

OFFIZIELLES REGELWERK FÜR ROLLSTUHLHANDBALL DES DRS

Deutscher Rollstuhl-Sportverband e.V.



Entwickelt vom Fachbereich Rollstuhlhandball im DRS

**In Anlehnung an das EHF Regelwerk wheelchair handball 2019,
ergänzt durch IHF Empfehlungen 2019**

**Mit Unterstützung durch die Erfahrung
der Rollstuhl-Sportgemeinschaft Hannover ´94 e.V.**

Anschrift DRS:

Deutscher Rollstuhl-Sportverband e.V. (DRS)

Friedrich-Alfred-Allee 10

47055 Duisburg

Fon 0203 7174 182

Fax 0203 7174 181

E-Mail: info@rollstuhlsport.de

Fachbereichsleitung beim DRS: Dr. Meike Lüder-Zinke, RSG Hannover

Kontakt: rollstuhl-handball@rollstuhlsport.de

Inhaltsverzeichnis

1. Grundlagen	3
1.1 Definition Rollstuhlhandball	3
1.2 Die Mannschaft	3
1.3 Das Spielfeld	3
1.4 Die Tore	6
1.5 Der Ball	6
1.6 Die Spielzeit	6
1.7 Die Ausrüstung	6
1.8 Das Trikot	7
1.9 Die Gurte	7
2. Rollstuhlanforderungen	7
3. Das Spiel	9
3.1 Der Torwart	9
3.2 Der Feldspieler	10
3.3 Das Ausführen der Würfe (Anwurf, Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 7-m-Wurf)	11
3.4 Die Verstöße	12
3.5 Die Schiedsrichter	14

Diese Spielregeln treten mit Wirkung vom 01.06.2020 in Kraft.

Das vorliegende Regelwerk gilt für Rollstuhlhandball in Deutschland im Deutschen Rollstuhl-Sportverbands (DRS) und ist als Ergänzung der IHF-Regeln für Handball zu sehen. Es beinhaltet weder eine Klassifizierung, noch besondere Regeln für unterschiedliche Geschlechter oder Altersstufen. Für Kinder- und Jugendmannschaften sollten die Ballgröße, das Spielfeld und die Spielzeit angepasst werden.

Alle Aussagen über Trainer, Spieler, Schiedsrichter usw. verwenden zur Vereinfachung die männliche Form und gelten sowohl für Männer als auch Frauen.

Ein Regelwerk für die Ausführung von Turnieren kann in Teilen (z.B. Spielzeit) von dem hier vorliegenden Regelwerk abweichen. Abweichungen vom Regelwerk müssen in der jeweiligen Ausschreibung bekannt gegeben werden.

1. Grundlagen

1.1 Definition Rollstuhlhandball

Rollstuhlhandball wird von zwei Mannschaften mit 5 Spielern und einem Torhüter, pro Mannschaft gespielt. Das Ziel jeder Mannschaft ist es, den Ball in das Tor des Gegners zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern, Torerfolge zu erzielen.

Rollstuhlhandball basiert auf Fairness und verfolgt einen integrativen Ansatz.

1.2 Die Mannschaft

Eine Mannschaftsdelegation besteht aus maximal 15 Personen, wobei mindestens 3 Spielerinnen Teil der Mannschaft sein müssen. Während des Spiels ist ein Mannschaftsmitglied Spieler, wenn er sich auf dem Spielfeld befindet und spielberechtigt ist. Er ist Ersatzspieler, wenn er sich nicht auf dem Spielfeld befindet, aber spielberechtigt ist. Ein Mannschaftsmitglied ist spielberechtigt, wenn er bei Anpfiff anwesend ist, schriftlich erfasst und nicht disqualifiziert wurde.

Auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 6 Spieler einer Mannschaft befinden, 5 Feldspieler und ein Torwart. Für jede Mannschaft muss mindestens eine Spielerin auf dem Spielfeld sein. Die übrigen Spieler sind Ersatzspieler. Ein Ersatzspieler kann bei Ballbesitz der eigenen Mannschaft wiederholt und ohne Meldung zum Spieler werden, sofern der zu ersetzende Spieler die Spielfläche verlassen hat und er ordnungsgemäß über die Auswechsellinie aufs Spielfeld gelangt ist.

