



International
Handball
Federation

IX. Spielregeln

d)

Rollstuhlhandball

Vier-gegen-Vier

Ausgabe: 1. Januar 2026



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Artikel 1 – Grundlagen	2
Artikel 2 – Rollstuhl-Spezifikationen	7
Artikel 3 – Das Spiel	7

Hinweis: Um eine sprachliche Vereinfachung zu erreichen, wird in diesem Regelwerk generell für weibliche und männliche Spieler, Offizielle, Schiedsrichter und andere Personen die männliche Form benutzt.



Vorwort

Die IHF-Spielregeln für Rollstuhlhandball Vier-gegen-Vier entsprechen grundsätzlich den IHF-Spielregeln für Rollstuhlhandball Sechs-gegen-Sechs, sind jedoch stark von Beachhandball beeinflusst, besonders was die Anzahl der Spieler und das Werten der Tore (Punkte) betrifft. Die verringerte Anzahl an Spielern ermöglicht eine bessere individuelle Nutzung des Raums und eine höhere Dynamik des Spiels, bietet bessere Voraussetzungen für mögliche getrennte Wettbewerbe für Männer und Frauen und schafft deutlich bessere Möglichkeiten, Spieler zu gewinnen und Kosten zu reduzieren.



Artikel 1

1. Grundlagen

1.1. Das Spiel

Rollstuhlhandball Vier-gegen-Vier wird von zwei Mannschaften mit jeweils vier Spielern, einschließlich Torwart, gespielt. Ziel jeder Mannschaft ist es, Tore zu erzielen und die andere Mannschaft daran zu hindern, selbst Tore zu erzielen. Rollstuhlhandball beruht auf dem Gedanken des Fair Play und richtet sich an Spieler mit körperlicher Behinderung.

1.2. Die Mannschaft

Eine Mannschaftdelegation besteht aus maximal 14 Personen, darunter maximal zehn (10) Spieler und maximal vier (4) Mannschaftsoffizielle. Zu Beginn des Spiels müssen mindestens acht (8) Spieler anwesend sein.

Je Mannschaft dürfen sich maximal vier (4) Spieler auf dem Spielfeld befinden. Die restlichen Spieler sind Auswechselspieler.

Die Gesamtzahl der Klassifizierungspunkte der Spieler auf dem Spielfeld darf gemäß den Klassifizierungsregeln zu keinem Zeitpunkt mehr als insgesamt 11 Punkte pro Mannschaft betragen. Bei Wettbewerben mit gemischten Mannschaften muss jede Mannschaft mindestens zwei Spielerinnen haben, es sei denn, die Bestimmungen des jeweiligen Wettbewerbs sehen eine andere Regelung vor. Während des Spiels muss sich zu jedem Zeitpunkt mindestens eine Spielerin je Mannschaft auf dem Spielfeld befinden.

Der Torwart ist der von seiner Mannschaft zur Verteidigung des Tors bestimmte Spieler, der wie die anderen Spieler im Rollstuhl sitzend agiert.

Jeder Spieler auf dem Spielfeld kann zu jedem Zeitpunkt als Torwart agieren. Es darf jedoch immer nur ein Spieler zur gleichen Zeit den eigenen Torraum betreten und sich dort aufhalten. Daher trägt der Torwart kein besonderes Torwartrikot, sondern das gleiche Trikot wie der Rest der Mannschaft.

Betreten mehr als ein Spieler bei einer Abwehraktion gegen einen Gegenspieler oder um einen sich in Richtung Tor bewegenden Ball aufzuhalten oder abzuwehren zur gleichen Zeit den Torraum, muss die Mannschaft mit einem Siebenmeterwurf gegen sich bestraft werden.

Anmerkungen:

Es ist den Mannschaften nicht erlaubt, aus taktischen Gründen mit weniger als vier (4) Spielern zu spielen, um Spieler mit höheren Klassifizierungspunkten einzusetzen, wenn es ihnen möglich ist, die Mannschaft mit Spielern mit niedrigeren Klassifizierungspunkten vollständig zu besetzen.

Für den Fall, dass eine Mannschaft dies tut, müssen die Schiedsrichter die Mannschaft anordnen, ihre Aufstellung zu korrigieren und den Trainer wegen unsportlichen Verhaltens progressiv bestrafen.

Verletzen sich mehrere Spieler einer Mannschaft, darf diese das Spiel oder Turnier mit weniger Spielern fortsetzen.

Das Spiel kann auch fortgesetzt werden, wenn die Anzahl der Spieler einer Mannschaft unter vier (4) sinkt.

