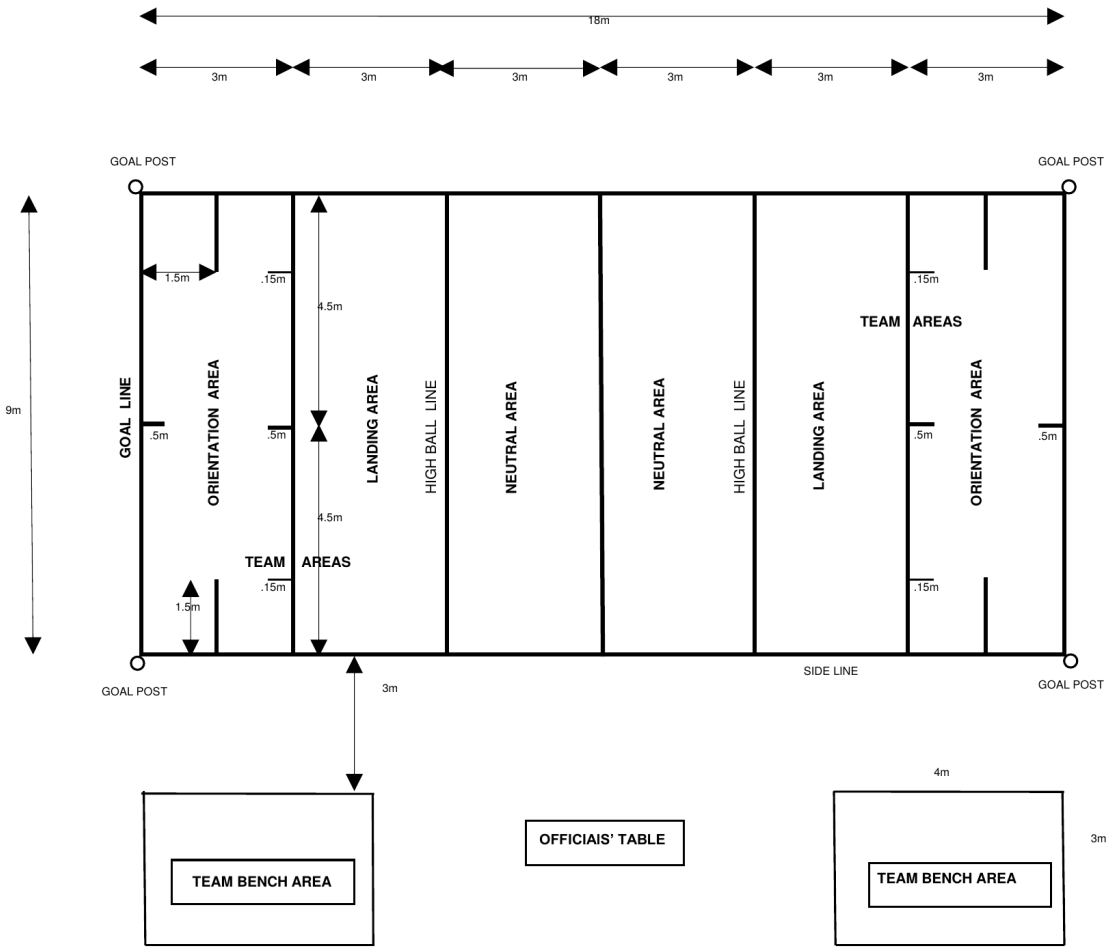
Regel	Situatie
33.1	Overtreding van het warming-upprotocol (regel 11.2: 2e bal richting speelhelft tegenstander tijdens warming-up).

Regel	Situatie
33.2 / 33.3	Onsportief gedrag door team/delegatie in het algemeen → kan leiden tot verwijdering van het team uit de wedstrijd, de accommodatie en/of het toernooi (ter beoordeling van de scheidsrechter/Competitieleider). De scheidsrechter meldt het voorval aan de Competitieleider (regel 33.3).
40.5	Een hoofdcoach blijft na uitleg en waarschuwing over hetzelfde onderwerp met de scheidsrechter discussiëren en doorspelen is niet mogelijk → verwijdering uit het wedstrijdgebied plus Team Penalty – Unsporting Conduct.