1.3 Das Spielfeld

Die Spielfläche

Das Spielfeld ist ein Rechteck mit ebener, harter Oberfläche, frei von Hindernissen mit einer Länge von 40 m und einer Breite von 20 m. Die Längsseiten heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torauslinien, zwischen den Torpfosten jedoch Torlinien. Eine Sicherheitszone entlang der Spielfläche von mindestens 3 m sollte gegeben sein.

Die Beschaffenheit der Spielfläche muss für Rollstühle geeignet sein und darf im Spielverlauf nicht zugunsten einer Mannschaft verändert werden.

Die Spielfeldlinien

Alle Linien auf der Spielfläche sind integraler Bestandteil des Bereichs, den sie begrenzen.

Torraum

Vor jedem Tor befindet sich der Torraum. Der Torraum wird von der Torraumlinie begrenzt, diese ist Teil des Torraums. Vor dem Tor wird in 6 m Abstand parallel zur Torlinie eine 3m lange Linie gezogen (gemessen von der hinteren Kante der der Torlinie zur vorderen Kante der Torraumlinie). Zwei Viertelkreise von 6 m Halbmesser (gemessen von der hinteren Innenkante der Torpfosten) verbinden die 3 m lange Linie mit der Torauslinie.

Freiwurflinie

Die Freiwurflinie (9-m-Linie) wird gestrichelt und in 3 m Abstand vor der Torraumlinie gezogen.

7-m-Linie

Die 7-m-Linie ist eine 1-m-lange Linie vor dem Tor. Sie verläuft parallel zur Torlinie, gezogen in einem Abstand von 7 m, gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 7-m-Linie.

Torwartgrenzlinie

Die Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) ist eine 15 cm lange Linie vor dem Tor. Sie verläuft parallel zur Torlinie, gezogen in einem Abstand von 4 m, gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 4-m-Linie.

Mittellinie

Die Mittellinie verbindet die Halbierungspunkte der beiden Seitenlinien miteinander.

Auswechsellinie

Die Auswechsellinie (ein Teil der Seitenlinie) reicht für jede Mannschaft von der Mittellinie bis zu einem 4,5 m von der Mittellinie entfernten Endpunkt. Von diesem Endpunkt der Auswechsellinien wird parallel zur Mittellinie und beiderseits der Seitenlinie eine 15 cm lange Linie gezogen.

