



International
Handball
Federation

IX. Spielregeln

c)

Rollstuhlhandball Sechs-gegen- Sechs

Ausgabe: 1. März 2026



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Artikel 1 – Grundlagen	2
Artikel 2 – Rollstuhl-Spezifikationen	6
Artikel 3 – Das Spiel	7

Hinweis: Die gelb hervorgehobenen Bestimmungen treten am 1. Juli 2026 in Kraft.

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 Sechs-gegen-Sechs richten sich grundlegend nach den IHF-Spielregeln für Hallenhandball.

Es gelten keine spezifischen Regeln, mit Ausnahme von gemischten Mannschaften. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeiten der Spieler sollten jedoch die nachstehend aufgelisteten Änderungen in die Spielregeln aufgenommen werden und bei künftigen Veranstaltungen für Rollstuhlhandball der IHF zur Anwendung kommen.



Artikel 1

1. Grundlagen

1.1. Das Spiel

Rollstuhlhandball Sechs-gegen-Sechs 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 Mannschaftsdelegation besteht aus bis zu 20 Personen, einschließlich mindestens 12 und höchstens 16 Spielern. Mindestens drei Spielerinnen müssen zur Mannschaft gehören. Bei einem Spiel müssen sich gleichzeitig sechs Spieler, einschließlich mindestens einer Spielerin, auf dem Spielfeld befinden.

1.3. Die Spieler

Die Spieler müssen ihren Status bei einer Klassifizierungsbewertung bestätigen lassen. Alle Offiziellen müssen den Status der Spieler kennen. Für weitere Informationen siehe den Klassifizierungsleitfaden. Die Spieler müssen mindestens 15 Jahre alt sein. Ein schriftliches Einverständnis der Eltern für Spieler im Alter zwischen 15 und 18 Jahren ist vor Turnierbeginn vorzulegen.

1.4. Die Spielzeit und Time-Out

Spielzeit

Die Spiele werden in zwei Halbzeiten von jeweils 20 Minuten ausgetragen. Die Halbzeitpause beträgt 10 Minuten.

Team-Time-Out

Jeder Mannschaft wird ein Team-Time-out von 1 Minute pro Halbzeit während der regulären Spielzeit gewährt. Die Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragt, muss im Ballbesitz sein.

Beantragt eine Mannschaft bei Ballbesitz der gegnerischen Mannschaft ein Team-Time-out, wird dies wie folgt geahndet:

a) Progressive Bestrafung beginnend mit Hinausstellung für den Mannschaftsoffiziellen, der das Team-Time-out durch Betätigung des Buzzers beantragt hat.

b) 7-Meter für die Mannschaft in Ballbesitz.

Beantragt eine Mannschaft ein Team-Time-out, wenn die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz ist und eine klare Torchance hat, wird dies wie folgt geahndet:

a) Disqualifikation (rote und blaue Karte) für den Mannschaftsoffiziellen, der das Team-Time-out durch Betätigung des Buzzers beantragt hat.

b) 7-Meter für die Mannschaft in Ballbesitz.

Anmerkung:

Können die Delegierten oder die Schiedsrichter nicht erkennen, wer das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, wird der verantwortliche Mannschaftsoffizielle entsprechend der oben beschriebenen Sanktionen bestraft.

Beantragt eine Mannschaft unmittelbar nach Ballverlust ein Team-Time-out und es ist klar, dass dies ohne Absicht war, wird das Spiel gemäß der technischen Entscheidung basierend auf der Spielsituation zum Zeitpunkt der Unterbrechung wieder aufgenommen.

1.5. Der Ball

Das Turnier wird mit einem Ball der Ballgröße 2 gemäß den offiziellen Ballgrößen der IHF ausgetragen.

1.6. Die Spielfläche

Die gesamte Fläche sollte mindestens ~~48~~ ~~44~~ m lang und ~~28,5~~ ~~25~~ m breit sein. Die Spielfläche ist ein Rechteck von 40 Meter Länge und 20 Meter Breite, umfasst zwei Torräume und ein Spielfeld. Die Längsseiten heißen Seitenlinien und die Breitseiten werden Torlinien (zwischen den Torpfosten) oder Torauslinien (auf beiden Seiten des Tors) genannt.

Der Auswechselraum sollte 4,5 m lang sein. Eine Sicherheitszone entlang der Spielfläche von 2 m Breite hinter den Torauslinien sollte gegeben sein. Die Sicherheitszone entlang der Seitenlinien sollte an der

Seite des Auswechselraums 4 m breit und an der gegenüberliegenden Seite 1 m breit sein.
Höchstens vier Stühle sollten auf jeder Seite für die Mannschaftsoffiziellen bereitgestellt werden.

Abbildung 1: Die Spielfläche

Alle Maße sind in cm angegeben.

