

**INTERNATIONALE REGELN
FÜR DEN ROLLSTUHL RUGBY SPORT
2002 - 2006**

**Zusammengestellt von der Technischen Kommission
Tony Lapolla
Präsident**

**und genehmigt durch die
INTERNATIONALE ROLLSTUHL RUGBY FEDERATION
(1. September 2002)**

**Übersetzung aus dem Englischen und Gestaltung durch Horst Strohkendl und Katja Grotensohn
September 2002**

Als Grundlage diente die Fassung 2.02 von Horst Strohkendl, vom November 1997

INTERNATIONALE ROLLSTUHL RUGBY ORGANISATION

PRESIDENT: **Brad Mikkelson**
 1605 Mathews Street
 Ft. Collins, CO. 80525-1011
 U.S.A.
 970-416-8722 (tel & fax)
 e-mail: bmikk@email.msn.com

Vize-Präsident, Kommunikation: **Ken Sowden**
 P.O.Box 35-080
 Shirley
 Christchurch
 New Zealand
 Phone ++ 643-322-8513 Home
 Phone ++ 643-385-4449 Work
 Fax ++ 643-385-4425
 e-mail: ksowden@parafedcanterbury.co.nz

Vize-President, Finanzen: **Cathy Cadieux**
 2460 Lancaster Road, Suite 200
 Ottawa, Ontario
 K1B 4S5
 613-523-0004 (tel)
 613-523-0149 (fax)
 e-mail: ccadieux@cwsa.ca

Vize-President, Marketing: **(Offen)**
Spieler Sprecher: **(Offen)**

SEKRETARIAT: **Judy Zelman**
 1292 Chattaway Avenue
 Ottawa, Ontario K1H 7S4
 CANADA
 Tel: 1-613-526-0730

PRESIDENTEN DER ZONEN

Zone 2 – Europa
Pierre Genyn
 Kleine Horendonk 17/1
 2910 Essen

Zone 3 - Ozeanien
Ken Sowden
 P.O.Box 35-080
 Shirley

Belgium

Hole: +32 3 667 07 71

e-mail: pierre.genyn@pandora.be

Zone 1 - Amerika: (offen)

Christchurch

New Zealand

Phone ++ 643-385-4449 Work

Phone ++ 643-322-8513 Home

Fax ++ 643-385-4425

e-mail: ksowden@parafedcanterbury.co.nz

KOMISSION KLASSIFIZIERUNG

VORSITZENDE: Denise Anderson

KOMISSION SPIELBETRIEB

VORSITZENDER: Eron Main

1292 Chattaway Avenu
Ottawa, Ontario K1H 7S4
CANADA

Tel: 1-613-526-0730

e-mail: ermain@sympatico.ca

KOMISSION ENTWICKLUNG

VORSITZENDER: Coen Vuijk
 Nieuwehaven 39
 2801 CT Gouda
 the Netherlands
 tel: +31 182 504608
 +31 6 53843295
 email: coen.vuijk@12move.nl

TECHNISCHE KOMMISSION

VORSITZENDER: Tony Lapolla
 1040 Lac de Mai
 Laval, Quebec H7P 3M2
 Canada
 Res: (450) 622-8329
 Bus: (450) 680-3040
 Fax: (450) 963-6138
 e-mail: tlapolla@videotron.ca

TECHNISCHE KOMISSARE DER ZONEN

Zone 1 – Amerika

Bob Lopez
 24 Carol Lane
 Clifton, NJ 07012
 USA
 (Home) 973 594-1366
 (Work) 973 237-7680
 e-mail: lopez.re@mellon.com

Zone 3 – Ozeanien

Viv Hooper
 96 Winzor Street
 Salisbury Sth. Aust.
 Australia 5108
 Home: 08 - 8250 2994 (phone/fax)
 Work: 08 - 8204 1600 (phone)

Zone 2 - Europa:

Pierre Genyn
 Kleine Horendonk 17/1
 2910 Essen
 Belgium
 Home: ++32 3 667 07 71
 e-mail: pierre.genyn@pandora.be

Work: 08 - 8204 1319 (fax)

Email (Home): hoops01@senet.com.au

Email (Work): viv.hooper@sawater.com.au

UNTER-KOMITEES

KOMITEE AUSRÜSTUNG	SCHIEDSRICHTER KOMITEE
<p>AMERIKA Dan McCauley 2801 Rioja San Clemente, CA 92673 USA Res: (949) 361-2239 Bus: (858) 651-4069 email:mccauley@qualcomm.com</p> <p>EUROPA Jeroen Ephraim Patrijslaan 7a 2566 XK Den Haag The Netherlands res: +31 70 3654572 bus:+31 624 592582 email: ephraim@planet.nl</p> <p>EUROPA Roger Suter Hintertannberg 7 CH - 6214 Switzerland Phone: +41 41 922 0185 Fax: +41 41 922 0186 e-mail: roger.suter@bluewin.ch</p> <p>OZEANIAEN Peter Martin 567a Marychurch Road, RD 4 Matangi Hamilton New Zealand Ph/fax 07 829 5705 e-mail: schweinen@clear.net.nz</p>	<p>AMERIKA Gilles Brière 40 Bar le Duc Lorraine, QC. J6Z 2W2 Canada Tel/fax: (514) 621-4618 e-mail: gilles_briere@hotmail.com</p> <p>EUROPA Katja Grotensohn Klusenweg 41 58239 Schwerte Phone & Fax: 0049 2304 18355 Mobil: 0049 175 5823275 Mail: kagrot@gmx.de</p> <p>Europa Lars Halstensson Fallåsvägen 4 685 32 Torsby Sweden Tel: +46-560-10821 email: lars.halstensson@edu.torsby.se</p> <p>OZEANIEN Stan Battock 8 Harbour Park Tce Khandallah Wellington 6004 New Zealand Tel: (644) 479 5228 e-mail: stanley.battock@xtra.co.nz</p>

INHALTSVERZEICHNIS

ROLLSTUHLRUGBY	10
ABSCHNITT A - DAS SPIEL	10
Art. 1. Spielbeschreibung	10
ABSCHNITT B - AUSSTATTUNG	10
Art. 2. Spielfeld	10
Art. 3. Seiten und Endlinien	10
Art. 4. Mittelkreis	10
Art. 5. Mittellinie - Vorfeld und Rückfeld	10
Art. 6. Torraum	11
Art. 7. Torpfosten	11
Art. 8. Mannschaftsbank	11
Art. 9. Anschreibetisch	11
Art. 10. Auswechselfeld	11
Art. 11. Strafbank	11
Art. 12. Technische Ausrüstung	12
Art. 13. Rollstuhl	13
Art. 14. Kleidung	17
Art. 15. Handschützer	17
ABSCHNITT C - SPIELER, AUSWECHSELSPIELER UND TRAINER	18
Art. 16. Mannschaften (Spieler und Auswechselspieler)	18
Art. 17. Kapitän	18
Art. 18. Trainer	18
ABSCHNITT D - SPIELRICHTER UND IHRE PFLICHTEN	19
Einführung	19
Art. 19. Aufgaben des Hauptrichters	19
Art. 20. Beginn/Ende der Verantwortung der Spielrichter	19
Art. 21. Aufgaben der beiden Schiedsrichter	20
Art. 22. Rechte und Pflichten des 1. Schiedsrichters	20
Art. 23. Pflichten des technischen Beauftragten	20
Art. 24. Pflichten des Anschreibers	21
Art. 25. Aufgaben des Zeitnehmers	21
Art. 26. Aufgaben des Strafzeitnehmers	21
ABSCHNITT E - SPIELVORSCHRIFTEN	22
Art. 27. Spielzeit	22
Art. 28. Spielbeginn	22
Art. 29. Hochball	22
Art. 30. Regelübertretungen beim Hochball	23
Art. 31. Abwechselnder Ballbesitz (alternierender Einwurf)	23
Art. 32. Wie ein Tor erzielt wird	23
Art. 33. Einwurf	24
Art. 34. Regelübertretungen beim Einwurf	25
Art. 35. Entscheidung des Spiels	25
Art. 36. Spielverlust	25
Art. 37. Unentschieden und Verlängerungen	26
Art. 38. Spielabbruch	26
ABSCHNITT F – ZEITNAHMEVORSCHRIFTEN	27
Art. 39. Einsatz der Spielzeituhr	27
Art. 40. Einsatz der Strafzeituhr	27
Art. 41. Ball im Spiel	27
Art. 42. Ball wird belebt	27
Art. 43. Ball wird tot	27

Art. 44. Auszeiten	28
Art. 45. Unterbrechung bei Sturz oder Verletzung	29
Art. 46. Schiedsrichter Auszeit	29
ABSCHNITT G - REGELN FÜR DIE SPIELER	30
Art. 47. Spielerwechsel	30
Art. 48. Standort von Person oder Ball	30
Art. 49. Wie der Ball gespielt wird	30
Art. 50. Körperlicher Vorteil	30
Art. 51. Ballkontrolle und Ballbesitz	31
Art. 52. Ball im Aus	31
Art. 53. Dribbeln	31
Art. 54. Halteball	31
Art. 55. Zehn Sekunden im Torraum	32
Art. 56. Den Ball ins Vorfeld spielen	32
Art. 57. Das Rückfeld	32
Art. 58. Spielverzögerung (Stalling)	32
ABSCHNITT H - ÜBERGEORDNETE RICHTLINIEN FÜR KONTAKT	33
Art. 59. Elemente der Sicherheit	33
Art. 60. Das Recht auf eine Spielfeldposition	34
Art. 61. Das Vertikalitätsprinzip	34
Art. 62 Das Vor- und Nachteilsprinzip	34
ABSCHNITT I - FOULS	35
Art. 63 Fouls: Arten und Strafen	35
Art. 64 Straftor (Penalty Goal)	35
Art. 65 Gefährliches Auffahren (gewöhnliches Foul)	35
Art. 66 Kontakt vor Anpfiff (gewöhnliches Foul)	35
Art. 67 Raus und rein (gewöhnliches Foul)	35
Art. 68 Vier im Torraum (gewöhnliches Foul)	36
Art. 69 Halten (gewöhnliches Foul)	36
Art. 70 Verlassen des Spielfelds (gewöhnliches Foul)	36
Art. 71 Stossen (gewöhnliches Foul)	37
Art. 72 Unerlaubter Gebrauch der Hände (gewöhnliches Foul)	37
Art. 73 Schleudern (Spinning) (gewöhnliches Foul)	37
Art. 74 Technisches Foul durch einen Spieler	38
Art. 75 Technische Fouls durch Mannschaftsbankangehörige	39
Art. 76 Zu viele Mannschaftspunkte auf dem Spielfeld	40
Art. 77 Absichtliches Foul (besonderes Foul)	40
Art. 78 Disqualifizierendes Foul (besonderes Foul)	40
ABSCHNITT J - AUSFÜHRUNG DER STRAFEN	41
Art. 79 Verlassen der Strafbank	41
Art. 80. Zwei Mannschaftskameraden mit einer Strafzeit	41
Art. 81 Einschränkung bei Spielerstrafzeit	41
Art. 82 Fouls während Pausen und Spielunterbrechungen	41
Art. 83 Korrigierbarer Fehler	42

ROLLSTUHLRUGBY

(ein Mannschaftssport für männliche und weibliche Tetraplegiker)

Anmerkung: Der Einfachheit halber wird im folgenden Text nur die männliche Form "der Spieler" benutzt. Außerdem wird auf eine zusätzliche Nennung des Rollstuhls in vielen Fällen verzichtet, da der Rollstuhl als Teil des Spielers angesehen wird, solange es anderweitig nicht spezifiziert wird.

ABSCHNITT A

DAS SPIEL

Art. 1. SPIELBESCHREIBUNG/DEFINITION

Rollstuhlrugby wird von zwei (2) Mannschaften gespielt, die jeweils und jederzeit vier (4) Spieler auf dem Spielfeld haben. Jeder Spieler muss in einem Rollstuhl sitzen und nach den aktuellen Richtlinien eine Klassifizierung besitzen. **Die Summe der Klassifizierungspunkte der Spieler auf dem Spielfeld darf 8 nicht überschreiten.** Die Aufgabe einer Mannschaft ist es Punkte zu erzielen, in dem einer ihrer Spieler die Torlinie des Gegners berührt oder überschreitet, während er im Ballbesitz ist. Der Ball darf in jede Richtung gepasst, geworfen, geschlagen, gerollt, gedribbelt oder getragen werden,

soweit dies nicht den Einschränkungen der hier festgelegten Regeln widerspricht. Die Mannschaft, die bis zum Ende des Spiels die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

ABSCHNITT B**AUSRÜSTUNG/Equipment**

Art. 2. SPIELFELD/COURT

Das Spielfeld hat die gleichen Maße wie ein reguläres Basketballfeld definiert durch die aktuellen FIBA Regeln (15 Meter x 28 Meter), allerdings brauchen nur die Seiten-, End- und Mittellinien sowie der Mittelkreis eingezeichnet sein.

Art. 3. SEITEN- UND ENDLINIEN/BOUNDARY LINES

Die Auslinien des Spielfelds bestehen aus den End- und Seitenlinien. Die Innenseiten dieser Linien bestimmen, ob eine Linienverletzung vorliegt. (s. Diagramm)

Art. 4. MITTELKREIS/CENTER CIRCLE

Der Mittelkreis hat einen Radius von 180 cm und ist in der Mitte des Spielfelds eingezeichnet. Dieser Radius bezieht sich auf die äußeren Grenzen der Einzeichnung (s. Diagramm).

Art. 5. MITTELLINIE UND RÜCKFELD/CENTER LINE – FRONT AND BACK COURT

Das Vorfeld einer Mannschaft besteht aus der Fläche zwischen der inneren Grenze der Endlinie der gegnerischen Mannschaft und der nähergelegenen Kante der Mittellinie. Der Rest des Spielfelds ist das Rückfeld eben dieser Mannschaft (s. Diagramm).

Art. 6. TORRAUM/KEY

Der Torraum ist eine rechteckige Fläche **mittig an den Endlinien angebracht**, die durch zwei senkrecht auf die Torlinie treffenden Linien bestimmt wird. Diese beiden Linien sind durch eine parallel zur Torlinie verlaufende Linie verbunden. Diese Linien sollten von der gleichen Farbe sein wie die Auslinien und ebenso dick markiert sein, wie die Mittellinie. Sie haben folgende Abstände:

- a) vom inneren Rand der Torlinie zur Außenkante der parallel zur Torlinie verlaufenden Linie: 175 cm (s. Diagramm).
- b) vom Außenrand einer der senkrecht auf die Torlinie treffenden Linien zur Außenkante der anderen: 800 cm (s. Annex).

Art. 7. TORPFOSTEN / TORLINIE/GOAL POSTS / LINE

Zwei (2) Markierungskegel (Pylonen) mit einem quadratischen Fuß. Sie sollen mindestens 45 cm hoch sein und im ‚Aus‘ stehen, so dass sie mit der einen Seite die innere Grenze der Endlinie und mit der anderen Seite die Ecke des Torraums berühren (s. Annex).