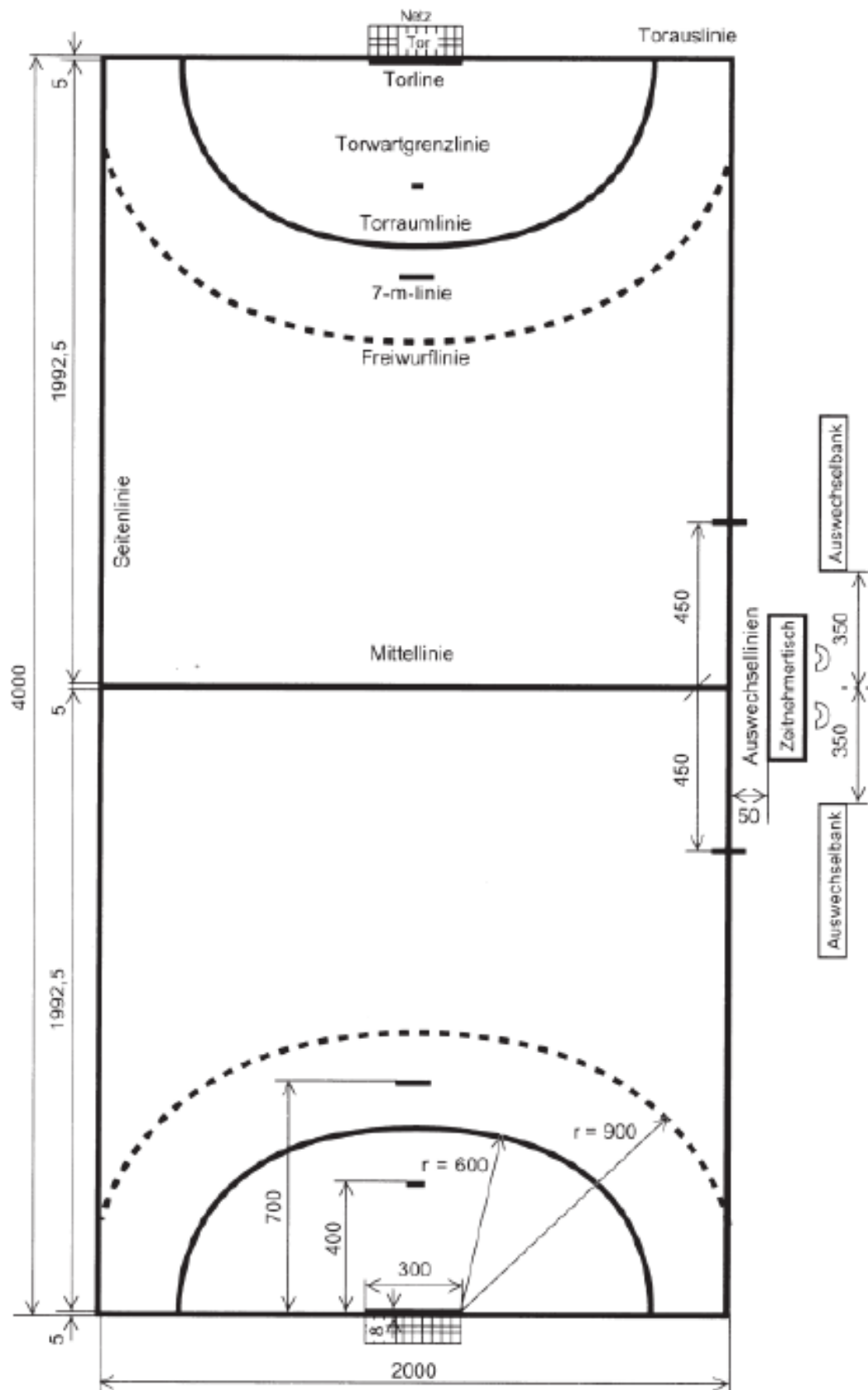


Abbildung 1: Das Spielfeld und seine Abmessung

1.4 Die Tore

In der Mitte der beiden Torauslinien steht ein Tor. Die Tore müssen fest im Boden oder an den Wänden hinter ihnen verankert sein. Sie sind im Lichten 1,70 m hoch und 3 m breit. Die ursprünglichen Handballtore können durch Verwendung einer Abdeckung angepasst werden. Jedes Tor muss mit einem Netz versehen sein. Dieses muss so aufgehängt werden, dass ein in das Tor geworfener Ball normalerweise im Tor verbleibt.

Das Tor, das eine Mannschaft angreift, ist das gegnerische Tor; das Tor, das sie verteidigt, ist das eigene Tor.

1.5 Der Ball

Der Ball besteht aus einer Leder- oder Kunststoffhülle. Er muss rund sein. Das Außenmaterial darf nicht glänzend oder glatt sein. Es wird die IHF-Größe 2 gespielt.

Bei jedem Spiel müssen mindestens zwei Bälle vorhanden sein. Die Reservebälle müssen während des Spielverlaufs unmittelbar verfügbar sein.

1.6 Die Spielzeit

Die normale Spielzeit für alle Mannschaften beträgt 2 x 20 Minuten; die Halbzeitpause 10 Minuten.

Jede Mannschaft hat pro Halbzeit Anspruch auf ein Team-Time-out von einer Minute Länge. Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen will, muss diese beim Zeitnehmer anmelden. Ein Team-Time-out kann nur beantragen, wer in Ballbesitz ist.

Ist ein Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden und soll eine Entscheidung herbeigeführt werden, so wird diese durch 7-m-Werfen getroffen.

1.7 Die Ausrüstung

Spieler dürfen keine Gegenstände tragen, die zu Verletzungen anderer Spieler führen können.

