

Spelregels

International Rules for the Sport of Wheelchair Rugby

Nederlandse uitgaven en redactie

Vertaald door *4HsportConsultancy* (eindredactie) iswm *K-Meyer vertalingen* in opdracht van Gehandicaptensport Nederland en Stichting Dutch Quad Rugby Foundation

WRN/DQRF eindredactie

Henk Altman: Scheidsrechter

Natasja Bosma: Scheidsrechter

Wouter Pieters: Speler

Robert Haasjes: Speler

Opmerkingen kunnen gestuurd worden naar rolstoelrugby@gehandicaptensport.nl

Inhoudsopgave	
<u>International Wheelchair Rugby Federation</u>	<u>2</u>
<u>IWRF Technical Commission</u>	<u>2</u>
<u>Nederlandse uitgaven en redactie</u>	<u>2</u>
<u>WRN/DORF eindredactie</u>	<u>2</u>
<u>Copyrights</u>	<u>2</u>
<u>Voorinformatie</u>	<u>3</u>
<u>Inhoudsopgave</u>	<u>3</u>
<u>Voorwoord</u>	<u>7</u>
<u>Leeswijzer& niet vertaalde woorden</u>	<u>7</u>
<u>Sectie 1. Het spel</u>	<u>8</u>
<u>Artikel 1. Definitie</u>	<u>8</u>
<u>Sectie 2. Speelveld</u>	<u>8</u>
<u>Artikel 2. Speelveld</u>	<u>8</u>
<u>Artikel 3. Veld</u>	<u>8</u>
<u>Artikel 4. Grenslijnen</u>	<u>8</u>
<u>Artikel 5. Middenlijn</u>	<u>8</u>
<u>Artikel 6. Midden cirkel</u>	<u>8</u>
<u>Artikel 7. key area</u>	<u>9</u>
<u>Artikel 8. Doellijn</u>	<u>9</u>
<u>Artikel 9 Backcourt & Frontcourt</u>	<u>9</u>
<u>Artikel 10. Score tafel</u>	<u>9</u>
<u>Artikel 11. Bench area</u>	<u>9</u>
<u>Artikel 12. Wissel gebied</u>	<u>9</u>
<u>Artikel 13. Straf gebied</u>	<u>10</u>
<u>Sectie 3. Uitrusting</u>	<u>11</u>
<u>Artikel 14. Bal</u>	<u>11</u>
<u>Artikel 15. Wedstrijdklok</u>	<u>11</u>
<u>Artikel 16. 40 seconden klok</u>	<u>11</u>
<u>Artikel 17. Signaal</u>	<u>11</u>
<u>Artikel 18. Scorebord</u>	<u>11</u>
<u>Artikel 19. Pijl voor wisselend balbezit</u>	<u>11</u>
<u>Artikel 20. Score- en penalty formulier</u>	<u>12</u>
<u>Artikel 21. Tenue</u>	<u>12</u>
<u>Artikel 22. Handbescherming</u>	<u>12</u>
<u>Sectie 4. de Rolstoel</u>	<u>13</u>
<u>Artikel 23. Inachtneming van voorschriften</u>	<u>13</u>
<u>Artikel 24. Breedte</u>	<u>13</u>
<u>Artikel 25. Lengte</u>	<u>13</u>
<u>Artikel 26. Hoogte</u>	<u>13</u>
<u>Artikel 27. Wielen</u>	<u>13</u>
<u>Artikel 28. Anti-tip device</u>	<u>13</u>
<u>Artikel 29. Bumper</u>	<u>14</u>
<u>Artikel 30. Wings</u>	<u>14</u>
<u>Artikel 31. Comfort en veiligheid</u>	<u>15</u>
<u>Artikel 32. Aanpassingen</u>	<u>15</u>
<u>Sectie 5. Teams</u>	<u>17</u>
<u>Artikel 33. Vaststellen van teams</u>	<u>17</u>
<u>Artikel 34. Spelers</u>	<u>17</u>
<u>Artikel 35. Classificatie</u>	<u>17</u>
<u>Artikel 36. Roosters</u>	<u>17</u>
<u>Artikel 37. Startende spelers</u>	<u>18</u>
<u>Artikel 38. Aanvoerders</u>	<u>18</u>
<u>Artikel 39. Coaches</u>	<u>18</u>
<u>Artikel 40. Doel en spelersbank</u>	<u>18</u>
<u>Sectie 6. Officials</u>	<u>19</u>

