



International
Handball
Federation

IX. Spielregeln

d)

Rollstuhlhandball

Vier-gegen-Vier

Ausgabe: 1. Juli 2026



Inhaltsverzeichnis

I. Vorwort	2
Regel 1 – Das Spiel	2
Regel 2 – Die Mannschaft	2
Regel 3 – Die Spieler	3
Regel 4 – Spielzeit und Time-Out	4
Regel 5 – Der Ball	5
Regel 6 – Das Spielfeld	5
Regel 7 – Das Tor	6
Regel 8 – Torgewinn und Spielentscheidung	7
Regel 9 – Ausrüstung	9
Regel 10 – Spielkleidung	10
Regel 11 – Gurte	10
Regel 12 – Spielen des Balles	10
Regel 13 – Vergehen	12
II. Rollstuhl-Spezifikationen	14
III. Erläuterungen zu den Spielregeln	15

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.



I. Vorwort

Die Anzahl an Spielern ermöglicht eine optimale individuelle Nutzung des Raums, eine hohe Dynamik des Spiels, vorteilhafte Voraussetzungen für mögliche getrennte Wettbewerbe für Männer und Frauen und schafft deutlich bessere Möglichkeiten, Spieler zu gewinnen und Kosten zu reduzieren.



Regel 1

1. Das Spiel

Rollstuhlhandball Vier-gegen-Vier wird von zwei Mannschaften mit jeweils vier Spielern 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.



Regel 2

2. Die Mannschaft

1. 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.

2. 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.

3. Der Torwart ist ein Spieler, der den Torraum zur Verteidigung des Tors betreten darf und 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 Torwarttrikot, sondern das gleiche Trikot wie der Rest der Mannschaft.

Betreten mehr als ein Spieler bei einer Abwehraktion gegen einen Gegenspieler oder bei dem Versuch, einen sich in Richtung Tor bewegendem Ball aufzuhalten oder abzuwehren zur gleichen Zeit den Torraum, muss die Mannschaft mit einem Siebenmeterwurf gegen sich bestraft werden. Wenn der zusätzliche Spieler, der innerhalb des eigenen Torraums als Torwart agiert, den auf das Tor zufliegenden Ball aufhält oder abwehrt, muss der zusätzliche Spieler, der als Torwart agiert, mit einer Hinausstellung bestraft werden.

Kommentar:

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, beginnend mit einer Hinausstellung.

4. 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 zwei (2) Spielern auf dem Spielfeld maximal sechs (6) Punkte

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

Anmerkung:

Falls einer Mannschaft keine Spielerin zur Verfügung steht (aufgrund von Verletzungen oder Disqualifikationen), wird die betreffende Mannschaft für den Rest des Spiels um einen Spieler/eine Spielerin reduziert. Darüber hinaus werden die maximalen Mannschaftspunkte auf 8 reduziert.



Regel 3

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.



Regel 4

4. Spielzeit und Time-Out

Spielzeit

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

Die Halbzeitpause beträgt fünf (5) Minuten.

Kommentar:

Aufgrund der kurzen Dauer der Sätze sollten Schiedsrichter bei Spielunterbrechungen wie den folgenden sofort auf Auszeit entscheiden:

- *Der Ball verlässt das Spielfeld und ist für die Spieler nicht mehr erreichbar.*
- *Die Spieler stoßen versehentlich so zusammen, dass sie Hilfe benötigen, um ihre Rollstühle wieder aufzurichten.*

Team-Time-Out

2. 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.

3. 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.

4. 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 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.

5. 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.



Regel 5

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.



Regel 6

6. Das Spielfeld

Die gesamte Fläche sollte mindestens 48 m lang und 28,5 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 die Spielfläche umgebende Sicherheitszone von 4 m auf Seite der Mannschaftsbänke und 2 m an den restlichen Seiten sollte gegeben sein. Auf jeder Seite sollten maximal vier Stühle für die Mannschaftsoffiziellen zur Verfügung stehen.

Abbildung 1: Die Spielfläche

Alle Maße sind in cm angegeben.