Folgendes ist nicht erlaubt:

- Schutzvorrichtungen, Verbände, Prothesen oder Stützen aus einem harten Werkstoff (z.B. Leder, Kunststoff, Metall) für Finger, Hände, Handgelenke, Ellbogen, Unterarme oder Kopf, die die eigene Sicherheit gefährden oder zu Verletzung des Gegenspielers führen können
- Gegenstände, die Schnittverletzungen oder Hautabschürfungen verursachen können (inkl. langer oder künstlicher Fingernägel)
- Haarschmuck und Schmuckgegenstände
- „Kleber“ bzw. Harz zur besseren Handhabung des Balles

Folgendes ist erlaubt:

- Schutzvorrichtungen, Verbände, Prothesen oder Stützen aus einem harten Werkstoff (z.B. Leder, Kunststoff, Metall) für Finger, Hände, Handgelenke, Ellbogen, Unterarme oder Kopf, die durch weiche Polsterung nicht zu Verletzungen führen können.
- Handschuhe (weich und ohne unterstützende Funktion)
- Brillen, wenn sie keine Gefahr für andere Spieler darstellen
- Kompressions-Manschetten für Arme und Beine
- Klebebänder (Tapes) für Arme, Schultern, Beine, ggf. zur Abdeckung kleiner Ohringe und Piercings, usw.

1.8 Das Trikot

Die Trikots einer Mannschaft müssen mit einer dominanten Farbe auf Vorder- und Rückseite einheitlich sein. Jedes Mannschaftsmitglied muss über die gesamte Spielzeit ein mit einfarbigen Zahlen nummeriertes Trikot tragen. Die Zahlen müssen deutlich sichtbar auf der Vorder- und Rückseite zu erkennen sein. Spieler derselben Mannschaft dürfen nicht die gleichen Nummern verwenden. Wenn bei einem Spiel beide Mannschaften Trikots in der gleichen Farbe haben, muss eine Mannschaft sich deutlich durch Leibchen oder Ähnliches abgrenzen.

1.9 Die Gurte

Die Spieler müssen mit entsprechenden Gurten an den Ober- und Unterschenkeln am Rollstuhl gesichert werden, um ein Anheben, Bewegen oder Benutzen der Beine zu verhindern. Während des Spiels darf der Spieler in keinem Fall aus dem Rollstuhl aufstehen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Die Gurte dürfen nur geöffnet werden, damit ein Spieler sich nach einem Sturz wieder in den Rollstuhl setzen kann.

2. Rollstuhlanforderungen

Der Rollstuhl

Das zu verwendende Sportgerät ist ein Sportrollstuhl, der ohne Risiko für den Spieler selbst, seine Teamkollegen oder die gegnerische Mannschaft gebaut sein muss. Der Sportrollstuhl für Rollstuhlhandball sollte an die jeweilige Anforderung der Sportart sowie an die Bedürfnisse und Körpermaße des Sportlers angepasst sein. Elektro-Rollstühle und -unterstützungen sind nicht erlaubt.

Schutzmaßnahmen wie Rammbügel, Radsturz und Überkipprollen sind zwingend erforderlich. Überflüssige Bauteile wie Bremsen, Griffe an der Rückenlehne und herausstehende Schrauben dürfen nicht Bestandteil eines Sportrollstuhls sein. Verzierungen, Lichter oder ähnliches sind am Rollstuhl oder an den Überkipprollen nicht erlaubt.

Der funktionsfähige Zustand des Rollstuhls ist vor jedem Spiel zu prüfen. Jedes Team ist für die Wartung und Polsterung der Rollstühle selbstverantwortlich.