Der Kontaktpunkt der beschriebenen Ecken zeigt die weiteste Stelle des Torraums an.

Der Abschnitt der Endlinie zwischen den beiden Pylonen ist die Torlinie.

Art. 8. MANNSCHAFTSBANK/TEAM BENCH AREA

Zwei als Mannschaftsbank dienende Flächen werden außerhalb des Spielfelds auf der Seite markiert, auf der sich auch der Anschreibetisch befindet (s. Skizze). Jede dieser Flächen wird durch eine 200 cm lange, von der Endlinie senkrecht ausgehende und von einer 200 cm lange, von der Seitenlinie senkrecht ausgehende Linie begrenzt, wobei der Abstand zwischen dieser zweiten Linie und einer gedachten Verlängerung der Mittellinie 500 cm beträgt. Die 200 cm langen Linien sind farblich von den Linien auf dem Spielfeld zu unterscheiden.

Wenn die Mannschaften sich nicht auf die Wahl des Tores und der Mannschaftsbank einigen können, wählt die Mannschaft, die den ‚Münzwurf‘ gewinnt, sowohl das Tor als auch die Mannschaftsbank. Zur Halbzeit wechseln die Mannschaften nur das Tor. (Siehe auch Art. 14) Im Falle eines Unentschieden am Ende der regulären Spielzeit, entscheidet ein ‚Münzwurf‘ welches Tor eine Mannschaft während der Dauer der Verlängerung (Overtime) verteidigt

Art. 9. ANSCHREIBETISCH/SCORING TABLE

Der Anschreibetisch befindet sich auf der Höhe der Mittellinie außerhalb des Spielfelds (s. Diagramm).

Art. 10. AUSWECHSELBEREICH/SUBSTITUTION AREA

Der Auswechselbereich befindet sich direkt vor dem Anschreibetisch außerhalb des Spielfelds und erstreckt sich 300cm zu beiden Seiten der Mittellinie.(s. Diagramm)

Art. 11. STRAFBANK/PENALTY BOX

Die Strafbank befindet sich auf der dem Anschreibetisch gegenüberliegenden Spielfeldseite. Sie besteht aus zwei eingezeichneten Rechtecken (2 m x 1m Mindestgröße), zwischen denen ausreichend Platz für den Strafzeitnehmer zur Ausübung seiner Pflicht vorhanden sein muss. Die Rechtecke sollten mindestens 1 m **von der Seitenlinie und 1 m von der Mittellinie entfernt sein**. Die Strafbank einer Mannschaft sollte der Mannschaftsbank dieser Mannschaft gegenüberliegen (s. Annex I).

Art. 12. TECHNISCHE AUSRÜSTUNG/TECHNICAL EQUIPMENT**a) Zeitmessgeräte**

Ein geeignetes Zeitmessgerät zur Bestimmung folgender Zeitabschnitte wird benötigt:

- (i) Spielzeitabschnitte/Perioden
- (ii) Strafzeiten

(iii) Auszeiten

b) Anschreibebogen – siehe Annex

c) Spielstandanzeige

Vom Turnierveranstalter wird ein geeignetes Gerät zur Verfügung gestellt, um Mannschaften und Zuschauern den aktuellen Spielstand anzuzeigen. Dieses Gerät kann manuell, mechanisch oder elektronisch zu bedienen sein und kann (muss jedoch nicht) die offizielle Spielzeit anzeigen.

d) Ball

Der im Spiel verwendete Ball ist ein regulärer Volleyball (ca. 3 atü Druck und ausschließlich weißer Farbe), der von der Heimmannschaft oder dem Turnierveranstalter zur Verfügung gestellt wird. Der Schiedsrichter alleine entscheidet, ob der vorhandene Ball geeignet ist oder nicht. Falls, nach Meinung des Schiedsrichters, der vorhandene Ball ungeeignet ist, kann er jeden anderen zur Verfügung stehenden Ball für das Spiel auswählen.

e) Pfeil zur Anzeige des “Abwechselnden Ballbesitz“

Die Gastgebermannschaft oder der Turnierveranstalter muss ein Gerät zur Verfügung stellen, um die Regel des abwechselnden Ballbesitzes (Art. 31) zu erfüllen. Dieses Gerät kann manuell, mechanisch oder elektronisch zu bedienen sein. Es kann (muss jedoch nicht) in die Spielstandanzeige integriert sein.

Art. 13. ROLLSTUHL/WHEELCHAIR

Dem Rollstuhl gilt besondere Aufmerksamkeit, da er als Teil des Spielers angesehen wird. Ein Verstoß gegen die folgenden Regeln führt zum Ausschluss des Stuhls vom Spiel, bis er den Spezifizierungen dieses Artikels entspricht. **Unter Bezugnahme auf den Charakter des Sportes, ist jeder Spieler für die Regelgerechtigkeit seines Stuhls während der Dauer eines Spiels selbst verantwortlich.**

- a) **BREITE:** Maximale Breite des Stuhls: Da die Breite des Stuhls von der Größe des Spielers abhängig ist, gibt es keine maximale Breite. Jedoch, der Abstand zwischen den beiden Greifreifen, gemessen an ihrem am weitesten außenliegenden Punkt, muss auch der weiteste an den Hinter-Rädern sein. Kein Bestandteil des Rollstuhls darf weiter außen liegen als die Greifreifen. Stangen und Platten um die Räder sind nicht erlaubt.
- b) **LÄNGE:** Die Länge des Stuhls wird vom vordersten Teil des Hinterrads zum vordersten Teil des Stuhls gemessen. Diese Länge darf **46 cm** nicht überschreiten (**s. Diagramm B**). Zusammen mit dem maximalen Durchmesser des Rades (**70 cm**) darf die Gesamtlänge **116 cm** nicht überschreiten.
- c) **HÖHE:** Die maximale Höhe der Rohre seitlich am Sitz, die gemessen wird am mittleren Punkt vom hinteren bis zum vorderen Teil und am mittleren Punkt des Rohres, darf vom Boden aus gemessen **53 cm** nicht überschreiten (**siehe Diagramm B**).
- d) **RÄDER:** Der Rollstuhl muss vier Räder haben:
- i) Zwei (2) große Hinterräder:
 - ?? Höchstdurchmesser **70 cm** (**s. Diagramm A**)
 - ?? Müssen mit Speichenschützern versehen werden, die den Kontaktbereich mit anderen Rollstühlen schützen
 - ?? müssen je einen Greifreifen haben
 - ii) Zwei (2) kleine Vorderräder:
 - ?? jedes an einer separaten Achse
 - ?? die Casterbuchsen müssen mindestens **20 cm** voneinander entfernt sein (Mittelpunkt bis Mittelpunkt)
 - ?? eine Casterbuchse darf nicht weiter als **2,5 cm** von dem tiefsten vorderen Teil des Hauptrahmens hervorstehen
- e) **STÜTZRÄDER:** Kippstützen an der Rückseite des Rollstuhls sind **verpflichtend**. Sollten diese am Rollstuhl fest fixiert sein, darf kein Teil der Räder über die Hinterräder hinausragen. Sind sie vom „swivel caster“ Typ, darf das Gehäuse nicht über den äußersten Punkt des Hinterrades hinausragen. **Der maximale Abstand des untersten Teils der Anti-Kippstützen vom Boden beträgt 2 cm (s. Diagramm B).**

f) **BUMPER:**

i) Rohre oder solide Stangen, die für den Bumper verwendet werden, müssen abgerundet sein und dürfen weder Kanten noch abstehende Teile haben, die dem Spieler einen unfairen mechanischen Vorteil verschaffen. Alle Rohre/Stangen sollten mit einer Rohrbiegevorrichtung gebogen werden und durchgehend abgerundet sein. Die Biegung darf nicht so stark sein, dass dadurch das Rohr knickt, abgeflacht wird oder bricht. Alle Rohre/Stangen müssen mindestens einen Durchmesser von **0,635 cm** oder **6,35 mm** oder **1/4"** haben. **Alle Biegungen, die bei der Konstruktion des Bumpers verwendet werden, müssen einen minimalen inneren Bogen von 2 cm im Durchmesser aufweisen. Unter Berücksichtigung dieser zwei Bedingungen muss darum die gesamte Messung von der Außenseite zur Außenseite, mit Dicke der Rohre, mindestens 3,27 cm betragen (s. Diagramm C).**

Hinweis: Die minimale äußere Biegung kann nur durch Benutzung der minimalen Rohrgröße erreicht werden

ii) Der **am weitesten vorstehende Teil** des Bumpers, gemessen an der **Mitte** des Rohres/Stange, muss **durchgehend exakt 11 cm** über dem Boden liegen. Die Messung erfolgt mit den Vorderrädern in Vorwärtsfahrrichtung.

iii) Die minimale Länge des Bumpers beträgt **20 cm**, gemessen an den **am weitesten außenliegenden Ecken**. Die maximale Länge des Bumpers variiert, aber darf nicht mehr als jeweils **2 cm** über die äußere Ecke der Casterbuchsen hinausragen. (s. **Diagramm A**)

Hinweis: Die Länge des Bumpers korrespondiert mit der Breite des Rollstuhls.

iv) Verbindungen zwischen dem Bumper und dem Hauptrahmen müssen, an jeder Seite des Bumpers, am äußersten Punkt angebracht sein. Diese Verbindungen müssen gerade und mit nicht weniger als einem 45 Grad Winkel zum Bumper und

zum Hauptrahmen horizontal angebracht sein. (s. **Diagramm D**)

v) Der unterste Teil des Bumpers kann nicht tiefer als 3 cm vom Boden entfernt sein. Der oberste Teil des Bumpers darf nicht höher als **20 cm** vom Boden entfernt sein (s. **Diagramm B**)

vi) Der maximale äußere Vorsprung des Bumpers darf 20 cm vom vordersten (äußeren) Teil der Casterbuchse entfernt sein (s. **D. B**)

g) **FLÜGEL:** Der flügelähnliche Zusatz zum Rahmen, der den Platz zwischen Bumper und Hinterrad beschützen soll, ist erlaubt, muss aber einheitlich durchgehend **11 cm** Höhe an allen Kontaktpunkten betragen (wie der Bumper selbst). Dieses gilt NUR bei einer „offenen Rahmenkonstruktion“ der Flügel.

Flügel, die am Rand des Hinterrades enden und/oder in einem Winkel an den Hauptrahmen angeschweißt sind, müssen innerhalb eines Abstandes von 1 cm vom Hinterrad liegen. Diese **1 cm** Beschränkung gilt nicht für Flügel, die abgerundet sind und am Hinterrad vorbei zum Hauptrahmen führen.

Jedes Rohr/Stange, das zur Verstärkung des Flügels benutzt wird, muss einen minimalen Durchmesser von 0,635 cm oder 6,35 mm oder 1/4" wie auch der Bumper besitzen; allerdings muss der Durchmesser des Rohres/Stange, der für den Bumper und/oder Flügel benutzt wird, nicht der selbe sein.

Wie beim Bumper darf der unterste Teil des Flügels nicht tiefer als 3 cm vom Boden entfernt sein und der obere Teil des Flügels darf nicht höher als 20 cm vom Boden entfernt sein. (s. Diagramm B)

h) **KOMFORT UND SICHERHEIT:**

i) Alles Abstehende wie Griffe, Schiebehilfen, Haken etc., die ein Risiko mit sich bringen, aber von den Schiedsrichtern als akzeptabel eingestuft werden, müssen sicher gepolstert werden.

ii) Auf dem Sitz des Stuhls ist nur ein Kissen mit einer maximalen Dicke von 10 cm erlaubt. (s. **ebenfalls Art. 16.**)

iii) Eine Polsterung zwischen den Knien ist erlaubt, aber die Polsterung darf nicht über die eigentliche Kniehöhe hinausragen. (s. **ebenfalls h) ii) oben**)

- iv) Besteht die Gefahr, dass die Füße von den Fußrasten rutschen, muss ein elastisches Band hinter den Waden fest am Rahmen angebracht sein. Ein Angurten des Körpers an den Stuhl ist erlaubt.
- v) Lenkhilfen, Bremsen oder Gänge, die die Bewegungen mit dem Stuhl unterstützen, sind nicht erlaubt. Eine solche Ausstattung darf am Stuhl verbleiben, wenn sie ausgeschaltet ist, und keine Gefahr für Personen oder Ausrüstungen darstellt.
- vi) Rollstühle dürfen mit jedweden Hilfsmitteln an der Unterseite am vorderen Ende des Stuhls ausgestattet sein, um ein zu weites nach vorne Neigen zu verhindern. Diese Vorrichtung darf tiefer vom Boden entfernt sein als **3 cm**, darf aber nicht der vorderste Punkt des Rollstuhls sein. Wie auch immer, jeder Kontakt dieses Hilfsmittels mit dem Boden wird durch die Körperlicher Vorteils Regel geahndet (**s. Art. 50.**). Diese Vorrichtung darf den Hallenboden nicht beschädigen.
- vii) Reifen, die Spuren auf dem Boden hinterlassen, sind nicht zulässig.
- viii) Zusätzliche Gegengewichte am Stuhl sind nicht erlaubt.