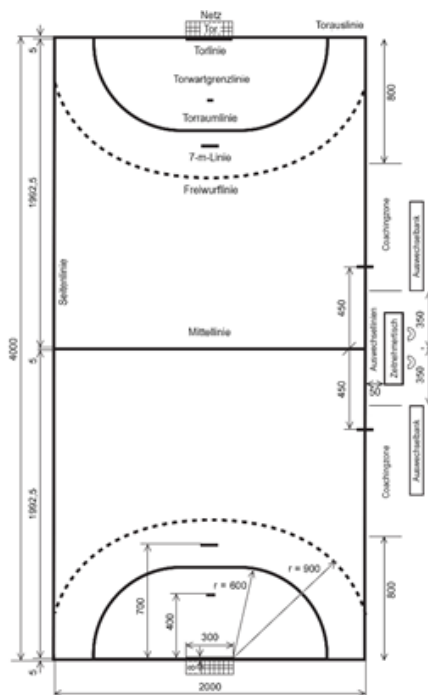
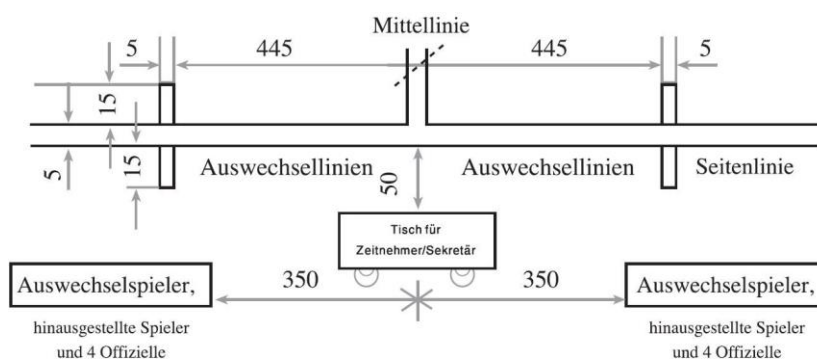


Abbildung 2: Auswechsellinien und Auswechselraum



1.7. Das Tor

Die Tore sind 3 m x 1,7 m groß. Das Fangnetz in den Toren sollte entfernt (oder am Tornetz befestigt) werden, um zu verhindern, mit dem Rollstuhl daran hängenzubleiben.



1.8. Die Ausrüstung

Folgendes Material ist nicht erlaubt:

- Harz zur Handhabung des Balls
- Schutzausrüstung mit Metallteilen
- ~~Prothesen~~
- Finger-, Hand-, Handgelenkstützen usw. aus Kunststoff, Metall usw.

Folgendes Material ist erlaubt:

- Handschuhe (weich, ohne Halter usw.)
- Gepolsterte/weiche Schutzausrüstung (ohne Metall)
- Tapeverband für Finger, Arme usw.
- Prothesen und adaptive Ausrüstung, sofern sie den Bestimmungen von Artikel 4.4.1 der IHF-Klassifizierungsordnung für Rollstuhlhandball entsprechen und ihre Verwendung keinen anderen Spieler beeinträchtigt.

Kommentar:

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 Ausrüstungsteile müssen jedoch in der Technischen Sitzung zur endgültigen Entscheidung vorgelegt werden.

Es gilt das Ausrüstungsreglement der IHF, mit der Ausnahme, dass alle Spieler (nicht nur die Torhüter) lange Hosen tragen dürfen und keine Socken erforderlich sind. Alle Spieler müssen jedoch die gleichen Hosen (entweder alle kurze oder alle lange Hosen) in derselben Farbe tragen.

1.9. Die Spielkleidung

Jede Mannschaft sollte über 2 Spielkleidungssätze (eine hellere und eine dunklere Spielkleidung) verfügen. Die Spielernummer muss sich auf der Trikotvorderseite (in 10 cm Höhe) befinden.

Spezielle, spieterspezifische Schutzausrüstungen brauchen nicht dieselbe Farbe wie die Kleidung aufzuweisen.

Ein Farbcode wird verwendet, um die Klasse jedes Spielers festzulegen. Der Code (=Aufkleber) mit der Spielernummer wird gemäß der Klassifizierung an der Rollstuhlrückseite befestigt.