Artikel 41. Wedstrijd officials 19
Artikel 42. gezag van de Officials 19
Artikel 43. Corrigeerbare fouten 19
Artikel 44. Scheidsrechters 20
Artikel 45. Verantwoordelijkheden van scheidsrechter 1 20
Artikel 46. technical commissioner 20
Artikel 47. scorekeeper 21
Artikel 48. timekeeper 21
Artikel 49. 40 second operator 21
Artikel 50. penalty timekeeper 22
Sectie 7. Tijdsreglement 23
Artikel 51. Speeltijd 23
Artikel 52. Bediening van de wedstrijd klok 23
Artikel 53. Bediening van de veertig seconden klok 23
Artikel 54. Bediening van de penalty klok 24
Artikel 55. Live bal 24
Artikel 56. Dode bal 24
Artikel 57. Time-outs 24
Artikel 58. Scheidsrechters time-out 25
Artikel 59. equipment time-out 26
Artikel 60. Gevallen speller 26
Sectie 8. Spel REGLEMENT 27
Artikel 61. Het spel beginnen 27
Artikel 62. Tip-Off 27
Artikel 63. Wisselend balbezit 27
Artikel 64. Positie van een persoon 27
Artikel 65. Positie van de bal 28
Artikel 66. Balbezit 28
Artikel 67. De bal spelen 28
Artikel 68. Dribbelen 28
Artikel 69. Scoren 29
Artikel 70. Ingooi 29
Artikel 71: Wissels 30
Artikel 72. Held ball 30
Sectie 9. Overtredingen 31
Artikel 73. Sanctie 31
Artikel 74. Backcourt 31
Artikel 75. Ball out-of-bounds 31
Artikel 76. 12 second 31
Artikel 77. Kicking 31
Artikel 78. Out and in 32
Artikel 79. Physical advantage (Lichamelijk voordeel) 32
Artikel 80. 10 seconden dribble 32
Artikel 81. 10 seconds in the key 32
Artikel 82. Throw in 32
Artikel 83. Time-out 32
Artikel 84. Tip-off 33
Artikel 85. 40 seconds 33
Sectie 10. Contact Principes 34
Artikel 86. Veiligheid 34
Artikel 87. Positie op het veld 34
Artikel 88. Verticale ruimte 35
Artikel 89. Voordeel 35
Sectie 11. Common Fouls (Gewone fouten) 36
Artikel 90. Definities en sancties 36
Artikel 91. Charging foul 36
Artikel 92. Contact before whistle 36
Artikel 93. Four in the key 36

<u>Artikel 94. Holding</u>	<u>36</u>
<u>Artikel 95. Leaving the court</u>	<u>37</u>
<u>Artikel 96. Pushing</u>	<u>37</u>
<u>Artikel 97. Illegal use of hands</u>	<u>37</u>
<u>Artikel 98. Spinning</u>	<u>37</u>
<u>Artikel 99. One-meter regel</u>	<u>37</u>
<u>Sectie 12. Technical Foul (Technische fout)</u>	<u>38</u>
<u>Artikel 100. Definities en sancties</u>	<u>38</u>
<u>Artikel 101. Technische fout door een speler</u>	<u>38</u>
<u>Artikel 102. Technische fout door de staf</u>	<u>39</u>
<u>Artikel 103. Technische fout m.b.t. de uitrusting</u>	<u>39</u>
<u>Artikel 104. Teveel speel punten</u>	<u>39</u>
<u>Artikel 105. Flagrant</u>	<u>40</u>
<u>Artikel 106. Disqualifying foul</u>	<u>40</u>
<u>Sectie 13. STRAFFEN</u>	<u>41</u>
<u>Artikel 107. Straf uitzitten</u>	<u>41</u>
<u>Artikel 108. Verlaten van de penaltybox</u>	<u>41</u>
<u>Artikel 109. meerdere spelers met straf</u>	<u>41</u>
<u>Artikel 110. Overtredingen tijdens de rust</u>	<u>41</u>
<u>Sectie 14. Het spel afsluiten</u>	<u>42</u>
<u>Artikel 111. Het spel beslissen</u>	<u>42</u>
<u>Artikel 112. Het spel eindigen</u>	<u>42</u>
<u>Artikel 113. Het spel verliezen (Forfait)</u>	<u>42</u>
<u>Bijlage</u>	<u>43</u>
<u>Annex A - speelveld</u>	<u>43</u>
<u>Annex B – Scoresheet</u>	<u>44</u>
<u>Annex C – Penalty sheet</u>	<u>45</u>
<u>Annex – D spelsamenvatting</u>	<u>46</u>