Sinkt die Anzahl der Spieler einer Mannschaft, so ergibt sich die erlaubte Höchstzahl der Klassifizierungspunkte wie folgt:

- bei drei (3) Spielern auf dem Spielfeld maximal neun (9) Punkte
- bei drei (2) Spielern auf dem Spielfeld maximal sechs (6) Punkte

Die Höchstzahl der auf dem Spielfeld erlaubten Punkte berücksichtigt immer die durchschnittlichen Punkte der Spieler.

Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob und wann ein Spiel abzubrechen ist.

1.3. Die Spieler

Um an einem offiziellen Wettbewerb teilnehmen zu können, muss ein Spieler durch das Wheelchair Handball Classification Team als teilnahmeberechtigt eingestuft werden.

Um an Wettbewerben im Männer-/Frauenbereich teilnehmen zu können, muss ein Spieler mindestens 15 Jahre alt sein (das Alter am Tag des Wettbewerbsbeginns ist ausschlaggebend). Ein schriftliches Einverständnis der Eltern für Spieler im Alter zwischen 15 und 18 Jahren ist vor Turnierbeginn vorzulegen.

1.4. Spielzeit

Spiele bestehen aus zwei Sätzen von je zehn (10) Minuten, die separat gewertet werden.

Die Halbzeitpause beträgt fünf (5) Minuten.

Jede Mannschaft hat Anspruch auf ein Team-Time-out von einer Minute pro Satz der regulären

Spielzeit.

Die Mannschaften haben keinen Anspruch auf Auszeiten während des dritten Satzes (Tie-Break).

Die Mannschaften müssen in Ballbesitz sein, um eine Auszeit anfordern zu können.

1.5. Der Ball

Die bei offiziellen IHF-Turnieren verwendeten Bälle haben den Bestimmungen des IHF-Ballreglements und insbesondere den Bestimmungen über Handbälle, die ohne Harz gespielt werden, zu entsprechen.

1.6. Das Spielfeld

Es gelten die Bestimmungen für Hallenhandball und Rollstuhlhandball – Sechs-gegen-Sechs.

1.7. Das Tor

Das Innenmaß der Tore beträgt 3 m x 1,7 m. Um zu verhindern, dass Rollstühle im Fangnetz des Tores hängen bleiben, ist das Fangnetz zu entfernen (oder am Tornetz zu befestigen).



1.8. Torgewinn und Spielentscheidung

Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, sofern der Werfer oder seine Mitspieler vor dem Wurf oder während des Wurfs keine Regelwidrigkeiten begangen haben.

Gelangt der Ball ins Tor, obwohl ein Spieler der verteidigenden Mannschaft eine Regelwidrigkeit begangen hat, ist auf Tor zu erkennen.

Hat ein Schiedsrichter oder der Zeitnehmer das Spiel unterbrochen, bevor der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, darf nicht auf Tor entschieden werden.

Spielt ein Spieler den Ball in das eigene Tor, führt dies zum Torgewinn für die gegnerische Mannschaft, ausgenommen, der Torwart führt einen Abwurf aus und der Ball überquert die Torraumlinie nicht. Ein von einem beliebigen Spieler erzieltes Eigentor wird mit einem Punkt gewertet.

Nachdem ein Tor erzielt wurde, wird das Spiel per Abwurf aus dem Torraum fortgesetzt.

Ist das Ergebnis am Ende eines Satzes unentschieden, wird der Sieger mittels Golden Goal ermittelt.

Der Satz wird wie folgt fortgesetzt:

- a. Nach einer einminütigen Pause wird der Satz weitergeführt, bis eine der beiden Mannschaften ein Tor erzielt und den Satz damit beendet.

- b. Hat nach fünf (5) Minuten keine der beiden Mannschaften ein Tor erzielt, ist das Golden Goal beendet und der Sieger des Satzes wird durch eine Serie von fünf (5) Shootouts ermittelt.

Kommentar: Beim **Shootout** startet ein Spieler (nach Pfiff des Schiedsrichters) von der Spielfeldmitte und mit dem Ball unter Kontrolle (wie bei einem Gegenstoß) in Richtung des Torwarts, um zu versuchen, ein regelkonformes Tor zu erzielen.

In diesem speziellen Fall ist es nicht erlaubt, den Ball für maximal drei Sekunden auf den Schoß zu legen, während der Rollstuhl angeschoben wird.

Wie in der regulären Spielzeit auch, müssen sich die Mannschaften nicht auf einen bestimmten Torwart festlegen, sondern können diesen während des Shootouts austauschen.

Steht das Ergebnis nach der ersten Runde noch nicht fest, wird das Shootout solange fortgesetzt, bis eine der Mannschaften bei gleicher Anzahl an Versuchen die Führung übernimmt.