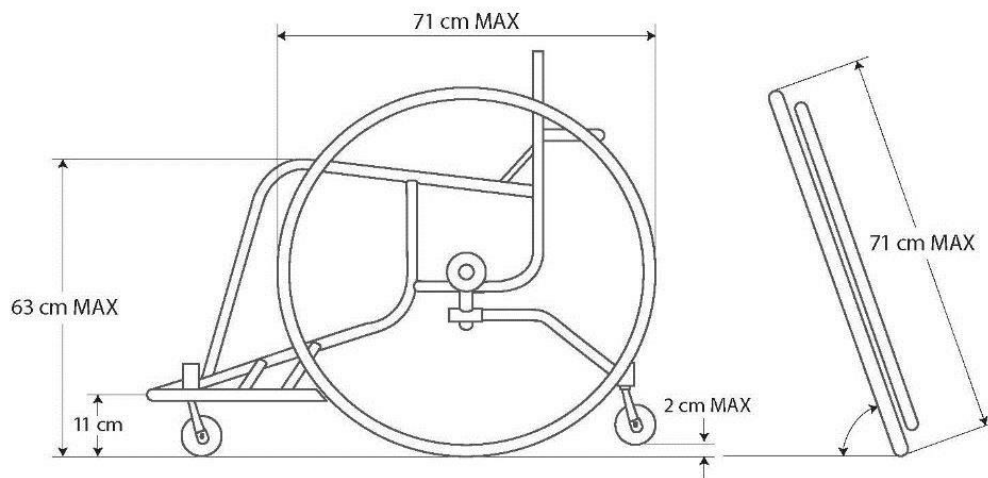


Abbildung 2: Der Rollstuhl und seine Abmessung

Der Rammbügel

Die sich vorne am Rollstuhl befindliche horizontale Schutzstange (Rammbügel) muss am weitesten herausragen und sich in ihrer gesamten Länge 11 cm über dem Boden befinden. Sie muss so geformt sein, dass sie zu keiner Verletzung führen kann.

Die Fußraste des Rollstuhls muss sich so weit hinter dem Rammbügel befinden, dass die Füße zur keiner Zeit über den Bügel herausragen. Die Unterseite der Fußrasten muss so beschaffen sein, dass der Hallenboden nicht beschädigt werden kann.

Die Sitzhöhe

Die maximale Höhe (vom Boden bis zur Oberseite des Sitzkissens oder der Sitzplattform) darf 63 cm nicht überschreiten. Für die Sportart ist es jedoch sinnvoll die Sitzhöhe eher niedrig zu wählen. Der Spieler darf bei der Messung nicht im Rollstuhl sitzen.

Die Räder

Der Rollstuhl muss entweder 5 oder 6 Räder (inklusive Überkipprollen) haben, und zwar 2 große Räder (Antriebsräder), 2 kleine Räder (Lenkräder) vorne und 1 oder 2 Überkipprollen (Stützrad bzw. Stützräder) hinten am Rahmen oder an der Hinterachse des Rollstuhls. Der maximale Durchmesser der großen Räder – einschließlich der Reifen – darf höchstens 71 cm (28 Zoll) betragen.

An jedem großen Rad muss 1 Greifring vorhanden sein. Ein festsitzender Greifringüberzug darf verwendet werden.

Die Antriebsräder müssen einen Speichenschutz haben. Die Oberfläche der Radnaben muss rund sein, ohne scharfe Ecken, Kanten oder Hervorhebungen.

Die Überkipprollen dürfen häufig oder sogar dauernd Kontakt mit dem Boden haben. Sitzt der Spieler im Rollstuhl, dürfen die Überkipprollen höchstens 2 cm vom Boden entfernt sein.

Die Polsterung

Die Polsterung ist notwendig, um sich und andere Spieler vor Verletzungen zu schützen.

Die Polsterung des Rückenquerbügels muss mindestens 15 mm dick sein. Der Vorderrahmen muss beidseits ebenfalls gepolstert sein, so dass keine Verletzungen entstehen können.

Die Rückenlehne

Generell ist eine niedrige Rückenlehne für eine bessere Beweglichkeit und damit dem schnelleren Antrieb empfehlenswert. Dabei darf das absolute Minimum den oberen Beckenkamm des Spielers nicht unterschreiten. Ferner muss sie dem Spieler eine stabile Sitzposition ermöglichen und in ihrer Höhe den individuellen Bedürfnissen des Sportlers angepasst sein.

3. Das Spiel

3.1 Der Torwart

Es ist dem Torwart erlaubt:

- bei der Abwehr im Torraum den Ball mit allen Körperteilen zu berühren
- sich im Torraum mit dem Ball ungeachtet der für Feldspieler geltenden Einschränkungen zu bewegen. Er darf jedoch die Ausführung des Abwurfs nicht verzögern
- den Torraum ohne Ball zu verlassen und im Spielfeld mitzuspielen. Er unterliegt in diesem Fall den Spielregeln für die im Feld spielenden Spieler. Der Torraum gilt als verlassen, sobald der Torwart mit einer Rolle oder einem Körperteil den Boden außerhalb der Torraumlinie berührt
- den Torraum mit dem nicht unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen und ihn im Spielfeld weiterzuspielen

Es ist dem Torwart nicht erlaubt:

- bei der Abwehr den Gegenspieler zu gefährden
- zur Abwehr des Balls die Beine und Füße auszustrecken oder sich vom Rollstuhl zu erheben
- den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball zu berühren, solange der Torwart sich im Torraum befindet