Illegal Coaching (regel 34) — triggers

Regel	Situatie
34.2	Teamlid (op line-up sheet, niet op het veld) communiceert met spelers op het veld buiten een officiële spelonderbreking, of blijft communiceren nadat "quiet please" is geroepen.
34.4	E-coachingapparaat maakt geluid dat de wedstrijd verstoort. Apparatuur wordt uitgeschakeld, uit het teambankgebied verwijderd en aan de officials overhandigd.
15.4 / 19.5	Een time-out of substitution mondeling aanvragen voordat het team de bal onder controle heeft (vóór balcontrole is alleen het handsignaal toegestaan).
15.11	Blijven communiceren vanaf de bank nadat de scheidsrechter "quiet please" heeft geroepen.
16.4	Blijven communiceren na "quiet please" tijdens een official’s time-out.
19.13	Blijven coachen na "quiet please" tijdens een substitution.
20.3	Blijven communiceren na "quiet please" tijdens een medische substitution.
34.3	Tweede geval van illegal coaching in dezelfde wedstrijd: de betrokken persoon wordt uit het wedstrijdgebied verwijderd én het team krijgt een teamstraf. Is niet zeker wie schuldig is, dan wordt verwijderd volgens het Score Sheet in deze volgorde: (1) hoofdcoach of eerst genoemde staflid, (2) assistent-coach of tweede staflid, (3) overig staflid op de bank, (4) spelers op de bank in oplopend rugnummer.

HET WEDSTRIJDGEBIED



Veld (court): 18,0 × 9,0 m, verdeeld in zes zones van 3,0 m. Teamgebied 6,0 m diep (oriëntatie- + landingsgebied, elk 3,0 m). Neutrale zone 6,0 m. Teambankgebied: 4,0 × 3,0 m, min. 3,0 m van de zijlijn.

Kerncijfers

Onderdeel	Afmeting
Veld (totaal)	18,0 m × 9,0 m
Zone-breedte (elk)	3,0 m
Teamgebied (Team Area) (oriëntatie + landing)	6,0 m diep (2 × 3,0 m)
High ball-lijn	op 6,0 m vanaf doellijn; hoort bij het teamgebied (landingsgebied), niet bij de neutrale zone Ook de tape en de long ball-lijn horen bij het teamgebied (regel 24.1 / 25.1). *[TC]*
Neutrale zone	6,0 m (2 × 3,0 m, middenlijn in het midden)
Doel (binnenmaat)	9,0 m breed (+/- 0,05 m) × 1,3 m hoog (+/- 0,02 m), min. 0,5 m diep
Doelpaal/ doellat (diameter)	rond of ovaal, max. 0,15 m
Teambankgebied (Team Bench Area)	4,0 m × 3,0 m, ≥ 3,0 m van de zijlijn
Dikte van alle lijnen	Tape 0,05 m (+/- 0,01 m), koord eronder 0,003 m dik
Oriëntatielijn in teamgebied (1,5 m-lijn)	1,5 m-lijn: markering van 1,5 m lengte, haaks op de zijlijn en 1,5 m vanaf de doellijn; hier legt de goal judge of scheidsrechter de bal terug in het spel (regel 13.5)
Oriëntatielijnen achter- en voorlijn	0,5 m lang, in het midden van de doellijn en in het midden van de voorlijn van het teamgebied, vanaf die lijnen het oriëntatiegebied in (zie tekening)
Oriëntatielijnen voorlijn op 1,5 m van de zijlijn	0,15 m lang, op de voorlijn van het teamgebied, 1,5 m vanaf elke zijlijn, het oriëntatiegebied in (zie tekening)

SAMENWERKING, TAAKVERDELING EN ETIQUETTE

Gebaseerd op: IBSA Goalball Referee Manual 2022-2024 *[RM]*, IBSA Goalball Procedures 2022-2024 *[P]*, IBSA Goalball Referee Programme 2025-2028 incl. Code of Conduct *[RP]*, IBSA Goalball Coach's Essentials 2022-2024 *[CE]*, IBSA Goalball ITO Manual 2018-2021 *[ITO]* en de Spelregels 2025 (regel). De IBSA-documenten horen bij oudere regels: waar aantallen, tijden of werkwijzen afwijken, gelden de Spelregels 2025 (bijv. rust 5 minuten, max. 3 personen bij een Medical Time-out). Punten met *[TC]* zijn voorstellen van de Technische Commissie voor de Nederlandse competitie.