Voorwoord

Geachte speler, scheidsrechter, stafflid en geïnteresseerde in Wheelchairrugby, Gehandicaptensport Nederland en stichting Dutch Quad Rugby Foundation hebben gedacht er goed aan te doen de regels voor het wheelchairrugby te vertalen in het Nederlands.

We hebben getracht de vertaling zo strikt als mogelijk uit te voeren.

Een aantal mensen hebben de moeite genomen om ons te helpen met deze vertaling. Hierbij willen wij hun bedanken: Wouter Pieters, Natascha Sloot-Bosma, Henk Altmann en Karen Meijer.

Uiteraard zijn wij ons er van bewust dat een vertaling deels rust op interpretatie vandaar ook dat het duidelijk moet zijn dat deze vertaling een hulpmiddel is en dat de officiële IWRF versie de officiële regelversie is.

Wij wensen u veel plezier met lezen,

Gehandicaptensport Nederland, rolstoelrugby@gehandicaptensport.nl of 030-7513870

Dutch Quad Rugby Foundation, Robert Haasjes

Leeswijzer & niet vertaalde woorden

Om de tekst leesbaar te houden wordt de mannelijke vorm gebruikt om zowel mannen als vrouwen aan te duiden. Bij elke referentie naar een speler wordt tevens zijn rolstoel bedoeld, tenzij anders aangegeven.

De termen die in het spel gehanteerd worden hebben wij niet vertaald. Deze staan *cursief* in de tekst.

Sectie 1. Het spel

Artikel 1. Definitie

Wheelchairrugby is een teamsport voor mannelijke en vrouwelijke sporters met een handicap. Het doel is om doelpunten te scoren door over de doellijn van de tegenstander heen te gaan wanneer de

speler in balbezit is. De bal mag *gepassed* (gegooid) geworpen, geslagen, gerold, gedribbeld of gedragen worden in elke richting binnen de beperkingen van de regels. Het team met de meeste punten aan het eind van de wedstrijd is de winnaar. Sectie 2. Speelveld

Artikel 2. Speelveld

Onderdeel van het speelveld zijn het veld waarop gespeeld wordt en de omliggende gebieden die door de teams en team officials gebruikt worden tijdens de wedstrijd.

Zie Annex A voor een afbeelding van het speelveld.

Artikel 3. Veld

Wheelchairrugby wordt gespeeld op een indoor veld van 15 meter breed en 28 meter lang. Het veld is gemarkeerd met grenslijnen, een middenlijn, een middencirkel en twee *key areas*, zoals gedefinieerd in artikel 7. Alle lijnen op het veld moeten dezelfde breedte hebben en moeten in dezelfde kleur zijn. Een veld dat voldoet aan FIBA regels voor basketbal, voldoet tevens aan IWRF regels voor *wheelchairrugby*.

Artikel 4. Grenslijnen

De grenslijnen van het veld bestaan uit de achterlijnen en zijlijnen. De afmetingen van het veld worden gemeten vanaf de binnenkant van deze lijnen. De binnenkant van de lijnen geven de grens aan tussen het *in-bound en out-bounds* gebied. Alle grenslijnen worden beschouwd als *out-of-bounds*.

Artikel 5. Middenlijn

Het veld wordt gemarkeerd met een middenlijn over de breedte van het veld van zijlaan naar zijlijn, op een afstand van 14 meter van elke achterlijn.

Artikel 6. Midden cirkel

Het veld wordt gemarkeerd met een middencirkel op de middenlijn, met het middelpunt op 7.5 meter van elke zijlijn. De cirkel heeft een straal van 1.8 meter gemeten van het middelpunt tot aan de buitenzijde van de lijn die de cirkel markeert.