- den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball in den Torraum hereinzuholen
- sich mit dem Ball vom Spielfeld in den Torraum zurückzubewegen

3.2 Der Feldspieler

Es ist dem Feldspieler erlaubt:

- den Ball mit Händen, Armen, Rumpf und Kopf zu werfen, fangen, stoppen, schieben oder zu schlagen
- den Ball für maximal 3 Sekunden zu halten
- den Rollstuhl zu schieben und den Ball zu dribbeln
- den Rollstuhl zur Aufnahme des Balls zu benutzen
- den Ball auf den Schoß (nicht zwischen die Knie) zu legen und den Rollstuhl maximal 3-mal anzuschieben. Anschieben bedeutet, das Rad zu schieben bzw. zu bewegen. Die nächste Aktion wie Dribbeln, Passen oder Werfen, muss innerhalb von 3 Sekunden erfolgen
- den Gegner (mit oder ohne Ball) zu überwachen, ihm zu folgen, zu blocken oder wegzudrängen, indem Arme, Hände oder der Rollstuhl benutzt werden. Dabei darf keine Gefahr für die Spieler bestehen und dem Gegner muss genügend Zeit und Distanz gelassen werden, um reagieren zu können.
- in den Torraum einzudringen oder die Seitenlinien zu überqueren, nachdem er den Ball auf das Tor geworfen hat oder wenn er ohne Ballbesitz weggedrängt wurde. Der Spieler darf dadurch keinen Vorteil erlangen und muss den Torraum so schnell wie möglich wieder verlassen

Es ist dem Feldspieler nicht erlaubt:

- den Ball nach Kontrolle mehr als einmal zu berühren, es sei denn, der Ball hat in der Zwischenzeit den Boden, einen anderen Spieler oder das Tor berührt. Mehr als eine Berührung des Balles wird jedoch nicht bestraft, wenn der Spieler diesen noch nicht unter Kontrolle gebracht hat, beispielsweise beim Versuch, diesen zu fangen oder zu stoppen
- den Ball mit dem Rollstuhl zu stoppen
- den Torraum mit dem kontrollierten Ball zu betreten, was bereits beim Berühren der Torraumlinie mit einem Rad der Fall ist
- die Seitenlinie mit dem kontrollierten Ball zu überqueren (der Rollstuhl muss sich auf dem Feld befinden)

- den Ball vom Schoß des Gegenspielers zu nehmen. Ein Ball auf dem Schoß gilt ihm unter Kontrolle zu haben
- den Fuß von den Fußrasten nehmen, um einen unfairen Vorteil zu erlangen

3.3 Das Ausführen der Würfe (Anwurf, Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 7-m-Wurf)

Der Anwurf

Der Anwurf ist innerhalb drei Sekunden nach Anpfiff von der Mitte der Spielfläche aus (mit 1,5 m Toleranz nach beiden Seiten) in beliebiger Richtung auszuführen. Der Anwurf ausführende Spieler muss mindestens mit einem Rad die Mittellinie berühren, das andere Rad darf die Mittellinie nicht überschreiten. Der Werfer darf den Ausführungsort nicht verlassen, bis der Ball gespielt ist.

Die angreifende Mannschaft darf die Mittellinie nicht vor dem Anpfiff überqueren. Beim Anwurf zu Beginn jeder Halbzeit müssen sich alle Spieler in der eigenen Hälfte der Spielfläche befinden. Beim Anwurf nach einem Tor kann sich die abwehrende Mannschaft des Werfers jedoch in beiden Hälften der Spielfläche aufhalten. In beiden Fällen dürfen sich die Gegenspieler jedoch nicht näher als 3 m an den Anwurf ausführenden befinden.

Der Einwurf

Auf Einwurf wird entschieden, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überquert hat oder wenn ein Feldspieler der abwehrenden Mannschaft den Ball zuletzt berührt hat, bevor dieser die Torauslinie seiner Mannschaft überquert hat. Wenn der Ball die Decke oder über der Spielfläche befestigte Vorrichtungen berührt, ist ebenfalls auf Einwurf zu entscheiden.