Hinweis: Ein Spieler darf jeden Teil seines Rollstuhls abändern, um seine Bequemlichkeit und seine Sicherheit zu verbessern(z.B.:

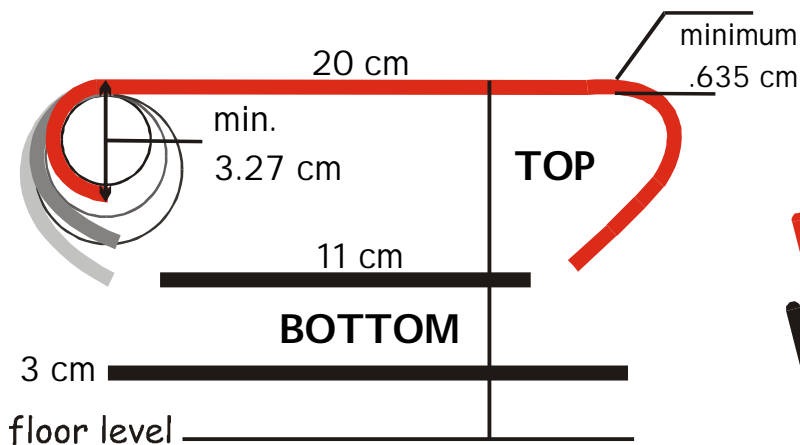
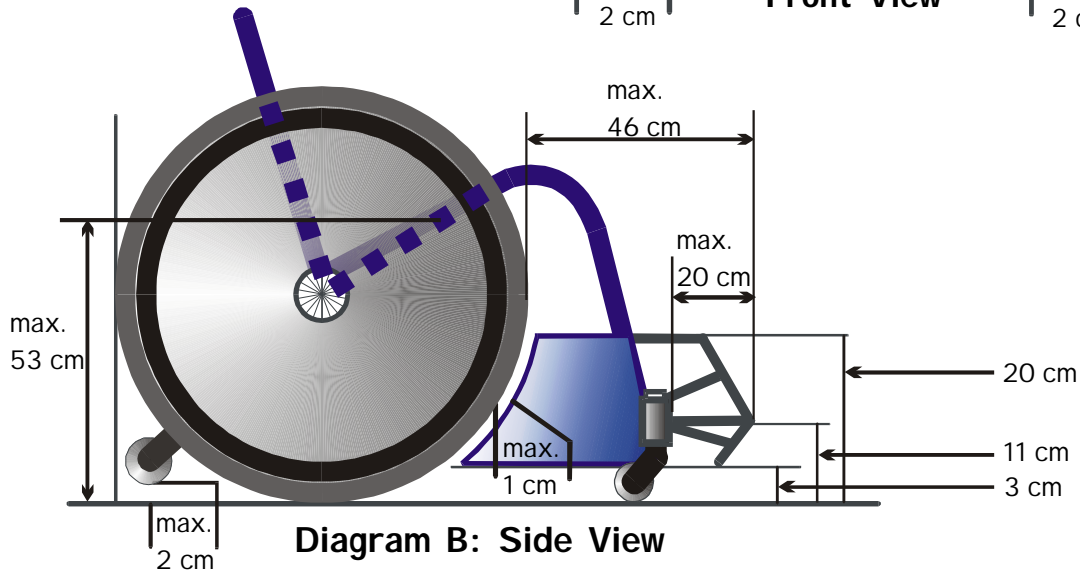
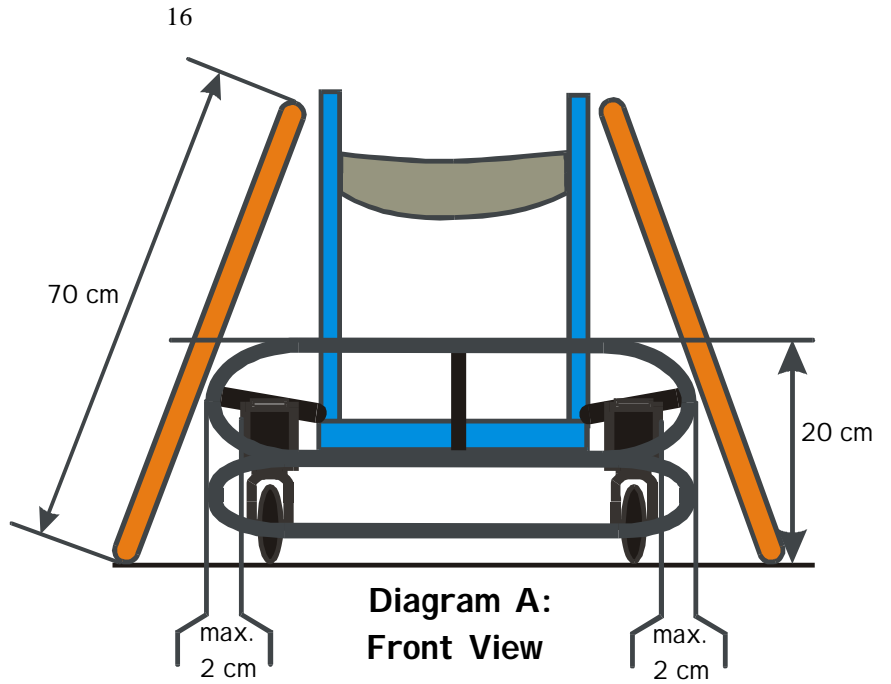
Blöcke an der Fußraste). Jede Modifikation muss der Sicherheit und den Messnormen entsprechen und darf keinen mechanischen Vorteil mit sich bringen. **Jede andere erforderliche Modifizierung aus medizinischen Gründen ist erlaubt. Diese muss aber auf der Klassifizierungskarte ersichtlich sein und darf den Gegner weder benachteiligen, noch gefährden.**

i) MODIFIKATIONEN:

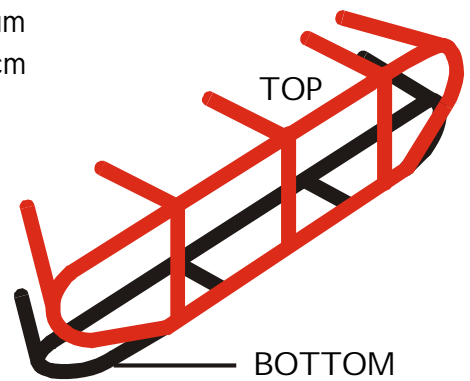
- i) Innovative Veränderungen, die einen mechanischen Vorteil bedeuten und/oder nicht den hier festgelegten Regeln (Art. 13.) entsprechen, dürfen nicht ohne Genehmigung der technischen Kommission der IWRF vorgenommen werden. Vorschläge müssen erst der technischen Kommission der IWRF jeweils schriftlich vorgelegt und von dieser akzeptiert werden. Die IWRF empfiehlt, dass ein ähnliches Verfahren national unter der Rechtsprechung des nationalen Vorstandes eingeführt wird.
- ii) Jede Modifikation muss 2 Monate im Voraus einer Weltmeisterschaft, einer Zonenmeisterschaft (z.B. Europameisterschaft), oder paralympischen Spielen und 1 Monat vor jedem anderen sanktionierten Turnier genehmigt werden. Das Datum für so ein Anliegen wird festgelegt mit dem Datum der Eröffnungszeremonie, oder falls es keine Eröffnungszeremonie gibt mit dem ersten Spieltag des Turniers. Die IWRF benötigt 1 Monat, um mit solch einem Antrag ordnungsgemäß zu verfahren und eine Entscheidung herbeizuführen. Deshalb muss ein solches Gesuch 3 Monate vor einer Weltmeisterschaft, Zonenmeisterschaft oder Paralympiks und 2 Monate vor anderen sanktionierten Turnieren eingereicht werden. Die Entscheidung der IWRF ist **ohne eine Einspruchsmöglichkeit endgültig.**

**INTERNATIONAL
WHEELCHAIR
RUGBY
FEDERATION**

**ART. 13
Diagrams**



**Diagram C: Front View
bends in bumper construction**



**Diagram D: Diagonal View
side connections of bumper**

Art. 14. KLEIDUNG/UNIFORM

Die Trikotoberteile aller Spieler müssen von gleicher Farbe (einfarbig) sein und eine 10 cm große Nummer auf der linken Vorderseite haben. Die gleiche 12 - 20 cm große Nummer muss auf **der Rückseite des Trikotoberteils oder auf der Rückenlehne** des Stuhls vorhanden und immer sichtbar sein. **Die Anbringung der Spielernummern auf der Rückenlehne des Rollstuhls wird bevorzugt.** Die offiziellen Trikotnummern gehen von 1 bis 15 (einschließlich). Die oben genannten Nummern sind die einzigen Nummern, die auf den Trikots erscheinen dürfen. **Die Hosen können kurz oder lang sein, die Farbe und das Muster müssen jedoch innerhalb der Mannschaft einheitlich gewählt werden.** Unterbekleidung, die während des Spiels sichtbar wird, muss von der gleichen Farbe oder Farbschattierung sein, wie das Trikot. Alles was unter den Hosen getragen wird und sichtbar ist, muss von der gleichen Farbe und Farbschattierung sein wie die dominante Farbe der Hosen.

Hinweis: Die Größe, Farbe und Platzierung der Nummern betreffende Regeln müssen strengstens eingehalten werden.

Werbung oder andere Beschriftung des Trikots darf die Sichtbarkeit der Nummern nicht stören.

Im Falle eines Aufeinandertreffens von Mannschaften mit ähnlichen Trikotfarben wechselt Mannschaft B. Die Mannschaft, die im Programm oder Spielplan zuerst erscheint gilt als Gastgebermannschaft und wird daher im offiziellen Spielbericht als Mannschaft A eingetragen. Für alle von der IWRF sanktionierten Turniere wird den Mannschaften dringend empfohlen, zwei Sätze Trikots (hell und dunkel) zu haben.

Bei Fernsehübertragungen trägt die zuerst im Programm auftretende Mannschaft (Mannschaft A) die Trikots mit den Heimfarben (in der Regel dunklere).

Art. 15. HANDSCHUTZ/HAND PROTECTION

Jede Art von Handschutz darf benutzt werden. Allerdings darf hierbei kein Material Verwendung finden, welches eine Gefahr für einen der Spieler darstellt (also beispielsweise harte oder raue Materialien).

ABSCHNITT C**SPIELER, AUSWECHSELSPIELER UND TRAINER**

Art. 16. MANNSCHAFTEN (SPIELER UND AUSWECHSELSPIELER)/TEAMS (PLAYERS & SUBSTITUTES)

Eine Mannschaft besteht aus zwölf (12) Spielern. Jeder dieser Spieler muss eine international gültige **Klassifizierungskarte** besitzen. Diese Karte sollte folgendes aufweisen: den **vollständigen Namen des Spielers, ein Passbild neueren Datums, seine letzte Klassifizierung als auch alle weiteren ärztlich verordneten Gegenstände und Ausrüstungsteile (mit medizinischer Indikation), die an seinen Stuhl oder im Spiel Verwendung finden, und die Nummer des Spielers wie sie bei der Mannschaftsaufstellung erscheint**. Der Anschreiber erhält diese Karte jedes Mal, wenn der Spieler das Spielfeld betritt (Art. 49.). Einer der zwölf Spieler kann auch als Trainer fungieren. Es dürfen immer nur vier (4) Spieler einer Mannschaft gleichzeitig auf dem Spielfeld sein. Alle im Spielbericht eingetragenen Spieler, die sich nicht auf dem Spielfeld aufhalten, heißen Auswechselspieler.

Art. 17. KAPITÄN/CAPTAIN

Jede Mannschaft muss einen Kapitän oder Ersatzkapitän benennen, der dann auf dem Spielfeld als einziger Spieler der Mannschaft im Auftrag der (des) Trainer(s) oder seiner Mitspieler mit den Schiedsrichtern verbal kommunizieren darf. Der Kapitän darf als Trainer fungieren (s. Art. 18.). Der Kapitän arbeitet auch mit den Schiedsrichtern und deren Helfer zusammen, um regelgerechtes Verhalten auf dem Spielfeld zu gewährleisten.

Der Kapitän auf dem Spielfeld soll von den anderen Spielern durch eine Armbinde in der selben Farbe der Spielernummern unterschieden sein. Diese Armbinde ist oberhalb des Ellenbogens zu tragen.

Wenn der Kapitän das Spielfeld verlässt, soll ein anderer Spieler mit einer gleichartigen Armbinde ausgestattet werden, um als Kapitän zu fungieren. Die Teams sollten mindestens 2 Armbinden besitzen, damit Verzögerungen, die durch das Weitergeben der Armbinden entstehen könnten, vermieden werden.

Art. 18. TRAINER/COACHES

Als erstes müssen die Trainer das Tor auswählen, welches ihre Mannschaft zuerst verteidigen soll, ebenso wie die Mannschaftsbank, die das jeweilige Team einnehmen wird (siehe Art. 8.).

Wenigstens zehn Minuten vor Beginn des Spiels müssen die Trainer dem Anschreiber die Namen, Nummern und Klassifizierung der Spieler mitteilen, die am Spiel teilnehmen sollen. Außerdem ist auch der Name des Kapitäns, des Trainers und des Assistententrainers mitzuteilen. Gleichzeitig bestimmen die Trainer die vier Spieler ihrer Mannschaft, die das Spiel beginnen. Der Trainer von Mannschaft A (Gastgebermannschaft) muss dies zuerst tun. **Diese Information muss nicht dem gegnerischen Coach zur Einsicht gegeben werden.**

Hinweis: Auswechselspieler, die zu spät am Spielort eintreffen, dürfen am Spiel teilnehmen, wenn der Trainer sie vor dem Spiel in die Liste seiner zwölf Spieler aufgenommen und sie somit dem Anschreiber gemeldet hat.

Gibt es einen Assistententrainer, so ist sein Name im Spielbericht einzutragen. Der Assistententrainer übernimmt die Aufgaben des Trainers, sollte dieser aus irgendeinem Grund nicht in der Lage sein diese wahrzunehmen.

Der Mannschafts-Kapitän kann als Trainer fungieren. Muss er das Spielfeld verlassen, kann er auch weiterhin die Aufgaben des Trainers übernehmen. Verlässt er jedoch das Spielfeld wegen eines disqualifizierenden Fouls oder wegen einer ernstzunehmenden Verletzung, übernimmt der Ersatzkapitän automatisch auch seine Aufgaben als Trainer.

ABSCHNITT D**SPIELRICHTER UND IHRE PFLICHTEN**

Einführung: Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern, von jetzt an 1. Schiedsrichter und 2. Schiedsrichter genannt, geleitet, die von einem Anschreiber, einem Zeitnehmer und einem Strafzeitnehmer unterstützt werden. Diese drei werden ab jetzt mit dem Begriff "Tisch-Schiedsrichter" zusammengefasst. Ein technischer Beauftragter kann auch als einer der Tisch-Schiedsrichter anwesend sein. In allen Turnieren steht all diesen Personen ein Haupttrichter vor.

Art. 19. PFLICHTEN DES HAUPTRICHTERS/DUTIES OF THE HEAD OFFICIAL

Der Hauptrichter muss ein Mitglied des Protestkomitees sein. Er trifft die endgültige Entscheidung über jegliche die Regeln auf tretende Proteste und/oder das Verhalten der Schiedsrichter im Spiel.

Er teilt auch die Schiedsrichter für jedes Spiel ein. **Der Hauptrichter kann kein Spiel bei den Paralympiks, Welt- und Zonen-Meisterschaften und bei von der IWRF sanktionierten Turnieren leiten. Wenn es die Umstände erforderlich machen, kann der Hauptrichter einen Ersatz benennen, um einen Protest anzuhören. Der Hauptrichter prüft die Umstände und entscheidet, ob ein Ersatz erforderlich ist.**

Art. 20. DAUER UND LÄNGE DER ZUSTÄNDIGKEIT DER SCHIEDSRICHTER/DURATION & EXTENT OF OFFICIALS JUR.

Die Rechte und Pflichten der einzelnen Schiedsrichter **beginnen mit ihrer Ankunft auf dem Spielfeld und enden mit dem Ende der Spielzeit, über das der 1. Schiedsrichter mit seiner Unterschrift auf dem Anschreibebogen entscheidet.** Sich an die Spielzeit anschließende Vorkommnisse sollten auf dem Spielbericht notiert werden, unterliegen dann jedoch der Autorität des Turnierveranstalters, einer Kommission oder eines Komitees.

Die Schiedsrichter haben das Recht über Regelverstöße auf der Spielfläche zu entscheiden. **Die Spielfläche** schließt das Spielfeld und jede Fläche (in unmittelbarer Nähe des Spielfelds) ein, die von Spielern, Mannschaftsbankmitgliedern und Schiedsrichtern zur Austragung des Spiels genutzt wird.

Der Hauptrichter, die Schiedsrichter und die Tisch-Schiedsrichter haben kein Recht Veränderungen der Regeln zuzustimmen.