Rollen

Rol	Positie	Kerntaken
Table-side referee (scheidsrechter)	Zijlijn, aan de kant van de wedstrijdtafel	Leidt de toss en spreekt de aanvangsteksten uit. Aanspreekpunt voor wedstrijdtafel en tienseconden-tijdwaarnemers. Vraagt bij een teamstraf de coach van het werpende team wie verdedigt. Beëindigt helften en wedstrijd ("half time", "game"). Legt na een clarification de beslissing uit (regel 16.5), meldt nummerwijzigingen (regel 18.5) en keurt in overleg een noodshirt met tape goed (NL, regel 5.10) en kondigt substitutions uit de rust aan (regel 19.14). Controleert na afloop het wedstrijdformulier (eindtijd). *[RM] [P]*
Far-side referee (scheidsrechter)	Zijlijn, aan de overzijde	Noteert de uitkomst van de toss. Scant doorlopend beide teambankgebieden op handsignalen. Noemt bij een substitution team en rugnummer van de uitgaande- en de inkomende speler. Controleert bij de 90 seconden de eyeshades van het team dat niet begint. Brengt aan het einde van elke helft de bal terug naar de tafel. *[RM] [P]*
Goal judges	Op de verlengde doellijn, buiten het veld	Geven een doelpunt aan door één arm op te steken. Pakken de bal met de hand op en laten hem op de zijlijn op 1,5 m hoorbaar stuiteren — nooit in de handen van een speler. Houden bij een penalty de verdedigers achter de verlengde doellijn. Helpen bij substitutions (regel 19.11) en heroriënteren na een strafsituatie (regel 13.10). Herstellen de doelpositie. Bij twijfel: oogcontact met de scheidsrechter. De scheidsrechter beslist. *[ITO] [RM]*
Wedstrijdtafel (scorer, tijdwaarnemer, tienseconden-tijdwaarnemers)	Wedstrijdtafel	Tijdwaarnemer: wedstrijdklok, signalen en scorebord (de scheidsrechters roepen de stand om op basis van het scorebord). Tienseconden-tijdwaarnemers: elk de 10 seconden van het team aan de eigen kant en de 45 seconden van time-outs van het team aan de overkant (in de Nederlandse competitie mag de time-out en de Medical Time-out door iedere official worden bijgehouden, regels 15.6 en 17.2 [TC]); letten op eyeshades en het teambankgebied (regel 26.4 en 34.1). Scorer: registreert en geeft een signaal (hoorn + time-out-gebaar) bij een tweede Medical Time-out van dezelfde speler, een 5e time-out/substitution (4e in de tweede helft) en een tweede Unsporting Conduct. *[P]*

Taakverdeling per wedstrijdfase

Fase	Table-side referee	Far-side referee
Toss	Voert de toss uit; team A (links op het wedstrijdformulier) kiest de muntzijde. Laat de teamvertegenwoordigers het Score Sheet – Game Information controleren. *[RM] [P]*	Noteert de uitkomst van de toss. *[RM] [P]*
	Beiden: stellen zich voor aan de teamvertegenwoordigers, vullen het formulier aan met tijd en opmerkingen en schudden na afloop de hand met een wens voor een goede wedstrijd. *[P]*	
Warming-up	Minstens één scheidsrechter houdt altijd toezicht op de warming-up; waarschuwing via de coach (regel 11.2). De tienseconden-tijdwaarnemers houden toezicht op het aanbrengen van de eye patches. *[RM] [P]*	
90 seconden vóór elke helft	Controleert het beginnende team, van de verre zijde naar de tafelzijde. Bij "time": controleert dat iedereen op zijn plaats staat. *[RM] [P]*	Controleert het andere team, van de tafelzijde naar de verre zijde. *[RM] [P]*
	Beiden: verlaten na een handdruk tegelijk de tafel, vragen de spelers met het gezicht naar het eigen doel te staan ("Eye shade checking, please") en controleren of alle officials op hun plaats zijn en de belijning in orde is. *[P] [RM]*	
Aanvang van elke helft	Aanvangstekst, "quiet please", "centre", bal naar de middenspeler, 3× fluiten, "play". *[P]*	Staat in positie aan de overzijde en houdt beide teambankgebieden in het oog. *[TC]*