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

1.10. 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

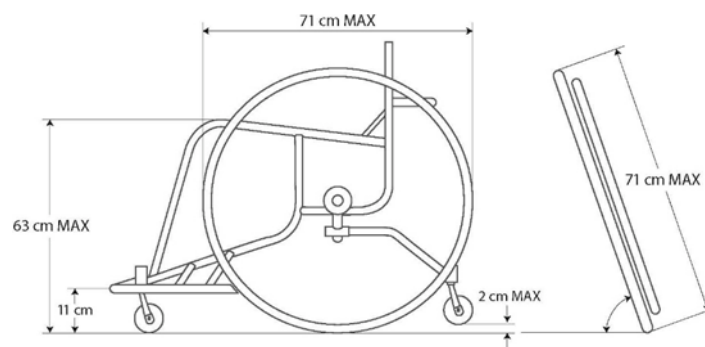
Die Rollstühle müssen so gebaut sein, dass Sicherheit und Fairplay gewährleistet sind und keine Gefahr für den Spieler, seine Mannschaftskameraden oder die gegnerische Mannschaft besteht. Ein Rollstuhl kann aus dem Spiel ausgeschlossen werden, wenn Probleme hinsichtlich Sicherheit oder Fairness (aufgrund einer Entscheidung der IHF-Offiziellen) vorliegen. Alle beim Turnier verwendeten Rollstühle werden vor dem Turnier von den Offiziellen überprüft. Lediglich geprüfte Rollstühle dürfen beim Turnier verwendet werden.

Jede Mannschaft ist allein für Wartung usw. ihrer Rollstühle während des Turniers verantwortlich.

Folgende Spezifikationen sind anzuwenden:

- Elektrorollstühle sind nicht erlaubt.
- Eine horizontale Stange wird an der Vorderseite des Rollstuhls (in einer Höhe von ca. 11 cm über dem Boden) angebracht. Es ist verpflichtend, einen kompletten Front- und Seitenschutz am Rollstuhl einzusetzen, um die Spieler zu schützen.
- 1 – 2 Anti-Kipp-Stützen müssen am Rollstuhl befestigt sein.

- Die maximale Höhe (vom Boden bis zum Sitzkissen oder zur Sitzplattform) darf 63 cm nicht überschreiten.
- 5 – 6 Räder (2 breite Räder an der Rückseite, zwei Räder an der Vorderseite oder ein bzw. zwei Sicherheitsräder an der Rückseite). Maximaler Durchmesser der großen Räder: 71 cm (28 Zoll).
- 1 Greifreifen an jedem Rad ist Pflicht.
- Beide Räder müssen komplett abgedeckt sein. Bei Einsatz von Abdeckungen müssen alle Spieler einer Mannschaft dasselbe Design verwenden.
- Im Falle von Karbonfaser-Speichen ist keine Abdeckung erforderlich.
- Polsterung der Stange an der Rückseite der Rückenlehne (15 mm).
- Wenn ein Rollstuhl nicht mehr funktionsfähig oder nicht sicher genug ist, muss der Spieler das Spielfeld für etwaige Reparaturen verlassen.



Artikel 3

3. Das Spiel

3.1. Spielen des Balles

Es ist erlaubt:

- den Ball unter Benutzung von Händen, Armen, Kopf und Rumpf zu werfen, zu fangen, zu stoppen, zu stoßen oder zu schlagen;
- den Ball maximal 3 Sekunden zu halten;
- den Rollstuhl zu schieben und den Ball zu dribbeln;
- den Ball maximal 3 Sekunden auf den Schoß (auf die Beine und nicht zwischen die Knie) zu legen, während der Rollstuhl geschoben wird;
- den Gegenspieler mit den Armen oder Händen zu decken und zu begleiten (mit oder ohne Ball), solange der Gegenspieler genügend Zeit und Raum für eine Aktion hat und nicht gefährdet wird;
- einen Gegenspieler mit Armen, Händen oder Rollstuhl (wenn sich der Spieler mit nicht zu hoher Fahrgeschwindigkeit fortbewegt) zu sperren oder abzurängen;
- ohne Ball den Torraum zu betreten oder die Seitenlinien zu überschreiten, nachdem ein Wurf

ausgeführt oder der Spieler gestoßen wurde, wenn sich der Spieler dadurch keinen Vorteil verschafft. Der Spieler muss den Torraum so bald und so schnell wie möglich wieder verlassen.

Es ist nicht erlaubt:

- den kontrollierten Ball mehr als einmal zu berühren, bevor dieser inzwischen den Boden, einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat. Nicht zu ahnden ist mehrfaches Berühren beim Versuch, den Ball zu fangen, zu stoppen oder anderweitig unter Kontrolle zu bringen;
- wenn derselbe Spieler mit dem Dribbeln beginnt, nachdem ein Wurf ausgeführt wurde und bevor ein anderer Spieler den Ball oder der Ball den Torpfosten berührt;
- den Ball mit dem Rollstuhl außerhalb des Torraums zu stoppen;
- den Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu betreten (als Feldspieler);
- die Seitenlinie mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu überschreiten (der Rollstuhl muss im Spielfeld sein).