Werden beide Sätze von einer Mannschaft gewonnen, so ist diese der Gesamtsieger mit einem Endergebnis von 2:0.

Winnt jede Mannschaft einen Satz, ist das Ergebnis unentschieden. Bei Satzgleichstand spielen die Mannschaften einen dritten Satz (Tie-Break) von fünf (5) Minuten. Ist das Spiel nach Ende des dritten Satzes noch immer unentschieden, wird der Sieger durch eine Serie von fünf (5) Shootouts ermittelt.

Wird ein Spiel durch Tie-Break entschieden, ist das Endergebnis 2:1 für die Mannschaft, die den Tie-Break gewonnen hat.

1.9. Spektakuläre Tore

Kreative oder spektakuläre Tore werden mit zwei (2) Punkten gewertet:

- wenn ein Spieler den Ball wirft und ein Tor erzielt, nachdem er unmittelbar zuvor eine 360°-Drehung mit dem Rollstuhl vollzogen hat.

Hinweis: Es muss sich um eine vollständige Drehung um 360° handeln, die mit nur einer Hand ausgeführt wird.

- wenn der Torwart ein Tor aus dem eignen Torraum erzielt.

Kreative oder spektakuläre Tore werden auch im Shootout mit zwei (2) Punkten gewertet.

1.10. Siebenmeterwurf

Tore, die durch Siebenmeterwurf erzielt werden, werden mit zwei (2) Punkten gewertet.

1.11. Ausrüstung

Die folgenden Ausrüstungsgegenstände sind nicht erlaubt:

- Haftmittel zur Ballführung
- Schutzausrüstung mit Metallkomponenten
- Orthesen

- Bandagen an Fingern, Händen, Handgelenken usw., die aus Kunststoff, Metall o. ä. bestehen.

Die folgenden Ausrüstungsgegenstände sind erlaubt:

- Gepolsterte/ weiche Schutzausrüstung (ohne Metall)
- Tape für Finger, Arme usw.
- Prothesen

Anmerkungen:

Die Verwendung von Prothesen ist nur mit Genehmigung des Wheelchair Handball Classification Teams erlaubt.

Prothesen sind nur erlaubt, wenn diese mit gepolstertem/ weichem Material (kein Metall) versehen sind. Spieler, die Prothesen zum Spielen nutzen, müssen diese auch während der Beurteilung durch das Wheelchair Handball Classification Team verwenden.

Alle Ausrüstungsgegenstände, die von den Mannschaften verwenden werden sollen, sind im Rahmen der technischen Sitzung zur abschließenden Genehmigung vorzulegen.

Es gilt das IHF-Ausrüstungsreglement.

1.12. Spielkleidung

Jede Mannschaft muss zwei (2) Sätze Spielkleidung haben (1x helle Farben/ 1x dunkle Farben). Die Spielernummern müssen auf der Trikotvorderseite aufgebracht sein (10 cm Höhe).

Die Spieler einer Mannschaft, einschließlich Torwart, haben identische Spielkleidung zu tragen.

Sonstiges Sportzubehör wie Armbänder, Stirnbänder, Unterhemden usw. müssen schwarz oder weiß sein oder der Hauptfarbe der Spielkleidung entsprechen.

Besondere, an die Bedürfnisse der Spieler angepasste Schutzausrüstung muss nicht die gleiche Farbe haben wie die Spielkleidung.

Zur Feststellung der Klasse der einzelnen Spieler wird eine Farbkennzeichnung verwendet. Nach der Klassifizierung wird ein Aufkleber mit der jeweiligen Kennfarbe auf der Rückenlehne des Rollstuhls angebracht.

Klasse 1 = grün	Klasse 3 = blau
Klasse 2 = gelb	Klasse 4 = rot

1.13. Gurte

Um ein Anheben bzw. ein Bewegen/ Benutzen der Beine zu verhindern, müssen die Spieler mit Gurten an den Unter- und Oberschenkeln am Rollstuhl gesichert werden.

Ein Anheben eines Feldspielers beim Spielen/ Verteidigen des Balls wird mit einer Hinausstellung bis zum nächsten Ballverlust bestraft. Ein Anheben des Torwarts während einer Abwehraktion wird mit einer Hinausstellung bis zum nächsten Ballverlust und einem Siebenmeterwurf für die gegnerische

Mannschaft bestraft.



Artikel 2

2. Rollstuhl-Spezifikationen

Es gelten die Bestimmungen für Rollstuhlhandball – Sechs-gegen-Sechs.



Artikel 3

3. Das Spiel

3.1. Spielen des Balles

Es gelten die Bestimmungen für Rollstuhlhandball – Sechs-gegen-Sechs.