Fase	Table-side referee	Far-side referee
Tijdens het spel	Let vooral op mondelinge verzoeken om time-out of substitution; verwerkt signalen van de wedstrijdtafel. *[RM]*	Scant beide teambankgebieden op handsignalen. *[RM]*
	Beiden: buiten het veld maar dichtbij, altijd in positie om de bal te volgen. Volg elkaars bewegingen en sta niet samen aan dezelfde kant van het veld. *[RM] [P]*	
Penalty	Staat aan de kant van de werper: roept high ball, out en blocked out. *[P]*	Staat aan de kant van de verdediger: goal (2× fluiten + stand), long ball, short ball, illegal defence, out, blocked out en blocked. *[P]*
Time-out	Beiden: staan samen in het midden van het veld; bij "15 seconds" herhalen beiden de call en nemen positie buiten het veld in. *[P]*	
Substitution	Wie het verzoek het eerst ziet of hoort, fluit (als het spel nog loopt) en roept "substitution". Noemt het aanvragende team (regel 19.6). *[P]* Controleert eyeshades van inkomende speler en draagt deze over aan de Goal judge of begeleidt de speler naar het doel, alleen na aankondiging en mondelinge toestemming van de speler (regel 41.2). *[TC]*	Noemt team en rugnummer van de uitgaande speler (regel 19.11). *[P]* Loopt naar 3 m. lijn van het andere team en houdt alle spelers in de gaten met betrekking tot aanraken eyeshades. *[TC]*
Einde helft en rust	Fluit 1× en roept "half time". Coaches geven substitutions door aan de scorer; de table-side referee noteert ze en kondigt ze aan bij de start van de tweede helft. *[P]*	Brengt de bal terug naar de tafel. *[P]*
Beslissend doelpunt (10 verschil)	Beiden: snel zijn. Eén scheidsrechter fluit 2× en roept goal + stand; de table-side referee fluit direct 1× en roept "game". Eyeshades aanraken wordt dan niet meer bestraft. *[P]*	
Na afloop	Eindtijd laten noteren. Volgorde van tekenen: coaches, scheidsrechters, scorer als laatste. De table-side referee controleert het formulier; noteer een opmerking als een coach niet tekent (regel 39.1). *[P] [ITO]*	

Wie geeft welke call?

Bij een aantal situaties bepaalt de positie welke scheidsrechter de call geeft:

Situatie	Wie roept
"ball over" over de middenlijn	De scheidsrechter aan de kant van het verdedigende team. *[RM]*
"ball over" via de zijlijn in de neutrale zone	De scheidsrechter aan de kant waar de bal het veld verlaat. *[RM] [P]*
High Ball	De scheidsrechter aan de kant van de werper, met vrij zicht op de voorlijn van het landingsgebied. Bij twijfel luisteren naar het geluid van de bal op tape en koord. *[RM] [P]*
Long Ball, Short Ball	De scheidsrechter aan de verdedigende kant; volgt de bal door de lucht. *[RM] [P]*
Illegal Defence	De scheidsrechter bij het verdedigende teamgebied. Voordeel: wachten tot balcontrole, blocked out, doelpunt of ball over. *[RM] [P]*
Premature Throw	De scheidsrechter het dichtst bij de bal. *[P]*
Time-out of substitution	De scheidsrechter die het verzoek het eerst ziet of hoort. *[P]*
Signaal wedstrijdtafel (10 seconden)	Direct fluiten: alleen de fluit stopt de wedstrijdklok. *[RM]*
Signaal tienseconden-tijdwaarnemer bij eyeshades (hoorn + time-out-gebaar)	Table-side referee: fluiten, "official's time-out – clarification", overleg met de tienseconden-tijdwaarnemer, dan "equipment check": neemt de eyeshades in handen en controleert eyeshades en eye patches. Daarna "Eyeshades", of bij manipulatie van de eye patches "Unsporting Conduct" met verwijdering. *[P]*
Signaal tienseconden-tijdwaarnemer bij illegal coaching	Table-side referee: fluiten, "official's time-out – clarification", overleg, dan "team penalty, illegal coaching, [team]"; vraagt de coach van de tegenpartij wie verdedigt. *[P]*
Signaal scorer bij een tweede Unsporting Conduct	Table-side referee: fluiten (indien nodig), "official's time-out – clarification", overleg met de scorer, dan de call met verwijdering; de speler verlaat het wedstrijdgebied. *[P]*

Onderlinge communicatie

a) Twijfel over een situatie die de uitslag kan beïnvloeden: fluit een official's time-out, overleg kort met je collega en hervat zo snel mogelijk. Benoem altijd de reden: "equipment check", "clarification" of "noise". *[RM] [P]*

b) Een official's time-out of Medical Time-out zet de tienseconden-klok op nul (regel 31.4): gebruik hem bewust. *[RM]*

c) Roep vóór elke hervatting "quiet please". *[RM]*

d) Twijfel bij een doelpunt: overleg met de goal judges mag, de scheidsrechter beslist (regel 40.1). *[RM] [ITO]*