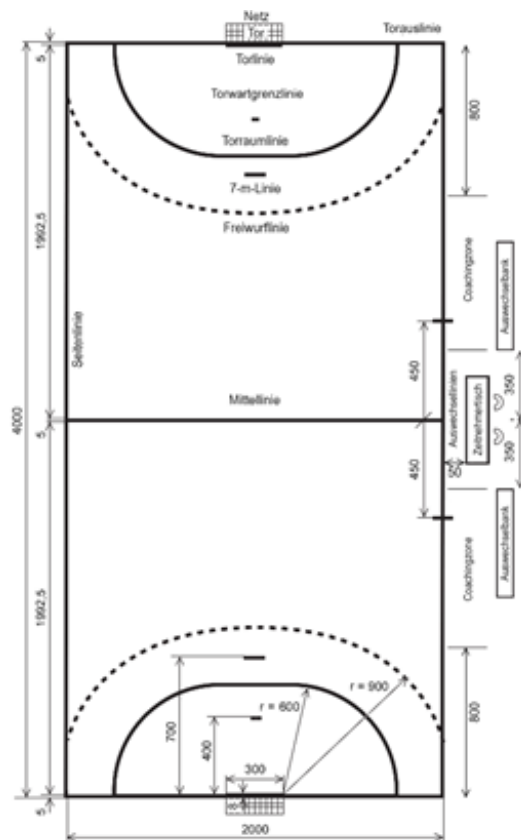
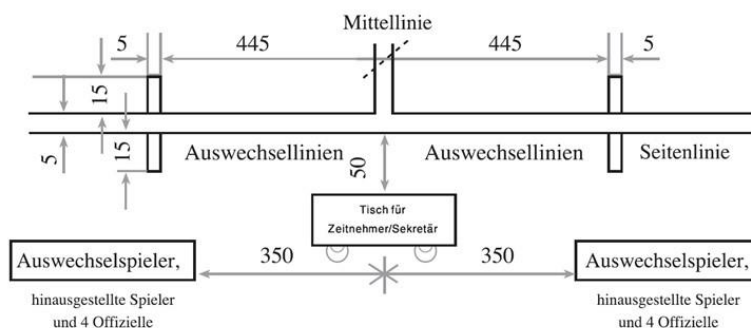


Abbildung 2: Auswechsellinien und Auswechselraum



Regel 7

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).



Regel 8

8. Torgewinn und Spielentscheidung

Torgewinn

1. 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. Nachdem ein Tor erzielt wurde, wird das Spiel per Abwurf aus dem Torraum fortgesetzt.
2. 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.
3. In den folgenden Fällen wird ein (1) Punkt gewährt:
 - a) Ein beliebiger Spieler erzielt ein Eigentor
 - b) Alle anderen Tore, die nicht unter 8.4 erwähnt werden.
4. In den folgenden Fällen werden zwei (2) Punkte gewährt:
 - a) Wenn ein Spieler den Ball wirft und ein Tor erzielt, nachdem er unmittelbar zuvor eine 360°-Drehung mit dem Rollstuhl vollzogen hat (spektakuläres Tor).

Anmerkung:

Es muss sich um eine vollständige Drehung um 360° handeln, die mit nur einer Hand ausgeführt wird. Die 360°-Drehung muss ohne Berühren des Rads während der Drehung erfolgen, aber der Spieler kann das Rad nach 360° anhalten, und der Wurf muss gleichzeitig ausgeführt werden. Das Anhalten des Rollstuhls darf nicht zu einer Stabilisierung der Position und/oder Anpassung des Wurfs führen, der Spieler muss sofort werfen.

- b) Der Torwart erzielt ein Tor aus dem eignen Torraum.
 - c) Das Tor wird per Siebenmeterwurf erzielt.
5. Spektakuläre Tore gemäß Regel 8.4a werden auch im Shootout mit zwei (2) Punkten gewertet.