Artikel 7. key area

Het veld bestaat ook uit twee *key areas* aan het einde van het veld, gecentreerd tussen de zijlijnen. Elke *key area* wordt afgezet door 2 lijnen die loodrecht staan op de achterlijn, samen met een lijn die parallel loopt aan de achterlijn. Elke *key area* is 8 meter breed gemeten vanaf de buitenkant van de lijn die loodrecht staat op de achterlijn, en 1.75 meter lang, gemeten vanaf de binnenkant van de achterlijn tot de buitenkant van de lijn die parallel loopt aan de achterlijn. De lijnen die de *key area* markeren worden beschouwd als onderdeel van de key area.

Artikel 8. Doellijn

De doellijn is het gedeelte van de achterlijn aansluitend aan de de *key area* naar buiten toe (is *out of bounds*). Het einde van elke doellijn is gemarkeerd door kegelvormige pylon. Elke pylon moet minimaal 45 centimeter hoog zijn en een vierkante basis hebben. De pylonen worden *out-of-bounds* neergezet zodat één zijde de binnenkant van de achterlijn raakt, en één zijde de buitenkant van de *key area*. De doellijnen en de pylonen worden als *out-of-bounds* beschouwd.

Artikel 9 Backcourt & Frontcourt

Elk team heeft een *backcourt* en een *frontcourt*. De *backcourt* van een team is het gebied van de binnenkant van de achterlijn inclusief *de key* dat het betreffende team verdedigt tot en met de middenlijn. De *frontcourt* is het gebied van de middellijn tot de binnenkant van de achterlijn inclusief *de key* die de tegenstander verdedigt. De middellijn is onderdeel van de *backcourt* van elk team.

Artikel 10. Score tafel

Een scoretafel aan de middenlijn buiten het veld is onderdeel van het speelveld.

Artikel 11. Bench area

Het speelveld bevat twee *bench area's* (bankzones), deze bevinden zich buiten het veld, aan dezelfde zijde als de score tafel. Het einde van elke *bench area* wordt gemarkeerd door lijnen van 2 meter lang, beginnend bij en loodrecht stand op de zijlijn. Een lijn is het verlengstuk van de achterlijn, en de andere lijn wordt gemarkeerd op 5 meter van de middenlijn. De lijnen die de *bench area* afbakenen dienen een andere kleur te hebben dan de lijnen die gebruikt worden om het veld aan te geven.

Artikel 12. Wissel gebied

Het speelveld bevat een wisselgebied, deze bevinden zich buiten het veld en voor de score tafel. Het einde van het wisselgebied wordt gemarkeerd door lijnen van 2 meter lang, beginnend bij en loodrecht staand op de zijlijn. De andere lijn wordt gemarkeerd aan beide kanten van de middenlijn, op 3 meter afstand ervan. De lijnen die het wisselgebied afbakenen dienen een andere kleur te hebben dan de lijnen die gebruikt worden om het veld aan te geven.

Artikel 13. Straf gebied

Het speelveld bevat een strafgebied (*penalty box*) aan de overzijde van de score tafel. Dit gebied heeft twee *penalty boxes*, één aan elke kant van de middenlijn. Elke *penalty box* wordt afgebakend door 3 lijnen. De eerste lijn is 2 meter lang en loopt parallel aan de zijlijn op 1 meter afstand van de zijlijn en beginnend op 1 meter afstand van de middenlijn. De andere 2 lijnen dienen loodrecht op de eerste lijn te staan, beginnen aan elke kant, op 1 meter weglopend van de zijlijn. De uitgang van de *penalty box* wordt door 2 lijnen aangegeven, elk 30 cm lang, gemarkeerd als een verlengstuk van de lijn die zich op 1 meter van de middenlijn bevindt en bij het middelpunt van de *penalty box*. Elk team krijgt de *penalty box* toegewezen die zich direct tegenover hun *bench area* bevindt. Een *penalty* tafel wordt geplaatst tussen de de twee *penalty boxes*, precies tegenover de score tafel.

Sectie 3. Uitrusting

Artikel 14. Bal

Het spel wordt gespeeld met een ronde volleybal, gemaakt van flexibel leer, of met een synthetische leren hoed, met een binnenbal gemaakt van rubber of vergelijkbaar materiaal. De omtrek van de bal moet 65 tot 67 centimeter zijn en moet tussen de 260 en 280 gram wegen.