Art. 21. PFLICHTEN DER BEIDEN SCHIEDSRICHTER/DUTIES OF BOTH REFEREES

- a) Sowohl Schiedsrichter als auch Tischschiedsrichter leiten das Spiel nach den Regeln der IWRF.
- b) Die Schiedsrichter halten sich an die vorgegebenen Handlungen und Signale, wie sie im Schiedsrichterhandbuch erläutert sind.
- c) Sollte verbale Kommunikation notwendig, aber aus irgendeinem Grund schwierig sein, um eine Entscheidung zu erläutern, muss bei allen internationalen Spielen von der englischen Sprache Gebrauch gemacht werden. Dies soll nicht heißen, dass ein Spieler oder Trainer Recht auf eine Erklärung oder Rechtfertigung von Seiten des Schiedsrichters hat. Es heißt auch nicht, dass ein Schiedsrichter Englisch sprechen muss, um Routineentscheidungen anzuzeigen. Dieser Artikel bezieht sich ausschließlich auf Situationen, die nicht von den üblichen Regeln des Spiels erfasst werden und aufgrund derer Unklarheit herrscht und längere Verzögerungen entstehen, und die Situationen daher weiterer Klärung bedürfen.
- d) **Die Schiedsrichter haben die Autorität über jede Spielsituation zu entscheiden, die nicht ausdrücklich von den Regeln erfasst ist.**
- f) **Uniform – siehe Schiedsrichter-Handbuch**

Art. 22. RECHTE UND PFLICHTEN DES 1. SCHIEDSRICHTERS/POWERS & RESPONSIBILITIES OF REFEREE 1

Der 1. Schiedsrichter hat folgende zusätzlichen Pflichten, die sich nicht auf Entscheidungen im Spiel selbst beziehen, oder Uneinigkeiten zu klären.

Schiedsrichter 1:

- a) inspiziert und bestätigt alle Ausrüstungsgegenstände, die von Spielern und Tischschiedsrichtern benutzt werden
- b) bestätigt vor dem Spiel alle anderen Spielrichter
- c) untersagt das Tragen aller Gegenstände, die er für gefährlich hält
- d) führt den Hochball zu Beginn des Spiels aus
- e) trifft die endgültige Entscheidung (wenn nötig) bei allen Uneinigkeiten zwischen den Tischschiedsrichtern
- f) entscheidet endgültig (wenn nötig) über einen korrigierbaren Fehler
- g) bricht das Spiel ab, wenn die Umstände dies erfordern (Art. 36. & 38.)
- f) **bestätigt, dass der Anschreibebogen korrekt geführt wird, und zwar am Ende eines jeden Spielabschnitts (reguläre Spielzeit und Nachspielzeit) und zu jedem anderen Zeitpunkt, an dem er dies für nötig hält**

Seine Bestätigung des Spielberichts am Ende des Spiels (**Unterschrift ist erwünscht**) beendet die Verantwortung der Schiedsrichter für das Spiel.

Art. 23. PFLICHTEN DES TECHNISCHEN BEAUFTRAGTEN/DUTIES OF THE COMMISSIONER

Aufgabe des technischen Beauftragten ist es, die Aktivitäten am Anschreibetisch zu beaufsichtigen und mit den Schiedsrichtern für einen reibungslosen Ablauf des Spiels zu sorgen. Damit ist er also Teil der Gruppe von Spielrichtern am Anschreibetisch.

Im Einzelnen ist er für die Richtigkeit des Anschreibebogens, die Spielzeituhr, Eintragung von Auszeiten und die Bedienung des Pfeils zum abwechselnden Ballbesitz verantwortlich.

Die Aufgabe des technischen Beauftragten wird meist von einem Schiedsrichter übernommen, der gerade kein eigenes Spiel zu leiten hat. Er trägt die Schiedsrichteruniform und dient als alternativer Schiedsrichter, sollte es notwendig sein, einen Feldschiedsrichter zu ersetzen.

Art. 24. PFLICHTEN DES ANSCHREIBERS/DUTIES OF THE SCOREKEEPER

Der Anschreiber

- a) gewährleistet, dass alle notwendigen Informationen, die zu Beginn des Spieles benötigt werden, vor Spielbeginn auf dem Spielbericht dokumentiert werden
- b) führt eine Liste der erzielten Punkte und summiert sie in chronologischer Reihenfolge
- c) führt eine Liste der Auszeiten (notiert die Periode und wer sie genommen hat) von beiden Teams während des Spiels

- d) achtet darauf, dass keine Mannschaft (inklusive ihrer sich auf der Strafbank befindlichen Spieler) die maximalen Mannschaftspunkte überschreitet
- e) informiert im Falle von ungewöhnlichen Vorfällen die Schiedsrichter in der nächsten Spiel-Pause
- f) weiß in welcher Reihenfolge Spieler ausgewechselt worden sind (d.h.: er weiß welcher Spieler das Spielfeld zuletzt betreten hat)
- g) bedient den Pfeil zur Festlegung des abwechselnden Ballbesitzes, wenn er nicht Teil der elektronischen Zeitnahmevorrichtung ist

Art. 25. PFLICHTEN DES ZEITNEHMERS/DUTIES OF THE GAME TIMEKEEPER

Der Zeitnehmer

- a) misst die Zeit vom Beginn bis zum Ende eines Spielabschnitts (reguläre Spielzeit wie auch Nachspielzeit)
- b) gibt dem 1. Schiedsrichter vor Spielbeginn Bescheid, dass das Spiel in drei Minuten beginnt
- c) stoppt jede Auszeit und gibt ein akustisches Signal, wenn 50 Sekunden vergangen sind
- d) zeigt das Ende jedes Spielabschnitts (reguläre Spielzeit wie Nachspielzeit) mit Hilfe einer Hupe, einer Pfeife oder einem anderen hierzu geeigneten Gerät an, wenn die Spielzeituhr dies nicht automatisch tut
- e) zeigt dem Schiedsrichter an, wenn eine Mannschaft eine Auswechslung vornehmen möchte
- f) sollte dabei ein Problem entstehen, sucht er den Rat eines Schiedsrichters bei der nächsten Spielunterbrechung
- g) bedient den Pfeil zur Festlegung des abwechselnden Ballbesitzes, wenn er Teil Zeitnahmeegerätes ist
- h) zeigt zu jeder Zeit den korrekten Spielstand an, wenn der Spielstandanzeiger ein Teil der Zeitnahmeegerätes ist

ART. 26. PFLICHTEN DES STRAFZEITNEHMERS/DUTIES OF THE PENALTY TIMEKEEPER

Der Strafzeitnehmer

- a) ist für den Bereich der Strafbank verantwortlich
- b) notiert Spieler und Art des Fouls
- c) notiert Zeitpunkt und Dauer der Strafzeit
- d) notiert jede Verwarnung für unerlaubten Kontakt
- e) stoppt die Strafzeit
- f) zeigt an, wenn der bestrafte Spieler wieder in das Spiel zurückkehren darf
- g) informiert bei nichtregulären Vorkommnissen den Schiedsrichter während der nächsten Spielunterbrechung

ART. 27. SPIELZEIT/PLAYING TIME

Rollstuhl Rugby wird in vier (4) acht (8) Minuten effektive Spielzeit betragenden Abschnitten (Perioden) gespielt. Eine einminütige (1) Pause ist nach dem ersten und dritten Spielabschnitt vorgesehen, eine fünfminütige (5) nach dem zweiten. Eine zweiminütige (2) Pause ist vor der ersten Verlängerung vorgesehen, eine einminütige (1) vor jeder folgenden. Eine Verlängerung dauert drei (3) Minuten. Sind diese drei Minuten abgelaufen, endet die Verlängerung. (siehe auch Art. 37.)

ART. 28. SPIELBEGINN/BEGINNING THE GAME

Das Spiel beginnt mit einem Hochball im Mittelkreis des Spielfelds. Der 1. Schiedsrichter pfeift und zeigt somit an, dass Rollstuhlkontakt ab diesem Zeitpunkt erlaubt ist. Dann betritt er den Mittelkreis um den Hochball zwischen zwei Angehörigen der gegnerischer Mannschaften vorzunehmen.

Dieser Vorgang wird (falls notwendig) zu Beginn jeder Verlängerung wiederholt.

Das Spiel kann nicht beginnen, wenn eine der Mannschaften weniger als vier Spieler zur Verfügung stehen. Hat diese Mannschaft fünfzehn Minuten nach dem Spielbeginn noch keine vier Spieler auf dem Spielfeld, wird auf Spielverlust entschieden.

Anmerkung: Ab dem Beginn des Spiels muss eine Mannschaft so lange vier (4) Spieler auf dem Feld haben, wie es die Anzahl der vor dem Spiel angemeldeten Spieler, unter Einhaltung der maximalen Mannschaftspunkte, erlaubt. Sollten die Umstände (Verletzungen, Strafzeiten etc.) jedoch die weitere Teilnahme von vier Spielern am Spiel nicht zulassen, darf die Mannschaft das Spiel mit weniger als vier (4), jedoch nicht mit weniger als zwei (2) Spielern fortsetzen. Wenn weniger als 4 Spieler auf dem Feld sind, müssen die maximalen Mannschaftspunkte weniger als acht (8) betragen.

ART. 29. HOCHBALL/TAP-OFF

Zum Hochball begeben sich die beiden Mittelspieler der Mannschaften in den Mittelkreis (jeweils auf ihre Seite der Mittellinie). Alle anderen Spieler müssen sich außerhalb des Mittelkreises befinden.

Mannschaftskameraden dürfen keine nebeneinanderliegende Positionen am Kreis besetzen, wenn ein Gegenspieler eine dieser Positionen für sich beansprucht (siehe Art. 30 d).

Der Schiedsrichter pfeift, um die Erlaubnis zum Kontakt zu geben, und betritt dann den Mittelkreis, um den Ball senkrecht zwischen den beiden Mittelspielern in eine solche Höhe zu werfen, dass keiner der beiden ihn greifen kann und zwar so, dass der Ball zwischen sie fällt. Der Ball muss von mindestens einem der Mittelspieler berührt werden, nachdem er seinen höchsten Punkt erreicht hat. Falls er vor einer Berührung durch einen der Mittelspieler auf dem Boden aufkommt, muss der Hochball wiederholt werden.

Wenn der Ball von einer der Mannschaften ins Aus geschlagen wird, beginnt die gegnerische Mannschaft das Spiel durch einen Einwurf im Rückfeld nahe der Mittellinie. In diesem Fall erhält die Mannschaft, die den Ausball verursachte, den ersten Ballbesitz gemäß der Regel für den ‚Abwechselnden Ballbesitz‘.

ART. 30. REGELÜBERTRETUNGEN BEIM HOCHBALL/VIOLATIONS OF THE TAP-OFF

Kein Spieler darf beim Hochball gegen diese Regeln handeln:

- a) Ein Spieler darf außer der Rückenlehne keinen Teil seines Stuhls benutzen um seine Balance zu halten.
- b) Ein Spieler darf weder gegen Hand noch Arm eines Gegners schlagen, um daraus einen Vorteil zu gewinnen.
- c) Spieler, die nicht am Hochball teilnehmen, müssen außerhalb des Mittelkreises bleiben, bis einer der Mittelspieler den Ball berührt hat.

- d) Mannschaftskameraden dürfen keine nebeneinanderliegenden Positionen an der Kreislinie einnehmen, wenn eine der Positionen von einem Gegner gefordert wird.
- e) Jeder der beiden Mittelspieler darf den Ball mehrmals schlagen/dribbeln, darf jedoch keinen Ballbesitz erlangen, bevor er nicht den Boden oder einen der sechs anderen Spieler berührt hat.
- f) Keiner der beiden Mittelspieler darf den Kreis verlassen, bevor der Ball den Regeln gemäß ins Spiel gebracht ist.

Strafe: Die Gegner kommen im Rückfeld nahe der Mittellinie in Ballbesitz. Dies ist eine Ausnahme im Vergleich zu anderen Regelverstößen, weil noch keine Mannschaft Ballkontrolle erzielt hat.

Hinweis: Der Hochball wird wiederholt, wenn ein Regelverstoß von beiden Teams vorliegt, oder der Schiedsrichter den Ball schlecht hoch wirft; oder der Ball den Boden berührt, bevor er von einem Spieler berührt wurde.

ART. 31. ABWECHSELNDER BALLBESITZ/THE ALTERNATING PROCESS

Die Mannschaften wechseln sich ab im Ballbesitz außerhalb des Spielfeldes:

- a) an der Mittellinie, um den zweiten, dritten und vierten Spielabschnitt anzufangen

Hinweis: Diese Vorschrift gilt auch, wenn eine Regelübertretung während des Hochballs passiert, bevor eine Mannschaft Ballbesitz erlangt.

- b) an der nächsten Stelle an der Seitenlinie für jede Halteballsituation.

Hinweis: Die Mannschaft, die beim Hochball nicht in Ballbesitz kommt, erhält automatisch den Ballbesitz in der nächsten dafür vorgesehenen Situation, und beginnt damit den „abwechselnden Ballbesitz“.

Der Pfeil der Ballbesitzanzeige zeigt in die Richtung, in die der Ball bei dem nächsten Wechsel der Ballkontrolle gespielt wird.

Da die Mannschaften, um die zweite Hälfte des Spiels zu beginnen, die Angriffsrichtung wechseln, sollte der Pfeil am Ende der erste Hälfte des Spiels gedreht werden, um die neue Spielrichtung anzuzeigen und wo der Ball eingeworfen wird, um die zweite Spielhälfte zu beginnen. Sobald der Ball regelgerecht eingeworfen ist, wird der Pfeil (Ballbesitzanzeiger) gedreht, um die Richtung des nächsten ‚Abwechselnden Ballbesitzes‘ anzuzeigen.

ART. 32. WIE EIN TOR ERZIELT WIRD/HOW A GOAL IS SCORED

Ein Tor ist erzielt, wenn ein Spieler in Ballbesitz die Torlinie des Gegners eindeutig mit zwei Rädern berührt. Hierzu muss der Spieler in Ballbesitz gekommen sein, bevor ein Teil von ihm oder ein Teil seines Stuhls die Torlinie berührt. Ballbesitz bedeutet den Ball **sicher** auf dem Schoß zu tragen oder ihn **kontrolliert** an einem Körperteil oder Teil des Rollstuhls zu sichern, ohne dass der Ball den Boden berührt. Ein Ball der vom Spieler wegrollt aber noch Kontakt zum Spieler hat, befindet sich nicht im Ballbesitz.

Der Schiedsrichter zeigt das Tor an, pfeift, um die Spielzeit anzuhalten, und sichert den Ball für den Einwurf der Mannschaft, gegen die das Tor erzielt wurde.

ART. 33. EINWURF / THROW-IN

Der Ball muss **auf das Spielfeld** geworfen, gestoßen, geschlagen, gerollt oder in beliebiger anderer Form bewegt werden.

Der Einwurf wird benutzt, um den Ball nach einem Tor, einer Regelübertretung, einem Foul, einer Auszeit oder einer anderen Spielunterbrechung wieder ins Spiel zu bringen und um den zweiten, dritten und vierten Spielabschnitt zu beginnen.