Der Einwurf ist an der Stelle auszuführen, an welcher der Ball die Seitenlinie überquerte oder, hat er die Torauslinie überquert, am Treffpunkt von Seiten- und Torauslinie auf der Seite des Tores, auf der er die Torauslinie überquerte. Wenn der Ball die Decke oder eine über der Spielfläche befestigte Vorrichtung berührt hat, ist der Einwurf an der dem Ort der Berührung nächstgelegenen Stelle auszuführen.

Der Werfer muss sich mit beiden Reifen hinter der Seitenlinie befinden, bis der Ball seine Hand verlassen hat. Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen bei der Ausführung des Einwurfs nicht näher als 3 m an den Werfer herankommen. Dies gilt nicht, sofern sie sich unmittelbar an ihrer Torraumlinie aufhalten. Fehler beim Einwurf sind gemäß der IHF-Regeln zu ahnden.

Der Abwurf

Auf Abwurf wird entschieden, wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft mit Ballbesitz den Torraum der gegnerischen Mannschaft berührt. Dasselbe gilt, wenn er nicht in Ballbesitz ist, aber durch das Hineinfahren in den Torraum einen Vorteil erlangt oder den im Torraum rollenden Ball berührt.

Wenn der Ball vom Torwart im Torraum unter Kontrolle gebracht wurde, der Ball im Torraum auf dem Boden liegen bleibt oder der Ball über die Torauslinie ins Aus gelangt, nachdem er zuletzt vom Torwart oder einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt wurde, ist auf Abwurf zu entscheiden.

Der Abwurf gilt als ausgeführt, wenn der vom Torwart gespielte Ball vollständig die Torraumlinie überquert hat. Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen sich zwar an der Torraumlinie aufhalten, dürfen aber den Ball erst berühren, wenn dieser die Torraumlinie vollständig überquert hat.

Der Freiwurf

Der Freiwurf wird im Regelfall grundsätzlich an der Stelle ausgeführt, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde.

Ein Freiwurf wird auch dann gegeben, wenn ein Feldspieler den Torraum seines Teams befährt und dadurch einen Vorteil erlangt, ohne aber eine klare Torchance zu verhindern.

Spieler der angreifenden Mannschaft dürfen die Freiwurflinie nicht berühren oder überqueren, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.

Der 7-m-Wurf

Der 7-m-Wurf ist nach Pfiff des Schiedsrichters innerhalb 3 Sekunden als Torwurf auszuführen

Der Werfer darf bei der Ausführung des 7-m-Wurfes bis zu einem Meter hinter der Linie stehen. Nach dem Anpfiff darf der Werfer die 7-m-Linie weder berühren noch überfahren, bevor der Ball seine Hand verlassen hat.

Nach Ausführung des 7-m-Wurfs darf der Ball erst dann wieder vom Werfer oder einem Spieler seiner Mannschaft gespielt werden, wenn er einen Spieler der gegnerischen Mannschaft oder das Tor berührt hat.

Bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs müssen sich die Spieler der Mannschaft des Werfers außerhalb der Freiwurflinie befinden, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat. Ansonsten ist auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft zu entscheiden.

Bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs müssen sich die Spieler der gegnerischen Mannschaft außerhalb der Freiwurflinie befinden und mindestens 3 m von der 7-m-Linie entfernt sein, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat. Ansonsten ist der 7-m-Wurf zu wiederholen, wenn der Ball nicht in das Tor gelangt; eine persönliche Bestrafung erfolgt jedoch nicht.

Der Torwart hat sich hinter Torwartgrenzlinie aufzuhalten, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, ansonsten ist der 7-m-Wurf zu wiederholen, sofern kein Tor erzielt wurde; eine persönliche Bestrafung des Torwarts erfolgt jedoch nicht.

3.4 Die Verstöße

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 je nach Schwere des Verstoßes nach folgendem Schema progressiv zu bestrafen:

- Verwarnung (gelben Karte)
- 2 Minuten Hinausstellung

- Disqualifikation
- Teamstrafe

Grundsätzlich werden Verstöße nach den IHF-Spielregeln behandelt.