Entscheidung des Satzes

6. 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 entscheiden die Schiedsrichter per Münzwurf, welche Mannschaft Ballbesitz hat. Der Satz wird mit Abwurf fortgesetzt und 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, das wie folgt durchgeführt wird:

Jede Mannschaft benennt fünf (5) Spieler; Spieler, die am Ende der Spielzeit nicht hinausgestellt oder disqualifiziert sind, sind zur Teilnahme berechtigt. Diese Spieler führen im Wechsel mit der anderen Mannschaft je einen Wurf aus. Die Reihenfolge der Werfer ist den Mannschaften freigestellt. Spieler dürfen sowohl als Werfer als auch als Torwart eingesetzt werden. Die Schiedsrichter bestimmen das Tor, auf das geworfen wird. Die Mannschaft, die das Losen gewinnt, entscheidet, ob sie oder die andere Mannschaft mit dem Werfen beginnt. Nachdem beide Mannschaften je fünf (5) Würfe durchgeführt haben, wechselt die beginnende Mannschaft für die nächsten fünf (5) Würfe, wenn das Shootout fortgeführt werden muss, da der Spielstand nach je fünf Würfen immer noch ausgeglichen ist. Für diese Fortsetzung benennt jede Mannschaft wiederum fünf (5) Spieler. Hierbei dürfen dieselben Spieler wie beim ersten Durchgang benannt werden, auch ein Wechsel einzelner oder aller Spieler ist möglich. Diese Regelung ist bis zur endgültigen Entscheidung anzuwenden. Ein Sieger steht jedoch bereits fest, wenn eine Mannschaft nach einem Wurfwechsel in Führung liegt. Spieler können von der weiteren Teilnahme wegen besonderer oder wiederholter Unsportlichkeit disqualifiziert werden. Handelt es sich hierbei um einen der fünf (5) benannten Spieler, muss die Mannschaft einen anderen Spieler benennen.

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.

7. Für jedes während des Shootouts erzielte Tor wird ein (1) Punkt gewährt (siehe jedoch Regel 8.4a, spektakuläres Tor).

8. Während des Shootouts und nach dem Pfiff des Schiedsrichters ist es dem Torwart nicht erlaubt, den eigenen Torraum zu verlassen. Wenn der Ball den Torwart während des Shootouts im Gesicht trifft und dieser nicht seinen Kopf Richtung Ball bewegt, ist der Werfer bis zum Beginn des nächsten Satzes hinauszustellen.

Spielentscheidung

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

Gewinnt 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.



Regel 9

9. Ausrüstung

1. Die folgenden Ausrüstungsgegenstände sind nicht erlaubt:

- Haftmittel zur Ballführung
- Schutzausrüstung mit Metallkomponenten
- Bandagen an Fingern, Händen, Handgelenken usw., die aus Kunststoff, Metall o. ä. bestehen

2. Die folgenden Ausrüstungsgegenstände sind erlaubt:

- Gepolsterte/ weiche Schutzausrüstung (ohne Metall)
- Tape 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.

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

Es gilt das IHF-Ausrüstungsreglement, 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.



Regel 10

10. Spielkleidung

1. 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).
2. Die Spieler einer Mannschaft, einschließlich des Spielers, der als Torwart agiert, haben identische Spielkleidung zu tragen.
3. 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.
4. 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



Regel 11

11. 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.



Regel 12

12. Spielen des Balles

1. 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 (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 der Spieler nicht mit zu hoher Geschwindigkeit fährt) 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.

2. 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).

Kommentar:

Der Rollstuhl kann maximal 3 Sekunden geschoben werden; es ist erlaubt, den Ball dabei auf den Schoß 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, Pass, 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.