Einwurfpositionen:

- a) nach einem Tor - jeden beliebigen Punkt an der Endlinie
- b) nach einer Regelübertretung oder einem Foul - ein bestimmter Punkt an der Seitenlinie, der sich möglichst nah zum Ort des Balles liegt, als das Spiel gestoppt wurde

Hinweis: Ausnahme: Falls eine Regelübertretung oder Foul während des Hochball geschieht, wird der Einwurf im Rückfeld der Mannschaft nahe der Mittellinie ausgeführt.

- c) zu Beginn des zweiten, dritten und vierten Spielabschnitts an der Mitte des Spielfelds, gegenüber dem Anschreibetisch: Der einwerfende Spieler sollte seinen Stuhl außerhalb des Spielfelds in seinem Rückfeld möglichst nahe der Mittellinie stellen.
- d) Auszeit - Seitenlinie oder Endlinie (s. Art. 44.)
- e) Abwechselnden Ballbesitz: ein Punkt an der Seitenlinie, nahe dem Ort dem Ort des Halteballs, jedoch auf jeden Fall gegenüber dem Anschreibetisch (s. Art. 31.).
- f) **Rückfeld Regelübertretung: ein bestimmter Ort an der Seitenlinie, der sich am nächsten zum Ort befindet, wo die Rückfeld-Regelübertretung stattfand.**

Ausführung: Der Schiedsrichter legt den Ball auf den Schoß des Spielers und pfeift, um legalen Kontakt auf dem Spielfeld zu erlauben **und** die 10 Sekunden Zeitbegrenzung für die Ausführung des Einwurfs zu beginnen (Art. 34.).

ART. 34. REGELÜBERTRETUNGEN BEIM EINWURF/VIOLATIONS OF THE THROW-IN

Folgende Regeln sind beim Einwurf zu beachten:

- a) Der Einwerfer darf den Ball auf dem Spielfeld erst dann wieder berühren, wenn er zuvor von einem anderen Spieler berührt wurde.
- b) Dem Einwerfer stehen zehn Sekunden zur Verfügung, um den Ball einzuwerfen, damit er von einem anderen Spieler berührt wird.
- c) Der Einwerfer darf das Spielfeld erst wieder betreten, wenn er eindeutig den Ball nicht mehr berührt.
- d) Der Einwerfer darf sich um die eigene Achse drehen, sich aber nicht seitlich vom Einwurfpunkt fortbewegen.
Hinweis: Dies gilt nicht für einen Einwurf nach einem erzielten Tor.
- e) Nachdem der Ball losgelassen wurde, darf er das Seiten-Aus erst wieder berühren, wenn er den Regeln gemäß eingeworfen wurde. Er darf jedoch einmal im Seiten-Aus geprellt werden, wenn er ins Spiel geschlagen werden soll.
- f) Kein Spieler auf dem Spielfeld (defensiv oder offensiv) darf sich in einem Radius von einem (1) Meter um den Einwurfpunkt aufhalten. Die durch den Radius markierte neutrale Zone ist notwendig, um dem Einwerfer die Rückkehr auf das Spielfeld zu sichern. **Eine Regelübertretung wird mit einer einminütigen (1) Strafe für den Verteidiger und einem Verlust des Ballbesitzes für die angreifende Mannschaft geahndet.**
- g) Ein Verteidiger darf den Einwerfer nicht daran hindern das Spielfeld vollständig wieder zu betreten.
Zu widerhandlung hat eine einminütige (1) Strafe zur Folge.
- h) Der Einwerfer muss das Spielfeld wieder am Einwurfpunkt betreten (**innerhalb des 1m-Halbkreises**).

Strafen: für Verstöße gegen a, b, c, d, e & h: Ballverlust

ART. 35. SPIELENTSCHEIDUNG/DECISION OF THE GAME

Das Spiel wird durch das Erzielen der größeren Punktzahl entschieden. Für ein erzieltes Tor erhält die Mannschaft einen (1) Punkt.

ART. 36. SPIELVERLUST/FORFEIT OF GAME

Eine Mannschaft verliert ein Spiel wenn:

- a) sie sich weigert zu spielen, nachdem sie vom Schiedsrichter entsprechende Anweisungen erhalten hat
- b) sie durch ihr Verhalten den Spielablauf behindert (s. Art. 38)
- c) sie weniger als zwei auf dem Spielfeld verbleibende Spieler hat
- d) sie den maximalen Mannschafts-Punktwert von acht (inklusive ihrer mit Strafzeiten belegten Spieler) nicht mehr einhalten kann.

Liegt die Mannschaft, zu deren Gunsten das Spiel gewertet wird, in Führung, wird der Spielstand zum Zeitpunkt des Spielabbruchs als Endergebnis übernommen. Liegt diese Mannschaft nicht vorn, so wird das Ergebnis festgehalten **wie in den Wettbewerbsregeln der IWRF beschrieben**

ART. 37. UNENTSCHEIDEN UND VERLÄNGERUNGEN/TIED SCORE AND EXTRA PERIODS

Ist das Ergebnis am Ende des vierten Spielabschnitts unentschieden, wird das Spiel mit einer Verlängerung von 3 Minuten oder mit so vielen Verlängerungen von je 3 Minuten fortgesetzt, die notwendig sind, um das Unentschieden zu durchbrechen.

Vor der ersten Verlängerung wird von den Mannschaften (Kapitäne) ausgelost, welches Tor sie verteidigen. Sie wechseln die Seite zu jeder weiteren Verlängerung.

Eine Pause von zwei (2) Minuten wird vor der ersten Verlängerung gewährt und eine ein (1) minütige Pause vor jeder weiteren Verlängerung.

Jede Verlängerung beginnt mit einem Hochball im Mittelkreis.

ART. 38. SPIELABBRUCH/TERMINATING A GAME

Wenn irgendein Team zum Ende des vierten Viertels, oder nach einer der Spielverlängerungsperioden, nach Punkten führt, dann wird dieses Team zum Gewinner erklärt und das Spiel beendet.

Ist das Spiel, nach Meinung des 1. Schiedsrichters, außer Kontrolle geraten, z.B.:

- a) eine der Mannschaften offen, hemmungslos und ständig foult,
- b) sich die Zuschauer als mögliche Gefahr für Spieler oder Schiedsrichter erweisen
- c) Spielrichter völlig ignoriert werden
- d) andere gefährliche und nicht abstellbare Verhaltensweisen von Spielern, Trainern oder Zuschauern erfolgen

Der Schiedsrichter kann das Spiel beenden und den Sieg der Mannschaft anrechnen, die zu diesem Zeitpunkt in Führung liegt oder nicht für die Ursachen des Spielabbruchs verantwortlich ist. Sollte es unentschieden stehen und keine der Mannschaften für die Unterbrechung des Spiels verantwortlich gemacht werden können, wird das Spiel abgebrochen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgenommen, wenn von beiden verantwortlichen Parteien Zusicherungen erhalten wurden, dass die Ursachen für den Spielabbruch behoben sind.

ART. 39. EINSATZ DER SPIELZEITUHR/GAME CLOCK OPERATIONS

Die Spielzeituhr wird in Gang gesetzt, wenn:

- a) der Ball von einem der Mittelspieler beim Hochball berührt wird, nachdem er den höchsten Punkt seiner Flugbahn erreicht hat, oder
- b) wenn das Spiel durch einen Einwurf fortgesetzt wird und der geworfene Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt.

Die Spielzeituhr wird gestoppt:

- a) am Ende jedes Spielabschnitts,
- b) wenn der Schiedsrichter pfeift,
- c) wenn ein Tor erzielt wurde.

ART. 40. EINSATZ DER STRAFZEITUHR/PENALTY CLOCK OPERATIONS

Das Ein- und Ausschalten der Strafzeituhr geschieht unter den selben Voraussetzungen, wie den der Spielzeituhr.

ART. 41. BALL KOMMT INS SPIEL/BALL GOES INTO PLAY

Der Ball kommt ins Spiel wenn:

- i) der Schiedsrichter seine Pfeife betätigt, ehe er in den Mittelkreis eintritt, um den Hochball auszuführen, oder
- ii) der Schiedsrichter seine Pfeife betätigt und den Ball dem Spieler zum Einwurf übergibt

ART. 42. BALL WIRD BELEBT/BALL BECOMES LIVE

Der Ball wird belebt wenn:

- i) er beim Hochball von einem Spieler berührt wird, oder
- ii) er von dem Einwerfer losgelassen und von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird

ART. 43. BALL WIRD TOT/BALL BECOMES DEAD

Der Ball wird tot, bei jedem Pfiff des Schiedsrichters. Zum Beispiel:

- ?? nach einem Tor
- ?? bei einer Regelübertretung oder einem Foul
- ?? bei Halteball
- ?? wenn ein Spieler stürzt, sich verletzt, technische Probleme mit einem Rollstuhl auftreten
- ?? bei Ende eines Spielabschnitts oder des Spiels oder wenn eine Auszeit genommen wird
- ?? um Auswechselungen anzuzeigen

Ausnahmehinweis: Pfeifen eines Schiedsrichters um legalen Kontakt bei einem Einwurf zu gestatten.

ART. 44. AUSZEITEN/CHARGED TIME-OUT

Jede Mannschaft hat vier (4) einminütige (1) Auszeiten, die zu jedem Zeitpunkt des Spiels genommen werden dürfen. Etwaig übrige Auszeiten werden nach Ende der regulären Spielzeit in noch zu spielenden Verlängerungen genommen. Zusätzlich bekommt jede Mannschaft eine (1) Auszeit pro Verlängerung extra.

Hinweis: Ein Wunsch nach einer Auszeit, wenn keine Auszeiten mehr zu vergeben sind, führt zum Ballverlust.

Nehmen von Auszeiten:

- a) **durch den Trainer:** Der Trainer kann **nur zu Zeiten, in denen der Ball als tot gilt**, eine Auszeit erhalten. Vom Trainer gewünschte Auszeiten sind bei den Tischschiedsrichtern anzumelden. Die beantragte Auszeit wird vom Zeitnehmer erst in der nächsten Spielunterbrechung den Schiedsrichtern mitgeteilt.
- b) **durch einen Spieler:** Nur Spieler auf dem Spielfeld dürfen eine Auszeit fordern. Sie dürfen sie zu jeder Zeit des Spiels fordern; jedoch **wenn der Ball belebt ist, muss ein Mitspieler in Ballbesitz sein.** Die Bitte um eine Auszeit wird vom Spieler direkt an den Schiedsrichter gestellt.

Keine Auszeit wird einer Mannschaft angerechnet, um einem verletzten Spieler zu helfen oder ihn auszuwechseln.

Während einer Auszeit können die Spieler auf dem Spielfeld bleiben; aber sie müssen sich zu ihrem Mannschaftsbereich begeben, wenn sie Hilfe benötigen oder mit den Mannschaftsbetreuern sprechen müssen.

Nach Ablauf einer Auszeit wird das Spiel durch einen Einwurf von der Endlinie (wenn die Auszeit nach einem erzielten Tor genommen wurde) oder von einem Punkt an der Seitenlinie, der möglichst nahe bei dem Punkt liegt, an dem der Ball war, als die Auszeit gegeben wurde.

Spezieller Hinweis: Die die Auszeit beantragende Mannschaft darf diese jederzeit abbrechen. Die andere Mannschaft muss dann das Spiel sofort wiederaufnehmen. Sollte die Auszeit ganz in Anspruch genommen werden, müssen die Mannschaften beim Ertönen des fünfzig

Sekunden Signals auf das Spielfeld zurückkehren, um Verzögerungen zu vermeiden. Wenn die Mannschaften sich nach diesem Signal, oder der Aufforderung des Schiedsrichters, richten, sollte ihnen Zeit gegeben werden (ohne Verzögerung), ihre Position auf dem Spielfeld einzunehmen, um weiter zu spielen. Wenn eine Mannschaft nicht nach der verbalen Aufforderung des Schiedsrichters zurückkommt wird das Spiel folgender Maßen fortgesetzt.

- a) wenn die angreifende Mannschaft zu spät kommt, wird der Ball auf den Boden gelegt und das Zählen der zehn Sekunden sofort begonnen. **Wenn die Mannschaft vor der Regelübertretung zurückkommt, wird der Ball dem Spieler auf den Schoss gelegt und mit der restlichen Zeit des Zählvorgangs fortgefahren, ODER**
- b) wenn die verteidigende Mannschaft verzögert, wird das Spiel ohne sie wiederaufgenommen.

ART. 45. GESTÜRZTE SPIELER/FALLEN PLAYER (Hinweis: Verletzung in Art. 46.)

Anders als in anderen Mannschafts-Sportarten kann ein gestürzter Spieler im Rollstuhl-Rugby nicht einfach weggebracht werden, um anschließend mühelos aus eigener Kraft zurückkehren. In den meisten Fällen kann das nur erreicht werden durch die Mithilfe des Bank-Personals. Deshalb muss das Spiel bei der ersten möglichen Gelegenheit gestoppt werden. Allerdings darf das Stoppen des Spiels nicht die angreifende Mannschaft benachteiligen, die, unabhängig von dem gestürzten Spieler, im Begriff ist zu punkten. Wenn diese Torerfolgssituation, unabhängig von dem gestürzten Spieler, nicht besteht oder abgebrochen wurde, ist das Spiel sofort zu stoppen. Die oben erwähnte Situation schließt nicht Gefährdung oder Verletzungsgefahr ein. **Siehe auch Artikel 46.**

Angehörige der Mannschaftsbank müssen auf die Zeichen des Schiedsrichters warten, bevor sie das Spielfeld betreten dürfen, um sich um Spieler oder die Ausrüstung zu kümmern.

ART. 46. SCHIEDSRICHTERAUSZEIT/REFEREES TIME-OUT

Beide Schiedsrichter können jederzeit das Spiel unterbrechen, um über eine bestimmte Situation zu entscheiden. Die Dauer der Unterbrechung variiert von Fall zu Fall, außer wenn sie in den Regeln festgelegt ist. Einige Beispiele:

- a) Gefahr oder medizinische Soforthilfe – sofort.
- b) Schwierigkeiten der Tischschiedsrichter – sofort oder bei der nächsten Unterbrechung des Spiels.
- c) Ausrüstungs-Scheck - wenn Teile eines Rollstuhls oder anderer Ausrüstungsgegenstände lose sind, neu eingestellt oder repariert werden müssen, kann der Schiedsrichter die Erlaubnis geben, die notwendigen Reparaturen oder Korrekturen vorzunehmen.

Das folgende Verfahren kommt zur Anwendung:

- 1. Wenn das Ausrüstungsproblem jedermann gefährdet, erfolgt die Unterbrechung des Spiels sofort.
 - 2. Keine Gefahr und der Spieler ist bewegungsfähig – bei der nächsten Unterbrechung des Spiels.
 - 3. Der Spieler ist nicht bewegungsfähig – bei der nächsten Gelegenheit vergleichbar zu Artikel 45.
- d) Korrigieren eines Fehlers (Art. 83.) – sofort oder bei der nächsten Spielunterbrechung.

ABSCHNITT G

REGELN FÜR DIE SPIELER/PLAYERS' REGULATIONS

ART. 47. SPIELERWECHSEL/SUBSTITUTIONS

Jede Mannschaft darf eine beliebige Anzahl von Spielern nach jeder Spielunterbrechung auswechseln.