e) Scheidsrechters: zeer regelmatig oogcontact met elkaar, bijvoorbeeld bij aanfluiten na spelonderbreking, aanfluiten penalty, na "out" etc. *[TC]*

f) Goal judges die niet zeker weten waar de bal heen moet, zoeken oogcontact; de scheidsrechter geeft de aanwijzing. *[ITO]*

g) Controleer bij de scorer dat time-outs, substitutions en Medical Time-outs goed zijn vastgelegd. *[RM] [ITO]*

h) Korte voorbespreking vóór de wedstrijd: wie is table-side en wie far-side, bijzonderheden van de teams en hoe je elkaar bij twijfel aangeeft. *[TC]*

i) Feedback aan elkaar pas ná de wedstrijd, niet in de rust *[TC]*

Etiquette en gedragscode

a) Wees onpartijdig tegenover alle spelers, coaches en stafleden (regel 41.1). Toon geen club- of landskleuren, juich niet voor teams (ook niet buiten dienst) en blijf neutraal in woord en gedrag. *[TC]*

b) Op IBSA-toernooien fluit je geen wedstrijd van je eigen nationaliteit (regel 41.3–41.6). In de Nederlandse competitie mogen wedstrijden van de eigen club bij tekort aan officials gefloten worden *[TC]*; bij een bewezen conflict fluit je niet (regel 41.7).

c) Iedereen mag goalball spelen, ongeacht religie, afkomst, geslacht, seksuele oriëntatie of politieke overtuiging. *[TC]*

d) Raak een speler niet aan zonder dit aan te kondigen en zonder mondelinge toestemming van de speler (regel 41.2).

e) Alleen de hoofdcoach mag de scheidsrechter aanspreken, alleen tijdens een officiële spelonderbreking en na erkenning (regel 40.2). Leg één keer uit, ga geen lange discussie aan en laat een uitleg niet gebruiken als rustmoment. *[RM]*. Roep "quiet please" en zet de wedstrijd voort. Hier kan ook vangnet-bepaling 32.2 "Delay of Game" van toepassing zijn. Een protest tegen een beslissing kan pas na de wedstrijd, via het protestformulier (regel 40.4). Protesten mogen ook in het Nederlands worden ingediend (regel 39.3). *[TC]* Blijft de hoofdcoach over hetzelfde onderwerp discussiëren, dan volgt eerst een waarschuwing en daarna verwijdering uit het wedstrijdgebied: Team Penalty – Unsporting Conduct (regel 40.5). *[TC]*

f) Repareer geen eyeshades; laat de coach of een teamlid ze vervangen of repareren. *[RM]*

g) Betreed het teambankgebied niet terwijl de bal in het spel is (uitzondering: substitution). *[RM]*

h) Draag het voorgeschreven scheidsrechterstenue, schoon en verzorgd; eigen geschikte sportschoenen zijn toegestaan. *[TC]*. Draag bij dubbel-rol (bijvoorbeeld als coach), niet je scheidsrechterstenue tijdens het coachen. *[TC]* Zie ook punt n.

i) Het wedstrijdgebied is een rustige plek. *[TC]*

j) Geen alcohol vóór of tijdens de dienst, en niet onder invloed van middelen die het functioneren beïnvloeden. *[TC]*

k) Geen negatieve uitlatingen over spelers, organisatie, collega's of beslissingen op sociale media, in openbare fora of tegenover de pers. Meld zorgen bij de Technische Commissie (bij de IBSA: de technisch afgevaardigde). *[TC]*

l) Kom ingedeelde wedstrijden na en wees op tijd; meld een verhindering zo vroeg mogelijk. *[TC] [ITO]*

m) Alle calls in het Engels, duidelijk en goed hoorbaar. *[TC]*

n) Voor alle officials (ook tafel en goal judges): professioneel en onpartijdig, niet omgaan met teamleden tijdens de dienst, geen teamkleding (m.u.v. tafel en goal judges, omdat dit vaak ook spelers zijn *[TC]*), beslissingen van de scheidsrechters niet betwisten. Bij het voorstellen van de teams mag voor alle teams geapplaudisseerd worden; verder niet juichen. *[ITO]*

o) Belangrijk: we doen het samen. Zie je een andere official iets doen dat onjuist is, ga dan niet tijdens de wedstrijd de discussie aan, maar geef na afloop opbouwende feedback. Zo kunnen we allemaal van elkaar leren en beter worden. *[TC]*

p) Tenslotte: **HAVE FUN! Een leuke, veilige, fijne, sportieve competitie maken we met z'n allen!**