Es ist erlaubt:

- mit einer offenen Hand den Ball aus der Hand eines gegnerischen Spielers wegzuspielen
- mit angewinkelten Armen Körperkontakt zum Gegenspieler aufzunehmen und ihn auf diese Weise zu kontrollieren und zu begleiten
- mit einem Rollstuhl den Gegner in einem Kampf um Positionen zu blockieren

Es ist nicht erlaubt:

- den Ball aus den Händen des Gegenspielers zu entreißen oder wegzuschlagen
- den Gegner mit Armen, Händen, Beinen, Rollstuhl zu blockieren, ihn durch Körpereinsatz wegzudrängen oder wegzustoßen, dazu gehört auch eine gefährliche Nutzung des Ellenbogens in der Ausgangsposition und in der Bewegung
- einen Gegner (Rollstuhl, Körper oder Trikot) zu halten, auch wenn er noch in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen – Blocken des Gegenspielers durch Halten oder Festhalten des Rollstuhls wird progressiv bestraft
- in den Gegenspieler hineinzufahren oder ihn zu gefährden

Anmerkung:

Frontkontakte werden toleriert, aber die Seiten- und Rückkontakte müssen bestraft werden. Bei all diesen Fouls wird der Rollstuhl als Teil des Spielers betrachtet und der zufällige Kontakt zwischen den Rollstühlen stellt ebenfalls ein Foul dar.

Fouls, die eine sofortige 2-minütige Hinausstellung rechtfertigen:

- Fouls, bei denen der schuldhafte Spieler die Gefahr für den Gegner außer Acht lässt
- Fouls, die mit hoher Intensität oder gegen einen schnellfahrenden Gegner begangen werden
- sich lange an dem Gegner festhalten oder ihn herunterziehen
- Fouls gegen Kopf, Hals oder Nacken
- heftige Schläge gegen den Rumpf oder den werfenden Arm
- jegliche Versuche, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen
- mit hoher Geschwindigkeit in den Gegner fahren

- das Anheben der Beine während des Spiels von den Feldspielern, sowohl im Angriff, als auch in der Verteidigung wird mit 2 Minuten bestraft. Das Anheben der Beine des Torwarts während der Verteidigung wird mit 2 Minuten und 7-Meter-Wurf bestraft.

Fouls, die eine Disqualifikation rechtfertigen

Ein Spieler, der bei einem Angriff bewusst die Gesundheit seines Gegenspielers gefährdet, muss disqualifiziert werden. Die Gesundheitsgefährdung ergibt sich aus der hohen Intensität des Fouls oder aus der Tatsache, dass der Gegner völlig unvorbereitet auf das Foul ist und sich daher nicht schützen kann.

Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen gilt immer für den gesamten Rest der Spielzeit und richtet sich nach den IHF-Regeln.

3.5 Die Schiedsrichter

Das Spiel wird von zwei gleichberechtigten unabhängigen Schiedsrichtern geleitet werden, denen zusätzlich noch mindestens ein Zeitnehmer zur Seite steht. Diese müssen die international gültigen Handzeichen benutzen. Die Schiedsrichter werden besonderes Augenmerk auf die Sicherheit aller Spieler sowie auf Fairness legen.

Beim Rollstuhlhandball muss darüber hinaus noch Folgendes beachtet werden:

- vor dem Spiel kann ein Rollstuhl vom Schiedsrichter von dem Spiel ausgeschlossen werden, wenn Bedenken hinsichtlich seiner Sicherheit oder Fairness bestehen. Wenn ein Rollstuhl während des Spiels nicht mehr funktionsfähig oder unsicher ist, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und dem Spieler das sichere Verlassen der Spielfläche ermöglichen
- sobald ein Spieler aus dem Rollstuhl fällt, ist das Spiel durch den Schiedsrichter zu unterbrechen. Es muss gewährleistet werden, dass der Spieler ohne Risiko zurück in den Stuhl gelangt oder bei einer Verletzung ausgewechselt wird
- wird der Ball gegen einen Rollstuhl geworfen oder gerät er unter einen Rollstuhl, müssen die Schiedsrichter über die Absicht und die entsprechenden Folgen entscheiden. Bei einer vorsätzlichen Handlung ist es als Foul zu werten und mit einem Freiwurf zu ahnden.
- die Schiedsrichter entscheiden, wann ein Reserveball eingesetzt wird. In diesem Fall sollten sie den Reserveball zügig ins Spiel bringen, um eine Unterbrechung so kurz wie möglich zu halten und ein Time-out zu vermeiden