Ausnahme: Spielerwechsel dürfen nicht direkt nach einem erzielten Tor vorgenommen werden.

Eine Auswechslung wird bei den Tischschiedsrichtern angemeldet, die sie wiederum bei der nächsten Spielunterbrechung (außer nach einem erzielten Tor) dem Schiedsrichter melden.

Ein mit Strafzeit belegter Spieler darf erst nach Ablauf seiner Strafzeit ausgewechselt werden.

VORGEHENSWEISE: Alle Auswechselspieler müssen:

- a) sich beim Anschreibetisch melden
- b) ihre Klassifizierungskarte abgeben, und
- c) auf ein Signal des Schiedsrichters warten, um das Spielfeld zu betreten. Auswechselspieler müssen sofort spielbereit sein
- d) Das Spielfeld vom Anschreibetisch her betreten
- e) Spieler, die das Spielfeld verlassen, müssen ihre Karte vom Tischschiedsrichter abholen

ART. 48. STANDORT VON PERSON ODER BALL/LOCATION OF A PERSON OR BALL

Ein Spieler oder Schiedsrichter wird definiert sich auf oder außerhalb des Teils des Spielfeldes zu befinden durch die Kontaktstelle zwischen irgend einem Teil der Person und dem Boden.

Der Ort des Balls wird durch seine letzte Kontaktstelle bestimmt. Wenn der Ballkontakt unterbrochen wird, wird der neue Ort des Balls dort definiert, wo der Kontakt wieder hergestellt wird.

Wenn irgend ein Teil der Person legal das Spielfeld berührt, heißt es sie befindet sich in diesem Teil (Vorfeld oder Rückfeld) des Spielfeldes.

ART. 49. WIE DER BALL GESPIELT WIRD/HOW THE BALL IS PLAYED

Im Rollstuhl Rugby wird der Ball mit den Händen oder Armen gespielt, oder auf dem Schoß oder jedem Teil des Rollstuhls getragen. Mindestens 75% des Balles müssen sichtbar sein, wenn er gespielt wird oder ungeschützt ist. Der Ball darf gepasst, gerollt, gedribbelt, geprellt, gestoßen oder auf eine andere Art und Weise bewegt werden. *Es ist eine Regelübertretung den Ball mit dem Fuß oder dem Schienbein zu spielen. Die Strafe für solch ein Vergehen ist Ballverlust.*

ART. 50. KÖRPERLICHER VORTEIL/ PHYSICAL ADVANTAGE

Ein Spieler darf nicht den Boden mit einem Teil seines Körpers oder einem Teil des Rollstuhls berühren außer mit den vier (4) Rädern des Rollstuhls oder dessen Stützrädern, während er in Ballbesitz ist.

Strafe: Verlust des Ballbesitzes

ART. 51. BALLKONTROLLE/CONTROL OF THE BALL

a) Ballkontrolle durch einen Spieler:

Ein Spieler hat die Ballkontrolle, wenn:

- (i) er Ballbesitz hat
- (ii) er bewusst einen Ball hält oder akzeptiert ihn zu halten (in der Hand/den Händen, auf dem Schoß, oder gegen den Stuhl), der ‚im Spiel‘ oder ‚belebt‘ ist. (Siehe Art. 41.-42.)
- (iii) er seine Hand/Hände fest auf dem Ball hat, um auf diese Weise den Gegner daran zu hindern den Ball frei und leicht zu bewegen
- (iv) er den Ball dribbelt. (Siehe Art. 53.)

b) Ballkontrolle durch eine Mannschaft:

Eine Mannschaft hat Ballkontrolle, wenn ein Spieler dieser Mannschaft im Ballbesitz ist. Mannschaftsballkontrolle dauert an, bis ein Gegenspieler den Ballbesitz erlangt oder der Ball als tot erklärt wird. *Passen eines Balles beendet NICHT die Mannschaftsballkontrolle.*

ART. 52. BALL IM AUS/BALL OUT OF BOUNDS

Es ist gegen die Regeln, den Ball ins Aus zu spielen.

Ein Ball ist im Aus, wenn er einen Spieler, eine Person oder ein Objekt berührt, welches sich im Aus/außerhalb des Spielfeldes befindet. Die Torpfosten befinden sich im Aus.

Wenn ein Ball einen Schiedsrichter berührt, wird angenommen, er habe den Boden an der Stelle berührt, an der der Schiedsrichter zum Zeitpunkt des Ballkontakts gestanden hat. Der Ort der Schiedsrichters wird dadurch definiert wo er zuletzt gestanden hat.

Ein Ausball wird dem Spieler angelastet, der zuletzt den Ball berührt hat.

Ausnahme: Es ist gegen die Regeln einen Gegner absichtlich so anzuspielen, dass der Ball von ihm abprallt und ins Aus geht.

Strafe: Ballverlust

ART. 53. DRIBBLING / DRIBBLE

Dribbeln ist ein absichtliches Prellen oder Fallenlassen des Balles auf den Boden. Unsicheres Fangen, das Schlagen des Balles oder der Versuch den Ball an sich zu nehmen gelten nicht als Dribbeln.

Hat ein Spieler Kontrolle über den Ball (Ballbesitz), muss er alle zehn Sekunden wenigstens einmal dribbeln.

Es gibt keine Begrenzung der Anzahl der Schübe, Drehungen oder anderen Stuhl-Bewegungen zwischen dem jeweiligen Dribbeln.

Nach zehn Sekunden nicht zu dribbeln ist eine Regelübertretung.

Strafe: Ballverlust

ART. 54. HALTEBALL/HELD BALL

Eine Halteball liegt vor, wenn:

- a) zwei gegnerische Spieler zur gleichen Zeit Ballbesitz haben (s. Art. 51 a – iii)
- b) ein belebter Ball in und zwischen den Stühlen gegnerischer Spieler eingeklemmt ist,
- c) ein Ball als unter einem Stuhl eingeklemmt eingeschätzt wird
 1. wenn er durch einen Gegner gefordert wurde – Pfiff sofort
 2. wenn er nicht gefordert wurde – dem Spieler wird Gelegenheit gegeben ihn frei zu bekommen.
- d) er von zwei gegnerischen Spielern gleichzeitig ins Aus gespielt wurde.

Die Wiederaufnahme des Spiels wird durch den „Abwechselnden Ballbesitz“ geregelt (Art. 31).

Hinweis: Ein Spieler darf nicht absichtlich einen Halteball verursachen, indem er den Ball dem Gegner zur Verfügung stellt und dieser keinen Versuch macht in Ballbesitz zu kommen.

ART. 55. ZEHN (10) SEKUNDEN IM TORRAUM/TEN (10) SECONDS IN THE KEY

Kein Spieler darf sich länger als 10 Sekunden im gegnerischen Torraum aufhalten, wenn seine Mannschaft Ballkontrolle hat.

Strafe: Ballverlust

ART. 56. BALL INS VORFELD SPIELEN / ADVANCING THE BALL TO THE FRONT COURT

Wenn eine Mannschaft Ballkontrolle im Rückfeld hat oder über einen belebten Ball im Rückfeld Kontrolle erzielt, hat sie 15 Sekunden Zeit, um den belebten **Ball** ins Vorfeld zu spielen. (s. Art. 48).

Strafe: Ballverlust. Einwurf an der Seitenlinie an der Stelle

ART. 57. RÜCKFELD/BACK COURT

Ein Spieler, der den Ball im Vorfeld in seinem Besitz hat, darf nicht in sein Rückfeld zurückkehren, solange er in Ballbesitz ist

Alle folgenden Bedingungen müssen erfüllt sein, um eine Regelübertretung unerlaubtes Rückspiel zu ahnden:

- a) Die offensive Mannschaft muss als letzte Mannschaftsballkontrolle im Vorfeld gehabt haben
- b) Ein Spieler der offensiven Mannschaft muss der letzte Spieler gewesen sein, der den Ball berührte, bevor er ins Rückfeld kam
- c) Der Ball muss sich im Rückfeld befinden (Art. 48.)
- d) Ein Spieler der offensiven Mannschaft berührt den Ball als erster, nachdem er ins Rückfeld gelangt ist.

Strafe: Ballverlust. *Der Einwurf erfolgt an der Seitenlinie im Vorfeld, möglichst nahe am Ort der Regelübertretung.*

HINWEIS: Die Position des Balls wird durch den letzten Kontakt bestimmt und ist **unabhängig von jeder anderen Regel (z.B. Standort des Spielers)**. Ein Spieler, der die Mittellinie überfährt, darf in keiner Spielhälfte dribbeln, noch darf er den Ball ins Rückfeld passen. (Siehe auch Art. 48.)

ART. 58. SPIELVERZÖGERUNG/STALLING

Wenn der Ballbesitzer ‚gefangen‘ ist, darf er nicht mehr als 10 Sekunden benötigen, um sich aus der Falle zu befreien oder den Ball aus der Falle ab zu geben (Der Ball wird abgegeben durch einen Pass). ‚Gefangen‘ wird definiert als Unfähigkeit sich in jede Richtung mehr als eine halbe Rollstuhllänge zu bewegen. Das 10-Sekunden-Zählen wird fortgesetzt (und beginnt nicht neu), wenn er zu einem Mannschaftsmitglied gepasst wird, der ebenfalls ‚gefangen‘ ist. Die 10 Sekunden Zeitbegrenzung zu dribbeln ist während der ‚gefangenen‘ Situation aufgehoben und beginnt bei ‚0‘ wenn die Falle durchbrochen wird.

Strafe: Ballverlust

ABSCHNITT H - ÜBERGEORDNETE RICHTLINIEN FÜR KONTAKT/*Guiding Principles of Contact*

Obwohl Rollstuhlrugby eine Kontaktsportart ist, ist es klar, dass nicht alle Arten von Kontakt unter allen Umständen zugelassen werden können. Es gibt andere Faktoren, die genau zu bedenken sind: Beispiele - Stellung und Standort des Gegners, Geschwindigkeit der Spieler, Zeit und Abstand, um zu bremsen und/oder die Richtung zu wechseln usw..

Rücksichtsloses Spielen kann nicht unter dem Vorwand von legalen und aggressiven Spielen gestattet werden. Andererseits möchte sich niemand mit einer Spielart konfrontiert sehen, bei der Körperkontakt/Rollstuhlkontakt aus Sicherheitsgründen vollständig verboten ist. Eindeutig muss hier jede Situation für sich beurteilt werden. Ein guter Spielfluss muss erhalten bleiben.

Die Artikel in diesem Abschnitt befassen sich mit übergeordneten Richtlinien, an die der Schiedsrichter denken sollte, wenn er die Regeln anwendet. Die hier festgelegten Prinzipien ermöglichen Kontakt und schützen gleichzeitig den einzelnen. Außerdem geben sie jedem Spieler die Möglichkeit, sich selbst, seinen Standort und/oder den Ball zu verteidigen. Dieser Abschnitt erlaubt den Schiedsrichtern jede Situation zu beurteilen und wenn immer möglich nicht einzuschreiten und das Spiel laufen zu lassen.

ART. 59. ELEMENTE DER SICHERHEIT/*ELEMENTS OF SAFETY*

- a) **Angemessene Kraft:** Die Kraft, die erforderlich ist erfolgreich zu sein, wenn mit einem Gegner um eine Position, um den Ballbesitz eines freien Balles gekämpft wird oder ihn am Torerfolg zu hindern. Angemessene Kraft ist bestimmt durch und ist relativ zur Größe und Geschwindigkeit des angreifenden Spielers im Vergleich zum Status des Gegners (siehe unten)
- b) **Angriffswinkel:** vorne, seitlich (senkrecht), hinten (hinter der Achse)
- c) **Gesichtsfeld** des getroffenen Spielers (Schulter zu Schulter Gesicht nach vorne): Dieser 180° Radius und die Sitzposition des Spielers korrespondieren sehr gut mit der Hinterachse des Rollstuhls. Deshalb dient die Hinterachse als Hilfe, um das Gesichtsfeld zu bestimmen.
 1. Vor der Achse = im Gesichtsfeld
 2. Hinter der Achse = außerhalb des Gesichtsfeldes
- d) **Status des Spielers**, der gestoßen wird, zur Zeit des Kontakts – Beispiel: stehend oder in der Bewegung, im Gleichgewicht oder nicht, im Fallen.
- e) **Sicherheitsvorrichtungen** (Beispiel: Kippschutz) eines Rollstuhls können nicht in der Offensive oder der Defensive genutzt werden, um einen Vorteil durch einen Stoss zu erzielen.

Das Verletzungsrisiko ist am größten außerhalb des Gesichtsfeldes des Spielers. Dieses Risiko ist erheblich vergrößert wenn der Kontakt mit mehr als ANGEMESSENER KRAFT geschieht.

Diese Sicherheitselemente **verhindern nicht** jegliche Form von Kontakt mit einem Gegner, aber sie machen den **Spieler verantwortlich** für die Kontakte mit einem Gegner, die diesen in Gefahr bringen. **Der Versuch** muss gemacht werden den **gefährlichen Kontakt zu vermeiden – abbremsen, anhalten, oder die Richtung wechseln.**

ART. 60. RECHT AUF EINE SPIELFELDPOSITION/THE RIGHT TO OCCUPY A SPACE ON THE COURT

- a) Jeder Spieler kann einen Platz einnehmen, der nicht schon von einem anderen Spieler eingenommen ist. Ein Spieler der einen Platz inne hat, kann nicht durch nicht regelgerechten Körpereinsatz (Stoßen, Rammen, Schleudern) dazu gezwungen werden, diesen aufzugeben.
Allerdings dürfen Spieler ihre Position nicht passiv behaupten, wenn sie angegriffen werden. Bei einem ballführenden Spieler gilt in Bezug auf Passivität etwas mehr Toleranz, da er die zusätzliche Aufgabe hat, den Ball zu schützen.
- b) Der Versuch eines Spielers, eine neue Position auf dem Spielfeld einzunehmen, darf von einem oder mehreren Gegenspielern blockiert werden.
- c) Gegner dürfen um eine noch nicht eindeutig besetzte Position kämpfen (rangeln).

ART. 61. DAS VERTIKALITÄTSPRINZIP/PRINCIPLE OF VERTICALITY

Dieses Prinzip besagt, dass jeder Spieler Vorrecht im Raum über sich genießt, horizontal begrenzt (beim Sitzen in einer aufrechten Stellung) durch die Breite seiner Schultern und von der Innenseite der Rückenlehne zu den Knien und senkrecht bis zur Höhe seines Kopfes. Dieser Raum ist geschützt, aber ein Gegner darf in diesem Raum verteidigen. **Der Verteidiger ist für die meisten Formen des Körperkontakts innerhalb dieses Raumes verantwortlich, wenn Kontakt aufgrund von „normalen“ Körperbewegungen geschieht, um den Ball vom Verteidiger wegzuhalten oder einen Pass auszuführen.**

Hinweis: Wenn der Kontakt geschieht, ist der Spieler verantwortlich, der den Kontakt verursachte, und kann gestraft werden gemäß den Regeln des Spiels. **Siehe Vorteil/Nachteils Prinzip.**

ART. 62. DAS VOR- UND NACHTEILSPRINZIP/ PRINCIPLE OF ADVANTAGE / DISADVANTAGE

Die Intention dieses Artikels ist es, den Spielfluss und das Tempo des Spiels nicht zu oft durch triviale Regelverstöße zu unterbrechen.