Een bal die voldoet aan de FIVB eisen voor volleybal, wordt beschouwd ook aan de IWRF eisen te voldoen voor wheelchairrugby. De bal is wit van kleur en zal opgeblazen worden tot minimaal 7,5 pounds druk.

Scheidsrechter 1 is de enige die mag beoordelen of de bal geschikt is.

Artikel 15. Wedstrijdklok

De wedstrijdtafel dient voorzien te zijn van een wedstrijdklok die de wedstrijdduur, penalties en time-outs bijhouden. Dit zal de officiële wedstrijdklok zijn.

Artikel 16. 40 seconden klok

De score tafel dient voorzien te zijn van een timer(s) die de 40 seconden score tijd bijhoudt. Deze timer zal een duidelijk ander geluid hebben als de wedstrijd klok.

Artikel 17. Signaal

De score tafel dient voorzien te zijn van een apparaat waarmee een duidelijk hoorbaar geluidssignaal gegeven kan worden wanneer:

- de speeltijd overschreden wordt,
- er een time out is,
- verzoek speler(s) te wisselen,
- en andere situaties die de aandacht van scheidsrechters nodig hebben.

Dit mag geïntegreerd zijn in de wedstrijdklok of het scorebord.

Artikel 18. Scorebord

Het speelveld dient uitgerust te zijn met een voorziening waarop de huidige score zichtbaar is voor de spelers en de toeschouwers. Deze voorziening mag manueel, mechanisch of elektronisch bedienbaar zijn. De wedstrijdklok mag hier een onderdeel van zijn.

Artikel 19. Pijl voor wisselend balbezit

De wedstrijdtafel dient voorzien te zijn van een instrument waarmee de spelrichting ("de pijl") wordt aangegeven voor het volgende balbezit welke valt onder de wisselend balbezit procedure zoals uiteengezet in artikel 63. Deze voorziening mag manueel, mechanisch of elektronisch bedienbaar zijn en mag onderdeel zijn van het scorebord of de wedstrijdklok.

Artikel 20. Score- en penalty formulier

De "wedstrijdtafel" (scoretafel & penalty tafel) zal toegerust zijn met formulieren om:

- de score van de wedstrijd
- en de uitgedeelde penalties op bij te houden tijdens de wedstrijd.

Het standaard scoreformulier is bijgevoegd als annex B. Het standaard penalty formulier is bijgevoegd als annex C.

Artikel 21. Tenue

Elk team dient tops in dezelfde kleur en tint te dragen. Wanneer er iets zichtbaar onder de top gedragen wordt, dient dit in dezelfde kleur en tint te zijn als de dominante kleur van de top van het tenue.

Elk team dient broeken in dezelfde kleur en tint te dragen. De broek mag een andere kleur hebben dan de top. Wanneer er iets zichtbaar onder de broek gedragen wordt, dient dit in dezelfde kleur en tint te zijn als de dominante kleur van de broek van het tenue.

Alle tops van het tenue dienen voorzien te zijn van een nummer tussen 1-15, 20-25, 30-35, 40-45, en 50-55 op zowel de voorkant als de achterkant. Elke speler dient een verschillend nummer te hebben. Het nummer op de voorkant moet zich aan de linkerkant bevinden en dient 10 centimeter in hoogte te zijn. Het nummer op de achterkant moet gecentreerd zijn en dient tussen de 12 en 20 centimeter hoogte zijn. Beide nummers dienen te allen tijden zichtbaar te zijn. Nummers mogen tevens aangegeven worden op de achterzijde van de rolstoel. Het tenue mag geen andere nummers bevatten.

Artikel 22. Handbescherming

Spelers mogen elke vorm van handbescherming gebruiken; echter, dit mag geen materiaal bevatten dat gevaarlijk kan zijn voor andere spelers, zoals hard of ruw materiaal.

Sectie 4. de Rolstoel

Artikel 23. Inachtneming van voorschriften

De rolstoel wordt beschouwd als deel van de speler. Elke speler is er verantwoordelijk voor dat zijn rolstoel voldoet aan alle voorschriften voor de duur van de gehele wedstrijd. Wanneer een rolstoel niet aan deze voorschriften voldoet, dan mag deze de wedstrijd niet in totdat de rolstoel wel aan de voorschriften voldoet.