3.2. Vergehen

Vergehen werden entsprechend den IHF-Spielregeln für Beachhandball geahndet:

- Hinausstellung (Reduzierung bis zum nächsten Ballverlust)
- Disqualifikation (rote Karte)

Es ist erlaubt:

- dem Gegenspieler mit der offenen Hand den Ball herauszuspielen.
- mit angewinkelten Armen Körperkontakt zum Gegenspieler aufzunehmen, ihn auf diese Weise zu kontrollieren und zu begleiten.
- den Gegenspieler im Kampf um Positionen mit dem eigenen Rollstuhl zu sperren.

Es ist nicht erlaubt:

- dem Gegenspieler den Ball aus der Hand zu entreißen oder wegzuschlagen.
- den Gegenspieler mit Armen, Händen, Beinen oder Rollstuhl zu sperren, ihn durch Körpereinsatz wegzudrängen oder wegzustoßen, dazu gehört auch ein gefährdender Einsatz von Ellenbogen in der Ausgangsposition und in der Bewegung.
- den Gegenspieler festzuhalten (an Rollstuhl, Körper oder Spielkleidung), auch wenn er weiterspielen kann.
- Gegenspieler zu gefährden.

Anmerkungen:

Das Sperren eines Gegenspielers durch Festhalten des Rollstuhls ist progressiv zu bestrafen.

Frontale Kontakte werden toleriert, Kontakte von der Seite oder hinten sind jedoch zu bestrafen. Bei all diesen Regelwidrigkeiten wird der Rollstuhl als Teil des Spielers betrachtet. Vorsätzlicher Kontakt zwischen Rollstühlen stellt ebenfalls eine Regelwidrigkeit dar.

Siebenmeter, Freiwürfe usw. müssen hinter der jeweiligen Linie ausgeführt werden.

Regelwidrigkeiten, die zu einer persönlichen Strafe führen

Regelwidrigkeiten, bei denen die Aktion überwiegend oder ausschließlich auf den Körper des Gegenspielers abzielt, müssen zu einer persönlichen Strafe führen. Zusätzlich zur Entscheidung auf Freiwurf oder Siebenmeterwurf ist mindestens progressiv zu bestrafen, beginnend mit einer Hinausstellung und gefolgt von einer Disqualifikation.

Regelwidrigkeiten, die mit einer Hinausstellung zu ahnden sind

Auch Vergehen mit geringem Körperkontakt können sehr gefährlich sein und sehr schwere Folgen nach sich ziehen, wenn der Gegenspieler schutzlos ist und unvorbereitet getroffen wird. Nicht der scheinbar geringfügige Körperkontakt, sondern dass Risiko für den Spieler sollte bei der Entscheidung über eine mögliche Disqualifikation maßgebend sein.

Dies gilt besonders für solche Regelwidrigkeiten, bei denen der fehlbare Spieler eine Gefährdung des Gegenspielers in Kauf nimmt.

Regelwidrigkeiten, die zu einer persönlichen Strafe führen, sind unter Berücksichtigung der Beurteilungskriterien unter anderem:

- Vergehen, die mit hoher Intensität oder bei hoher Geschwindigkeit begangen werden;
- den Gegenspieler für längere Zeit festhalten oder ihn zu Boden ziehen;
- Vergehen gegen Kopf, Hals oder Nacken;
- starke Schläge gegen den Körper oder gegen den Wurfarm;
- der Versuch, den Gegenspieler aus der Körperkontrolle zu bringen;
- mit hoher Geschwindigkeit in den Gegenspieler hineinfahren;
- das Übersteigen der maximal erlaubten Klassifizierungspunkte.

Regelwidrigkeiten, die mit einer Disqualifikation zu ahnden sind

Ein Spieler, der seinen Gegenspieler gesundheitsgefährdend angreift, ist zu disqualifizieren. Die hohe Intensität der Regelwidrigkeit oder die Tatsache, dass diese den Gegenspieler unvorbereitet trifft und er sich deshalb nicht schützen kann, machen die besondere Gefahr aus.

Während des Spiels ist es den Spielern unter keinen Umständen erlaubt, aus dem Rollstuhl aufzustehen (vorgeschriebene Fixierung an den Rollstuhl), um somit einen Vorteil zu erlangen. Die Fixierung darf nur geöffnet werden, damit sich ein Spieler nach einem Sturz wieder in den Rollstuhl setzen kann.

Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen gilt immer für den Rest der Spielzeit.

Anmerkungen:

Im Falle einer Hinausstellung/ Disqualifikation wird die maximale Anzahl der Klassifizierungspunkte einer Mannschaft bis zum nächsten Ballverlust entsprechend der Anzahl der Klassifizierungspunkte des bestraften Spielers reduziert.