Natürlich müssen alle Regelübertretungen und Fouls im Spielzusammenhang beurteilt werden. Jedes Vorkommnis, das keine Auswirkungen auf das eigentliche Spielgeschehen hat oder keinen erkennbaren Vor- oder Nachteil für den/die beteiligten Spieler schafft, sollte ignoriert werden, um das Spiel weiterlaufen zu lassen. **Das Prinzip von Vor- und Nachteil sollte ständig beachtet werden, weil eine wichtige Rolle hat, das Spiel im Fluss zu halten.**

Wenn Kontakt sich ereignet, ohne einen Nachteil für die betroffenen Spieler, so gilt dieser Kontakt als **ZUFÄLLIGER KONTAKT**, und das Spiel sollte weiterlaufen. Beispiel: „Kontakt vor dem Anpfiff“ ist oft zufälliger Kontakt.

Beim Beurteilen und Anwenden dieses Prinzips, die Vorteils/Nachteils Ursache muss das Ergebnis der eigenen Aktion/Aktionen des/der Spieler(s) sein und nicht ob der Schiedsrichter beurteilt zu pfeifen oder nicht zu pfeifen.

ART. 63. ARTEN/TYPES

Fouls in dieser Sportart geschehen durch Kontakt, Irrtümer bei der Durchführung oder unsportliches Verhalten, nachfolgend bezugnehmend als ETIKETTE. Die unterschiedliche Bestrafung von Offensive und Defensive gilt nur für die gewöhnlichen Fouls. Die anderen Fouls werden als Technische Fouls bezeichnet und sie werden sowohl von der offensiven als auch der defensiven Mannschaft abgeleitet.

a) GEWÖHNLICHE FOULS: Solche Fouls entstehen durch ein aufrichtiges (den Regeln nach) jedoch unerlaubtes Bestreben, den Ball zu spielen oder gegen einen Gegner zu verteidigen.

Strafe: Offensives Foul: Ballverlust

Defensives Foul: einminütige Strafzeit. Diese endet nach einer Minute oder wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt.

b) TECHNISCHES FOUL: Diese Fouls sind weiterhin in zwei Typen unterteilt:

1. Durchführungsfehler: im Verfahren mit dem Bankpersonal (z.B. Spielerwechsel, zu viele Punkte auf dem Feld, Auszeit etc.) Aus praktischen Gründen werden sie einfach als Technische Fouls bezeichnet.
2. Etikette: Unsportliches Verhalten, gefährliches Spiel. In diese Kategorie fallen das reguläre technische Foul, das absichtliche Foul und das disqualifizierende Foul.

Dieser Typ von Fouls wird unabhängig von der Gewährung eines Straftores/Penalty Goals abgeleitet. **Wenn der verursachende Spieler zur offensiven Mannschaft gehört, bleibt seine Mannschaft in Ballbesitz, um das Spiel fortzusetzen.** In den meisten Fällen wird der Spieler entlassen, wenn der Gegner ein Tor erzielt, mit der Ausnahme des Disqualifizierenden Fouls. **Siehe Art. 78.**

ART. 64. STRAFTOR/PENALTY GOAL

Ein Tor wird gegeben, wenn ein Spieler gefoult wurde, während er im Ballbesitz und in einer Position war, die es ihm erlaubt hätte, ein Tor zu erzielen. Die einminütige (1) Strafzeit entfällt, wenn das Tor gegeben wird, außer im Falle von technischen Fouls. **Siehe Art. 63b.**

ART. 65. RAMMEN(GEWÖHNLICHES FOUL)/CHARGING (COMMON FOUL)

Rammen ist das an sich regelgerechte aufprallen auf den Gegner mit überhöhter Geschwindigkeit und/oder unverhältnismäßigem Kraftaufwand, im Vergleich zum Gegenspieler, und damit das billigende In - Kaufnehmen des Risikos einer Verletzung des Spielers.

ART. 66. KONTAKT VOR ANPFIFF (GEWÖHNLICHES FOUL)/CONTACT BEFORE THE WHISTLE (COMMON FOUL)

Jeder absichtliche und/oder vorteilhafte Kontakt vor dem Beginn eines Spielabschnitts oder in einer Spielunterbrechung. Jede Mannschaft erhält eine (1) Warnung pro Halbzeit. Der erlaubte Kontakt beginnt mit Anpfiff durch den Schiedsrichter. (siehe auch Art. 33.).

ART. 67. RAUS UND REIN (GEWÖHNLICHES FOUL)/OUT AND IN (COMMON FOUL)

Ein Spieler **in Ballbesitz**, der alle 3 folgenden Bedingungen erfüllt, verstößt gegen diese Regel:

- a) Verlassen des Spielfeldes **zwischen den Torpfosten im Vorfeld (siehe auch Art. 70.)**
- b) erzielt kein Tor
- c) kehrt auf das Spielfeld zurück (**Siehe auch Art. 48.**)

Strafe: Ballverlust

ART. 68. VIER IM TORRAUM (GEWÖHNLICHES FOUL)/FOUR IN THE KEY (COMMON FOUL)

Wenn ein vierter Abwehrspieler den Torraum betritt, heißt das "Vier im Torraum". Dieser Spieler wird mit dem Foul bestraft.

ART. 69. HALTEN (GEWÖHNLICHES FOUL)/HOLDING (COMMON FOUL)

- a) Dies ist die Einschränkung der Handlungsfreiheit eines Spielers durch die Hände oder durch einen anderen Körperteil des Degners.
- b) **Einhaken am Kippschutz eines Gegners, genügend, um ihn zu benachteiligen. Siehe Art. 59e.**

ART. 70. VERLASSEN DES SPIELFELDS (GEWÖHNLICHES FOUL)/LEAVING THE COURT (COMMON FOUL)

Wenn der Ball tot ist, darf ein Spieler das Spiel nur dann verlassen, wenn es vom Schiedsrichter erlaubt wird oder andere Regeln des Spiels dies erlauben. **Dieser Artikel gilt für alle Spieler außer dem Ballbesitzer. Siehe auch Art. 67.**

Wenn der Ball im Spiel oder belebt ist, darf ein Spieler das Spielfeld nicht absichtlich verlassen und/oder daraus einen Vorteil erlangen (z.B. Vermeiden einer Regelübertretung oder eines Fouls, einen Spieler überholen, um eine vorteilhafte Position zu erlangen).

Ein Spieler darf das Spielfeld zu jeder Zeit verlassen um Verletzung von sich und anderen zu vermeiden. Sollten besondere Umstände (zu hohe Geschwindigkeit, Kontakt, Vermeidung eines Unfalls oder einer Gefahr etc.) den Spieler zum Verlassen des Spielfelds zwingen, muss er es an dem Punkt wieder betreten, an dem er es verlassen hat.

Seine Rückkehr darf ihm keinen Vorteil einbringen, den er nicht schon vor Verlassen des Spielfelds inne hatte; jedoch kann er einen durch sein Verlassen des Platzes verlorenen Vorteil nicht wieder einfordern.

Diese Regel gilt für jeden Teil des Spielfelds, außer zwischen den Torpfosten.

Ein Spieler, der das Spielfeld zwischen den Torpfosten verlässt, verstößt unmittelbar gegen die Regeln, außer

- a) das Spielgeschehen selbst spielt sich weit entfernt vom Torraum ab, ODER
- b) oder die Mannschaft hat den **Ballbesitz** verloren. (**siehe ebenfalls Art. 51. & 67.**)

Hinweis: Dieser Artikel gilt für die offensive Mannschaft, wenn sie sich im Vorfeld befindet und für die defensive Mannschaft, wenn sie sich in ihrem Rückfeld befindet.

ART. 71. UNERLAUBTES SCHIEBEN (GEWÖHNLICHES FOUL)/ILLEGAL PUSHING (COMMON FOUL)

Schieben geschieht, wenn ein Spieler nach erlaubtem Kontakt weiterhin mit Kraft auf seine Hinterräder drückt, in dem er seine Hände erneut auf den Greifreifen oder Rad versetzt um seinen Rollstuhl in die gewünschte Richtung zu bewegen.

- a) **Es wird unter diesem Artikel als illegales Schieben angesehen, wenn ein Spieler eine solche Aktion gegen einen Gegenspieler anwendet, um ihn aus einer legalen in eine illegale Position zu bringen. (Siehe auch Art. 60a)**
- b) **Es ist ebenfalls unter diesem Artikel als illegales Schieben angesehen, einen Mitspieler zu stoßen ODER zu schieben (wie oben definiert), um ihm zu helfen eine vorteilhafte Position zu erreichen, die er noch nicht besaß.**

ART. 72. UNERLAUBTER GEBRAUCH DER HÄNDE (GEWÖHNLICHES FOUL)/ILLEGAL USE OF THE HANDS

Ein Spieler verstößt gegen diesen Artikel, wenn er Arme oder Hände gebraucht, um den Ball zu erkämpfen und zu verteidigen und **vorteilhafter Kontakt** geschieht **innerhalb oder außerhalb** des senkrechten Raums wie er bei dem Vertikalitäts-Prinzip beschrieben wird. **Im Falle des offensiven illegalen Gebrauchs der Hände verweisen wir auf die Art von Kontakt, die nicht zu den normalen Körperbewegungen gehört, um den Ball zu schützen oder einen Pass auszuführen. (Siehe Art. 61.)**

ART. 73. SCHLEUDERN (GEWÖHNLICHES FOUL)/SPINNING (COMMON FOUL)

Heftiger Kontakt hinter der Achse am Hinterrad des Gegners, so dass sein Rollstuhl eine horizontale (Schleudern) oder vertikale (Kippen) Rotation ausführt und **die Sicherheit des Spielers in Gefahr gerät**

- Beispiel:**
- 1.) der Spieler verliert deutlich das Gleichgewicht
 - 2.) der Kopf des Spielers schnappt nach hinten
 - 3.) der Spieler kommt in Kontakt mit dem Fußboden

Hinweis: Es ist einem Verteidiger erlaubt das Hinterrad des Gegenspielers (vor der Achse) zu berühren, diesen **konstant beizubehalten**, und bei diesem Vorgang hinter die Achse zu rutschen. Jeder aus einer solchen Situation entstehende Drehimpuls wird nicht als Regelverstoß beurteilt.

ART. 74. TECHNISCHES FOUL DURCH EINEN SPIELER/TECHNICAL FOUL BY A PLAYER

Ein Spieler darf Anweisungen der Spielrichter nicht missachten, sich nicht unsportlich verhalten, wie unter anderem in folgenden Beispielen, aber nicht nur beschränkt auf:

- a) respektlose Sprache und Beschimpfungen
- b) den Gegner reizen, beschimpfen oder Hände in die Nähe seiner Augen halten
- c) das Spiel verzögern (z.B.: verhindern, dass der Ball sofort wieder ins Spiel gebracht wird, die Strafbank frühzeitig verlassen, etc..)

- d) einen Spieler nach einem durchgeführten Einwurf an der Rückkehr aufs Spielfeld hindern
- e) absichtlich aus dem Stuhl fallen, um das Spiel zu unterbrechen
- f) sich nicht direkt auf den Weg zur Strafbank begeben, nachdem er von Schiedsrichtern dazu aufgefordert wurde
- g) seine Spielernummer ohne Erlaubnis des Schiedsrichters ändern
- h) als Auswechselspieler auf das Spielfeld kommen, ohne sich am Anschreibetisch gemeldet zu haben oder ohne vom Schiedsrichter dazu aufgefordert worden zu sein, oder in der selben Spielunterbrechung auf das Spielfeld zurückkehren, in der er ausgewechselt wurde
- i) sich **absichtlich** aus dem Sitz heben oder irgend einen Teil der Beine zu benutzen, um den Stuhl zu lenken oder zu bremsen
- j) nach erfolgter Prüfung mit einem illegalen Rollstuhl zu spielen.
Hinweis: Wenn der Rollstuhl illegal wird während des aktiven Spielens, dann muss dem Spieler die Gelegenheit gegeben werden ihn zu reparieren ohne die Ahndung mit einem Technischen Foul.
- k) eine unbegründete Ausrede finden, um das Spiel zu stoppen wie unter anderem zum Beispie, aber nicht beschränkt auf:
 - (i) eine Auszeit fordern, wenn ein Mitspieler keinen Ballbesitz hat
 - (ii) eine Auszeit fordern, wenn die andere Mannschaft Ballkontrolle hat
 - (iii) absichtliches Fallen aus dem Rollstuhl
 - (iv) unbegründeter Wunsch für eine Prüfung der Ausrüstung.

STRAFE: eine (1) Minute Strafzeit für den verantwortlichen Spieler.

ART. 75. TECHNISCHES FOUL DURCH MANNSCHAFTSBANKANGEHÖRIGE/TECHN. FOUL BY BENCH PERS.

(TRAINER, AUSWECHSELSPIELER ODER BEGLEITPERSONEN BEI DER BANK)

Um das Spiel ordentlich und effizient ablaufen zu lassen, ist angemessenes Verhalten auf der Bank besonders wichtig. Daher müssen Trainer, Assistenztrainer, Auswechselspieler und Mannschaften-Anhänger folgende Verhaltensregeln beachten:

- a) Ein Trainer, Assistenztrainer oder Mannschaften-Anhänger darf auf das Spielfeld kommen, um sich um einen Spieler oder um dessen Stuhl zu kümmern, wenn er die Erlaubnis eines Schiedsrichters erhalten hat.
- b) Ein Auswechselspieler darf am Anschreibetisch um seine Einwechslung bitten, seine Ausweiskarte abgeben und dann dort warten, bis er von einem Schiedsrichter aufs Spielfeld gerufen wird.
- c) Ein Trainer oder Assistenztrainer darf zum Tisch kommen, um eine Auszeit zu fordern.
- d) Jegliche Kommunikation zwischen einem Mannschaftenbankangehörigen und einer sich im Spielbereich befindlichen Person, muss mit dem nötigen Respekt erfolgen und darf einen regulären Ablauf des Spiels nicht behindern.
- e) Während des Spiels müssen Mannschaftenbankangehörige innerhalb des Mannschaftenbank-Bereichs bleiben.

- f) Verstoßen gegen die maximale Mannschaftspunktzahl, ODER eine Prüfung der Mannschafts-Punkte der Gegenmannschaft fordern, die korrekt ist. (Siehe Art. 76.)
- g) Die Regelmäßigkeit des Rollstuhls eines Gegners kann während des Spiels protestiert werden. Allerdings, sollte der Protest unbegründet sein und der Rollstuhl erweist sich als legal, macht sich die Mannschaft schuldig das Spiel zu verzögern.

Strafe: Einminütige (1) Strafzeit, die dem Trainer angelastet, jedoch von einem von ihm gewählten Spieler abgeleistet wird.