Artikel 24. Breedte

Er is geen maximum breedte voor de rolstoel. Geen onderdeel van de rolstoel mag breder zijn dan het breedste gedeelte van de hoepels.

Artikel 25. Lengte

De lengte van de rolstoel mag niet meer zijn dan 46 centimeter, gemeten van het meest naar achter staande deel van het achterwiel tot aan het meest naar voren staande gedeelte van de rolstoel. (zie rolstoel afbeelding B)

Artikel 26. Hoogte

De hoogte van de rolstoel, gemeten van de vloer tot het midden zitbuis halverwege tussen de voorkant en de achterkant van de zitbuis, mag niet hoger zijn dan 53 centimeter. (zie rolstoel afbeelding B)

Artikel 27. Wielen

De rolstoel dient 4 wielen te hebben, De twee grote wielen aan de achterkant die gebruikt worden als aandrijving, worden de hoofdwielen genoemd; de twee kleine wieltjes aan de voorkant worden de casters genoemd. (zie rolstoel afbeelding A)

- De hoofdwielen dienen een maximale diameter te hebben van 70 centimeter. Elk hoofd wiel dient voorzien te zijn van hoepels en een spaak bescherming die er voor zorgt dat andere rolstoelen geen contact kunnen maken. Het achterste gedeelte van het hoofd wiel wordt als de achterkant van de rolstoel beschouwd en niets mag voorbij dit komen. (zie artikel 28)
-
- De casters dienen verschillende assen te hebben die minimaal 20 centimeter van elkaar verwijderd zijn, gemeten van midden tot midden. De houder waarin de caster zich bevindt dient niet meer dan 2.5 centimeter van het frame van de rolstoel verwijderd te zijn, gemeten van het de binnenkant van de caster houder (casterpot) tot de buitenkant van het frame.

Artikel 28. Anti-tip device

De rolstoel dient uitgerust te zijn met een anti-tip device die aan de achterkant van de rolstoel bevestigd is. Wanneer het een vast wiel is, dan mag het niet verder uitsteken dan de achterkant van de wielen. Wanneer het een draaiwiel is, dan mag de houder niet verder uitsteken dan de achterkant van de wielen. De onderkant van het wieltje van het anti-tip device dient zich niet meer dan 2 centimeter boven de vloer te bevinden. (zie rolstoel afbeelding B)

Artikel 29. Bumper

De rolstoel mag uitgerust zijn met een bumper aan de voorkant van de rolstoel. De bumper, of het meest naar voren staande gedeelte van de rolstoel wanneer er geen bumper aanwezig is, moet aan de volgende eisen voldoen:

- Het meest naar voren staande gedeelte van de bumper, gemeten van het midden van de stang met de casters in een naar voren rollende positie moet precies op 11 centimeter hoogte van de vloer zijn. (Zie rolstoel afbeelding B)
- Het meest naar voren staande gedeelte van de bumper dient minimaal 20 centimeter breed te zijn gemeten van beide zijanten en moet recht zijn.
- Het meest naar voren staande gedeelte van de bumper mag niet meer dan 20 centimeter uitsteken gemeten vanaf de voorkant van de houder van caster. (zie rolstoel afbeelding B)
- Op het breedste punt dient de bumper niet verder dan 2 centimeter uit te steken van de buitenste randen van de caster houder aan elke kant van de rolstoel. (Zie rolstoel afbeelding B)
- Het laagste punt van de bumper moet minimaal 3 centimeter van de vloer verwijderd zijn. (Zie rolstoel afbeelding B)
- Het hoogste punt van de bumper mag niet meer dan 20 centimeter van de vloer verwijderd zijn. (Zie rolstoel afbeelding B)

- De stang of buis waarvan de bumper gemaakt is dient minimaal 0.635 centimeter in doorsnede te zijn. (Zie rolstoel afbeelding C)
- De stang of buis waarvan de bumper gemaakt is dient rond te zijn en mag geen randen of uitsteeksels hebben die een speler een oneerlijk technisch voordeel zou kunnen geven.
- Alle stangen of buizen waarvan de bumper gemaakt is dienen gebogen te zijn zodat alle hoeken rond zijn. De hoeken mogen niet plooiën, pletten of wapperen.
- De buiging aan de binnenkant van alle hoeken moet minimaal 2 centimeter in diameter zijn.
- De minimale afmeting aan de buitenkant op ieder willekeurig punt van de bumper, gemeten van de buitenste hoek naar de buitenste hoek, is 3.27 centimeter. (Zie rolstoel afbeelding C)
- Vanuit het breedste punt van bumper dient er een stang te zijn die de bumper verbindt aan het frame van de rolstoel. Deze connectie dient recht te zijn, en dient een hoek van 45 graden of meer te hebben van de bumper en het frame, gemeten in een horizontaal vlak vanaf bovenaf gezien.