Anmerkungen:

Der Rollstuhl kann maximal 3 Sekunden geschoben werden; es ist erlaubt, den Ball dabei auf den Schoß (Beine) zu legen. Ein Ball auf dem Schoß gilt als "unter Kontrolle gebracht". Daher ist es dem Gegenspieler nicht gestattet, den Ball vom Schoß des Spielers zu nehmen.

Nachdem ein Spieler den Ball gefangen hat, muss er eine Dribbelaktion starten.

„Schieben“ bedeutet Schieben/Bewegen der Rollstuhlräder. Sobald die Hand vom Rad genommen wird, muss die darauffolgende Aktion (Dribbeln, Anspiel, Wurf) innerhalb von 3 Sekunden erfolgen. Es ist nicht erlaubt, das Rad nach diesen 3 Sekunden erneut zu berühren.

Es ist nicht erlaubt, den Ball länger als 3 Sekunden zu halten.

Wenn ein Ball gegen einen Rollstuhl geworfen wird oder unter einem Rollstuhl eingeklemmt ist, müssen die Schiedsrichter über die Absicht der Aktion und die entsprechenden Konsequenzen entscheiden.

Es ist erlaubt, den Rollstuhl zu verwenden/berühren, um den Ball aufzuheben.

Die neuen Torwartregeln, die Regel der 30 Sekunden und für passives Spiel sind anzuwenden.

3.2. Regelwidrigkeiten

Regelwidrigkeiten sollten gemäß den IHF-Spielregeln für Hallenhandball gehandhabt werden:

- Gelbe Karte
- Hinausstellung
- Disqualifikation
- Mannschaftsstrafe (Penalty)

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 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 am Rollstuhl, Körper oder an der Spielkleidung festzuhalten, auch wenn er weiterspielen kann;
- einen Gegenspieler zu gefährden.

Anmerkungen:

Sperren eines Gegenspielers durch Festhalten des Rollstuhls wird progressiv bestraft.

Kontakte an der Vorderseite des Spielers werden toleriert, Kontakte von der Seite oder an der Rückseite des Spielers müssen bestraft werden. Bei allen diesen Regelwidrigkeiten wird der Rollstuhl als zum Spieler gehörend betrachtet, sodass der beabsichtigte Kontakt zwischen Rollstühlen als Vergehen zählt. 7-m-Wurf, Freiwurf usw. müssen von hinter der entsprechenden 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 7-m-Wurf ist mindestens progressiv zu bestrafen, beginnend mit einer Verwarnung, dann Hinausstellung und Disqualifikation.

Regelwidrigkeiten, die mit einer direkten Hinausstellung zu ahnden sind

Im Fall besonderer Regelwidrigkeiten ist direkt auf Hinausstellung zu entscheiden, unabhängig davon, ob der Spieler zuvor eine Verwarnung erhalten hat.

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

Solche Regelwidrigkeiten sind beispielsweise unter Berücksichtigung der Beurteilungskriterien für Regelwidrigkeiten, die zu einer persönlichen Strafe führen:

- 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;
- Starker Schlag gegen den Körper oder gegen den Wurfarm;
- Der Versuch, den Gegenspieler aus der Körperkontrolle zu bringen;
- Den Rollstuhl mit hoher Geschwindigkeit in den Gegenspieler fahren;
- Überschreitung der maximalen Anzahl von Klassifizierungspunkten der Mannschaft.

Anmerkungen:

Im Falle einer Hinausstellung/Disqualifikation wird die maximale Anzahl von Klassifizierungspunkten der jeweiligen Mannschaft um die Anzahl der Punkte des hinausgestellten Spielers reduziert.

Spielerinnen: Falls keine Spielerin (aufgrund von Verletzungen oder Strafen) bei einem Spiel antreten kann, wird die betroffene Mannschaft für die restliche Spielzeit um einen Spieler reduziert. Zudem wird die maximale Anzahl der Mannschaftspunkte auf 13 verringert. Ein Spieler, der als verletzt registriert ist (was zu einer Reduzierung von Größe und Punktzahl der Mannschaft führt), ist im jeweiligen Spiel (zu einem späteren Zeitpunkt) nicht mehr spielberechtigt.

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 einem Spieler auf keinen Fall gestattet, sich im Rollstuhl aufzurichten (verpflichtende Befestigung der Beine mit einem Gurt am Rollstuhl), um sich einen Vorteil zu verschaffen. Die Befestigungsgurte dürfen nur geöffnet werden, um dem Spieler zu gestatten, nach einem Sturz wieder in den Rollstuhl zu gelangen.

Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen gilt immer für die gesamte restliche Spielzeit. Weitere Informationen sind den IHF-Spielregeln für Hallenhandball zu entnehmen.

Die Schiedsrichter haben die internationalen Handzeichen zu verwenden.