ART. 76 ZU VIELE MANNSCHAFTSPUNKTE AUF DEM SPIELFELD (TECHNISCHES FOUL)/EXCESSIVE POINTS,

Der Gesamtpunktwert der Spieler auf dem Spielfeld und auf der Strafbank darf acht (8) Punkte pro Mannschaft nicht überschreiten. Der Punktwert eines jeden Spielers wird vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen. Der Anschreiber sollte der Einhaltung dieser Regel durch die Mannschaften besondere Aufmerksamkeit widmen. Sollte eine Mannschaft gegen diese Regel verstoßen, wird dem Spieler dieser Mannschaft, der zuletzt aufs Spielfeld gekommen ist, ein technisches Foul angerechnet. Befindet sich dieser Spieler auf der Strafbank, wird das Foul dem Spieler angerechnet, der als Vorletzter aufs Spielfeld gekommen ist usw.. Bestehen Unklarheiten darüber, welchem Spieler das Foul angerechnet werden soll, wählt der Trainer der regel-übertretenden Mannschaft einen Spieler aus, der zum Zeitpunkt der Entdeckung des Regelverstoßes auf dem Spielfeld war. Ein Trainer darf zu jeder Zeit des Spiels den Anschreiber um eine Nachzählen der erzielten Punkte bitten. Der Anschreiber notiert die Bitte und deren Zeitpunkt und informiert die Schiedsrichter bei der nächsten Spielunterbrechung. *Wenn eine Regelübertretung vorliegt, wird das Spiel ab dem Zeitpunkt der Aufforderung zur Prüfung korrigiert.* Ist jedoch der Punktstand korrekt, wird dem Trainer ein technisches Foul angerechnet.

ART. 77. ABSICHTLICHES FOUL (TECHNISCHES FOUL (ETIKETTE))/FLAGRANT FOUL (TECHN. F. (DECORUM))

Absichtlich begangenes, offenkundiges Foul an einem Gegenspieler mit oder ohne Ball. Es ist klar, dass es dem Spieler darum geht, den Gegner einzuschüchtern, und weniger darum wie legal seine Handlungen sind. Ein Spieler, der mehrere absichtliche Fouls begeht, kann vom Spiel disqualifiziert werden.

Strafe: Doppeltes Technisches Foul. Diese Strafen werden nacheinander abgeleistet.

ART. 78. DISQUALIFIZIERENDES FOUL (TECHNISCHES FOUL (ETIKETTE)) /DISQUALIFYING FOUL /T. F. (DECORUM))

Jedes Foul, das offen unsportliches Verhalten an den Tag legt und völlig die Sicherheit des Gegenspielers missachtet, ist ein disqualifizierendes Foul (z.B. gefährliches Spiel, Kämpfen, ständiges Beschimpfen, respektloses Ansprechen eines Spielrichters). Bei einem disqualifizierenden *Kontaktfoul* zeigt der Spieler ungenügendes Einschätzungsvermögen und seine Handlungsweise führt zur Gefährdung oder Verletzung des Gegners.

Strafe: Die gegen die Regeln verstoßende Person (Spieler, Trainer, Mannschaften-Anhänger) wird mit einer einminütigen (1) Strafzeit belastet und anschließend vom Spiel ausgeschlossen. Die Strafzeit wird vollständig abgegolten, auch wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt. **Der Ersatzspieler oder einer der Ersatzspieler (falls eine Linie gewechselt werden soll) mit dem NAHE LIEGENDSTEN UND HÖCHSTEN Punktwert im Vergleich zum disqualifizierten Spieler soll die Strafe ableisten.**

Disqualifizierte Person:

Eine disqualifizierte Person ist jemand, der von der weiteren Teilnahme am Spiel ausgeschlossen ist, weil sie ein disqualifizierendes Foul beging. **Solch eine Person kann nicht im Umkreis des Spielfeldes für den Rest des Spiels bleiben. Siehe Art. 20 für die Beschreibung des Spielbereichs. Jeglicher weiterer Zwischenfall durch den disqualifizierten Spieler mit Aktionen auf dem Spielfeld wird mit einem Technischen Foul geahndet, das der Mannschaft angelastet wird.**

ART. 79. VERLASSEN DER STRAFBANK/RELEASE FROM THE PENALTY BOX

Ein Spieler wird von der Strafbank entlassen wenn:

- a) die Strafzeit laut Stoppuhr abgelaufen ist,
- b) er vom Strafzeitnehmer oder Schiedsrichter dazu aufgefordert wird, sollte die Stoppuhr für den Spieler nicht sichtbar sein
- c) die Gegenmannschaft ein Tor erzielt, **außer** bei einem Straftore oder einem disqualifizierenden Foul

Hinweis: Mitspieler werden in der Reihenfolge entlassen, wie sie bestraft wurden.

Strafe: Spielern, die die Strafbank frühzeitig verlassen, ohne dazu vom Strafzeitrichter **UND** vom Schiedsrichter aufgefordert worden zu sein, wird ein technisches Foul wegen Spielverzögerung angelastet (siehe auch Art. 74.).

ART. 80. MEHR ALS ZWEI (2) MITSPIELER AUF DER STRAFBANK/MORE THAN TWO TEAM-MATES PENALIZED

Wenn ein Spieler ein Foul begeht, welches zur Folge hat, dass er der dritte, vierte, etc. Spieler seiner Mannschaft auf der Strafbank ist, muss er sich zur Strafbank begeben und auf die Gelegenheit warten die Strafe abzugelten. Für den Spieler kann eingewechselt werden, weil keine Mannschaft mit weniger als zwei Spielern auf dem Spielfeld sein kann. **Jede von diesen Strafen (mehr als 2) beginnt abgeleistet zu werden, wenn:**

- a) **die Zahl der Strafen, die abgeleistet wurden sich auf zwei (2) vermindert,**
UND wenn nötig
- b) der Trainer die Möglichkeit bekam, seine Aufstellung in der Weise zu korrigieren, dass sein Team nicht gegen die 8 Punkte - Regel verstößt.

ART. 81. EINSCHRÄNKUNG BEI SPIELERSTRAFZEIT/RESTRICTION OF PENALIZED PLAYER

Mit einer Zeitstrafe belegte Spieler müssen sich (außer bei Verletzung) sofort bei der Strafbank melden und müssen auch dann dort bleiben, wenn sich ihre Strafzeit mit Auszeiten oder Spielabschnittspausen überschneidet. Nur zur Halbzeit und zum Ende der regulären Spielzeit dürfen sie sich ihrer Mannschaft anschließen.

Disqualifizierte Spieler müssen den Spielbereich verlassen wie in Artikel 77 ausgeführt wurde.

ART. 82. FOULS WÄHREND PAUSEN UND SPIELUNTERBRECHUNGEN/FOUL DUR. INTERVAL OR STOPPAGE IN PLAY

Jede in einer Spielunterbrechung oder Pause verhängte Strafzeit wird zu Beginn des nächsten Spielabschnitts abgebüßt.

ART. 83. KORRIGIERBARER FEHLER/CORRECTABLE ERROR

Diese Regel kommt bei Fehlern zur Anwendung, die nicht aus der Einschätzung und Interpretation der Regeln durch die Schiedsrichter entstehen.

Beispiele: Administrative Fehler, unberechtigte Strafen, fehlerhafte Aufzeichnung des Spielstands auf dem Spielberichtsbogen (offizielles Spielergebnis)

Um einen solchen Fehler zu berichtigen, muss ein entsprechender Antrag in der auf den Fehler folgenden Spielunterbrechung gestellt werden, bevor der Ball wieder belebt ist. Ein entsprechender Antrag kann durch Trainer und/oder Kapitän gestellt werden.

Der Antrag (so er durch den Trainer gestellt wird) ist an die Tischschiedsrichter zu richten, welche diesen umgehend notieren und den Schiedsrichtern in der nächsten Spielunterbrechung mitteilen. Der Kapitän richtet seinen Antrag direkt an einen der Schiedsrichter.

Wenn ein Fehler korrigiert ist, wird alles was nach dem Fehler geschah ungültig, und das Spiel wird von dem Zeitpunkt wieder aufgenommen, als der Fehler geschah. Die Spielzeit wird *(so gut wie möglich, wie er sich von den Spielrichtern zurückverfolgen lässt)* auch auf den Zeitpunkt zurückgestellt, als der Fehler geschah.

Ende der Regeln

IWRWF komplette Kontaktliste (1. September 2002)

Position	Name	Address	Telephone	Fax	E-Mail
President	Brad Mikkelsen	1605 Mathews Street Ft. Collins CO 80525, USA	01-970-416- 8722		bmikk@msn.com
Secretary	Judy Zelman	1292 Chattaway Avenue Ottawa ON K1H 7S4, Canada	01-613-526- 0730		jzelman@cwsa.ca
Vice- President Finance	Cathy Cadieux	2460 Lancaster Drive, Suite 200 Ottawa ON K1B 4S5, Canada	01-613-523- 0004		ccadieux@cwsa.ca
Vice- President Communicat ions	Ken Sowden	PO Box 35-080 Shirley, Christchurch, New Zeal.	64-3-385-4449		ksowden@parafedcanterbu
Vice- President Marketing	VACANT				
Classificatio n Commission er	Denise Anderson	7511 Mystic Heights Drive Bozeman MO 59715, USA	01-406-586- 9347		ando2pts@juno.com
Competitio n Commission er	Eron Main	1292 Chattaway Avenue Ottawa ON K1H 7S4.Canada	01-613-526- 0730		ermain@sympatico.ca
Developmen t Commission er	Coen Vuijk	Nieuwhaven 3g 2801 CT Gouda,The Netherlands	31-182- 504608		coen.vuijk@12move.nl
Technical Commission er	Tony Lapolla	1040 Lac De Mai Laval QC H7P 3M2, Canada	01-450-622- 8329		tlapolla@videotron.ca
Athlete Representati ve	VACANT				
President Zone 1	Brad Mikkelsen	1605 Mathews Street Ft. Collins CO 80525, USA	01-970-416- 8722		bmikk@msn.com
President Zone 2	Pierre Genyn	Kleine Horendonk 17/1 2910 Essen, Belgium	32-3-677-0771		pierre.genyn@pandora.be

President Zone 3	Ken Sowden	PO Box 35-080 Shirley, Christchurch, New Zeal.	64-3-385-4449		ksowden@parafedcanterbu
Australia	Terry Vinyard	60 Edmonstone Rd. Bowen Hills Queensland 4006	61-07-3852- 6290	61-07-3253- 3322	Terry.vinyard@paralympic
Austria	Jochen Haller	Arlandgrund 6717 A-8045 Graz 8045	43-0316- 687102		Jochen.haller@kfunigraz.a
Austria	Edi Schmeisser	Weinitzerstrasse 3 A-Graz 8045	43-664- 5124427		edi.austria@mailzone.ch
Belgium	Delen Koen	Riddersstraat 60 Box 105 Leuven 3000	32-475- 939961		Koen.delen@chello.be
Belgium	Peter Genyn	Kleine Horendonk 17 Box 1 2910 Essen	32-3-6770771	32-3-6770771	genynpeter@hotmail.com
Canada	Judy Zelman	1292 Chattaway Avenue Ottawa ON K1H 7S4, Canada	011-613-526- 0730	011-613-523- 0149	jzelman@cwsa.ca
Canada	Cathy Cadieux	2460 Lancaster Drive, Suite 200 Ottawa ON K1B 4S5, Canada	011-613-523- 0004	011-613-523- 0149	ccadieux@cwsa.ca
Chile	Gloria Garavena				garavena@upa.cl
Czech Republic	Jifi Kaderavek	K..p.t. Straskeho 995 Praha 9 19800	00420-604- 314827		jirmus@vol.cz
Czech Republic	Lenka Slovackova	Zolzanova 512 Vicin 50601	420-723- 489246		malevil@post.cz
Denmark	Bernhard Sorensen	Heslegaardsvej 4, St. 1 Hellerup DK-2900	45-3961-9911		bsorensen@get2net.dk
Denmark	Johnny Jahn	Emmerich Alle 28 DK-2791 Dragor DK – 2791	45-32-53-9379		j.jahn@mail.tele.dk
Finland	Kari Niemi	PT-Keskus Malminkaari 9 00700 Helsinki	358-9- 3507420	358-9-3511903	ptkeskus@ptkeskus.fi
Germany	Monika Beckmann	Siehe oben!			romobe@t-online.de

Great Britain	Ross Morrison	1 Sunbury Court Fareham, Hampshire England PO15 GHB	44-01329- 513506		Ross.morri@lineone.net
Ireland	Clare O'Neill	Blackheath Dr. Clontarf Dublin 3	353-1- 8186400	353-1-8531256	lwa-sport@clubi.ie
Japan	Yasuo Shiozawa	1-971-1 Nakaarai Tokorozawa Saitama 359-0041	81-42-943- 3565	81-42-943-3565	yasuoshiozawa@aol.com
Netherlands	Joke Beekman	Tymveld 3g Veghel 5467 KH	31-413- 365367	31-413-365367	joke@quadrugby.nl
Netherlands	Robert Haasjes	Stortenelk S3 Alphen aan den Ryn 2401 BV	31-172- 443474	31-172-443474	Robert@quadrugby.nl
Netherlands	Coen Vuijk	Nieuwhaven 3g 2801 CT Gouda,The Netherlands	31-182504608	31-653843295	coen@quadrugby.nl
New Zealand	Andy Parkinson	P.O. Box 99178 Newmarket Auckland,NZ	09-522-4605	09-522-4602	andyp@paralympicsnz.org.nz
New Zealand	Brian Monds	68 Hudson St. Hamilton, NZ	07-8564481	07-8564481	monzee@xtra.co.nz
Norway	Stig Larsen	Reineveien 36 1454 Fargerstand	66-96-3429 66-96-3429 (cell)		Sti-lar@online.no
Poland	Jacek Wanic				jacwan@idn.org.pl
Poland	Natalia Morgulec				far@idn.org.pl
South Africa	Jackie Pieters		27-826534550 (cell)		jakkie.pieters@sita.co.za
South Africa	Caroline Rule	9 Imbuia Ave. Eldoraigne Centurion 0157	27-12- 6541215 (h) 082-6873193		rule@global.co.za
Sweden	Bjorn Sund	Tradgardsgatan 1 Uarlstad 85226	46-54-157052		Bjorn.sund@telia.com
Sweden	Britte Marie Nilsson	Hed Vagen 3 Anderstorp 33432	4637117384	46-706-169-631	jobm@telia.com
Switzerland	Roger Wicky	Kantonsstr. 40 Nottwil 6207	41-41- 9395411		spv@paranet.ch

Switzerland	Stefan Bircher	Holzikerstr. 5 Schoeffland 5040	41-62- 7215408	41-62-7210845	s.bircher@pop.agri.ch
USA	Ed Suhr	2280 Southeast 35 th Place Portland Oregon 97214	011-503-238- 1324	011-503-238- 1324 (call first)	esuhr@aol.com
USA	Wendy Gumbert	306 East Summit Drive Wimberley Texas 78676	011-512-847- 2603	011-512-847- 2173	wgumbert@hotmail.com