Artikel 30. Wings

De rolstoel mag uitgerust zijn met wings aan beide kanten van de rolstoel in de ruimte tussen de voorkant van de rolstoel en de wielen. Elke wing dient aan de volgende eisen te voldoen:

- Het buitenste contact punt van de wing moet precies 11 centimeter van de vloer zijn.
- Het laagste punt van de wing moet op minimaal 3 centimeter van de vloer zijn. (zie rolstoel afbeelding B)
- Het hoogste punt van de wing mag niet meer dan 20 centimeter van de vloer zijn. (Zie rolstoel diagram B)
- De stang of buis die gebruikt wordt voor de wing moet minimaal 0,635 centimeter in diameter zijn.
- De wing mag lateraal niet verder komen dan het midden van de band op het hoofdwiel.
- De wing mag stoppen bij het achterwiel, of mag doorlopen voorbij het achterwiel met een connectie naar het frame. Een wing die stopt bij het wiel moet aan de volgende extra eisen voldoen:
 - Moet afgerond zijn aan het einde zonder scherpe randen.
 - Moet binnen 1 centimeter van het hoofdwiel eindigen (zie rolstoel diagram)
 - De ruimte boven de wing, uitlopende van de bovenkant van de wing tot 10 centimeter boven de bovenkant van de wing en van de voorkant van de wing tot 1 centimeter achter de band van het wiel, dient vrij van obstakels te zijn.

Artikel 31. Comfort en veiligheid

De rolstoel dient aan de volgende extra eisen te voldoen:

- Alle uitsteeksels van de rolstoel, zoals de *push-bar*, *crossbars* of haken, dienen opgevuld te zijn. Let op: handvaten om de rolstoel te duwen zijn niet toegestaan
- Stuurmechanisme, remmen, versnellingen of welk mechanisch instrumenten dan ook, zijn niet toegestaan om de rolstoel te helpen bedienen. Wanneer de rolstoel met dergelijke instrumenten is uitgerust, dan dienen deze aangepast te zijn zodat ze niet operationeel zijn en ze moeten zo gepositioneerd worden zodat ze geen veiligheidsrisico vormen.
- De rolstoel mag aan de onderkant van de voorkant uitgerust zijn met een instrument om te voorkomen dat het voorover valt. Dit instrument dient aan de volgende eisen te voldoen:
 - Het mag niet het meest naar vorenstaande onderdeel van de rolstoel zijn
 - Er is geen minimale hoogte vanaf de vloer, maar het mag de vloer niet constant raken
 - Het mag de vloer niet beschadigen
 - Elk contact tussen dit instrument en de vloer valt onder de 'lichamelijk voordeel regel' (art.79).
 - Banden mogen geen zichtbare sporen nalaten op het speelveld.
 - Op de rolstoel mogen geen tegengewichten aangebracht zijn.

- Eén kussen met een maximale dikte van 10 centimeter mag op de zitting van de rolstoel aanwezig zijn.
- Een speler mag opvulling gebruiken tussen zijn knieën, Deze vulling mag niet boven de knieën uitkomen.
- Een speler mag aan de rolstoel vast geriemd zijn .
- Als er een kans bestaat dat de voet van een speler van de voetenplank af glijdt , dan dient er een riempje of elastiek achter of om de voet gebruikt te worden om te voorkomen dat dit gebeurt.
- Spelers mogen extra hulpmiddelen gebruiken om de bal te ondersteunen. Deze ondersteuning moet net zo hoog of hoger zijn dan de zitting. Geen enkel deel van de bal mag zich binnen de zitframe bevinden. Er mogen riempjes gebruikt worden om de bal te fixeren, zo lang 75% van de bal beschikbaar is om te spelen, en zolang deze maar voor 25% contact maakt met de onderkant van de bal.