Regel 13

13. Vergehen

1. Vergehen von Spielern und Mannschaftsoffiziellen werden folgendermaßen geahndet:

- a) Spieler
 - Hinausstellung: Bis zu zwei Hinausstellungen pro Spieler. Der hinausgestellte Spieler muss das Spielfeld bis zum nächsten Ballverlust/Wechsel des Ballbesitzes/Beginn eines neuen Satzes verlassen.
 - Disqualifikation: rote Karte; der disqualifizierte Spieler muss das Spielfeld für den Rest des Spiels verlassen und sich in den für disqualifizierte Spieler vorgesehenen Bereich begeben. Ein anderer Spieler darf das Spielfeld nach dem nächsten Ballverlust/Wechsel des Ballbesitzes/Beginn eines neuen Satzes betreten.
- b) Mannschaftsoffizielle
 - Bis zu eine Hinausstellung pro Mannschaft; die Mannschaft wird bis zum nächsten Ballverlust/Wechsel des Ballbesitzes/Beginn eines neuen Satzes um einen Spieler reduziert.
 - Disqualifikation: rote Karte; der disqualifizierte Offizielle hat den Auswechselraum zu verlassen und die Mannschaft wird bis zum nächsten Ballverlust/Wechsel des Ballbesitzes/Beginn eines neuen Satzes um einen Spieler reduziert.

2. 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.

3. 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.

Kommentar:

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.

4. 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.

5. 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 das 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.

6. 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.

Kommentar:

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.



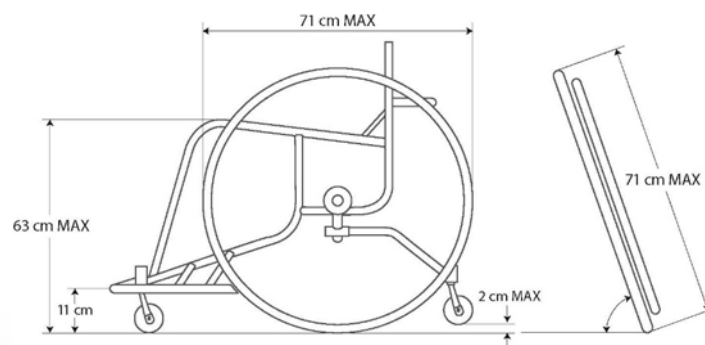
II. Rollstuhl-Spezifikationen

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 Bedenken 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.





III. Erläuterungen zu den Spielregeln

1. Spielerverletzung

Wenn ein Spieler auf dem Spielfeld eine Verletzung erleidet (oder verletzt zu sein scheint) und behandelt werden muss, darf dieser Spieler nach der Behandlung auf dem Spielfeld bleiben.

2. Spektakuläre Tore

a) Vorteil

Angesichts der Besonderheit der doppelten Wertung von Toren, die durch 7-Meter-Würfe erzielt werden (Regel [8:4c](#)), müssen die Schiedsrichter die Unterbrechung des Vorteils genau in dem Moment beurteilen, in dem ein Foul eine klare Torchance verhindert.

b) Punktgewinn beim Freiwurf

Gemäß Regel [8:4a](#) gilt das Erzielen eines spektakulären Tors während der Ausführung eines Freiwurfs nicht als Ausnahme. Wenn also die Anforderungen für eine vollständige 360°-Drehung erfüllt sind und der Wurf aus der richtigen Position ausgeführt wird, ohne sich von der genauen Stelle zu bewegen, können zwei (2) Punkte gewährt werden.

c) Verhindern einer vollständigen 360°-Drehung mit einer Abwehraktion

Der Versuch, einen angreifenden Spieler daran zu hindern, ein spektakuläres Tor nach vollständiger 360°-Drehung zu erzielen, sobald dieser seine Drehung begonnen hat, sollte als regelwidrige Aktion angesehen und gemäß den Spielregeln bestraft werden.

Der Verteidiger kann jedoch den Beginn der Drehung antizipieren, indem er den Raum besetzt, was als legale Abwehraktion gilt.

3. Durchführung des Shootouts

Während der Durchführung des Shootouts darf der Spieler nach dem Pfiff des Schiedsrichters einen kurzen Vorwärtswurf des Balls ausführen, um sich anzuschieben und mit dem Rollstuhl Geschwindigkeit aufzunehmen. Er muss sich dann gemäß den Regeln weiter vorwärtsbewegen. Es gibt keine zeitliche Begrenzung für die Ausführung.