Artikel 32. Aanpassingen

Elk onderdeel van de rolstoel mag aangepast worden om het comfort of de veiligheid te verbeteren, of om medische redenen.

Deze aanpassingen dienen veilig te zijn, te voldoen aan alle specificaties genoemd in deze regels, en mogen geen mechanisch voordeel geven. Aanpassingen op medische gronden dienen genoemd te zijn op de classificatiekaart van de speler.

Innovatieve veranderingen welke mechanisch voordeel geven of welke niet voldoen aan de huidige geaccepteerde normen voor de rolstoel zoals uiteengezet in deze regels, mogen niet gemaakt worden zonder vooraf gegeven toestemming van de IWRF. Dergelijke veranderingen moeten gepresenteerd worden aan en schriftelijk goedgekeurd worden door de technische commissie van IWRF.

Goedkeuring dient minimaal 2 maanden voorafgaande aan het begin van een WK, zone kampioenschap of paralympische spelen ontvangen te zijn, en 1 maand voorafgaande aan elk gesanctioneerd evenement. Omdat de IWRF een maand nodig heeft om de aanvraag te behandelen en om tot een beslissing te komen , dienen aanvragen minimaal 3 maanden voorafgaand aan het begin van een WK, zone kampioenschap of paralympische spelen ontvangen te zijn, en 2 maand voorafgaande aan elk gesanctioneerd evenement. Het begin van dergelijke evenementen is de datum van de openingsceremonie, of als deze er niet is, de datum dat de eerste wedstrijd gespeeld wordt.

Sectie 5. Teams

Artikel 33. Vaststellen van teams

Het team dat thuis speelt zal als team A worden aangemerkt op het scoreblad. Wanneer het spel op neutraal terrein wordt gespeeld, dan zal het team dat als eerste voorkomt op het officiële schema aangemerkt worden als team A. Op IWRF evenementen zullen alle speel locaties als neutraal worden beschouwd.

Artikel 34. Spelers

Elk team mag uit maximaal 12 leden te bestaan. Nier meer dan vier spelers van elk team mogen zich tegelijkertijd op het speelveld bevinden. Spelers die een straf uitzitten worden beschouwd als op het speelveld. Spelers die tijdens de wedstrijd niet op het speelveld zijn, worden reserves genoemd.

Artikel 35. Classificatie

Alle spelers dienen geclassificeerd te zijn volgens het IWRF classificatie systeem zoals uiteengezet het *IWRF Classificatie Handboek*. Elke speler dient in het bezit te zijn van een classificatie kaart die de volgende informatie bevat:

- De volledige naam van de speler
- De huidige classificatie punten van de speler
- Het rugnummer van de speler zoals het staat op zijn uniform en op het rooster
- Een pasfoto van de speler

- Specificaties van elke aanpassing die gemaakt is aan de rolstoel of uitrusting van de speler om medische redenen.

De classificatie kaart dient elke keer dat de speler het speelveld betreedt aan de scorekeeper gegeven te worden.

De som van de classificatiepunten van de speler op het speelveld van één team moet 8 of minder zijn. Voor elke vrouwelijke speler op het speelveld, mag het team 0.5 punt boven de 8 punten van het team hebben.

Wanneer een team door blessures of diskwalificatie niet in staat is om met 4 spelers aan de maximale punten eis te voldoen, dan mag het team drie spelers opstellen. In dit geval moet de som van de classificatiepunten minder dan 8 zijn.

Artikel 36. Roosters

Minimaal 10 minuten voor de geplande starttijd van de wedstrijd dient de coach de volgende informatie aan de scorekeeper te geven, welke opgenomen zal worden op het scoreblad:

- De namen, classificaties en rugnummers van alle leden van het team
- De naam van de aanvoerder of aanvoerders
- De naam van elke team coach of assistent coach

Alleen spelers genoemd op dit scoreblad zijn toegestaan te spelen. Reserves die later aankomen mogen spelen als hun naam op het scoreblad voorkomt.

Artikel 37. Startende spelers

Minimaal 10 minuten voor de geplande starttijd van de wedstrijd dient elke coach de namen en classificatie kaarten van de vier startende spelers aan de scorekeeper te geven. De coach van team A zal deze informatie als eerste geven.

Startende spelers mogen hierna niet meer vervangen worden, behalve in geval van blessures.

Elk team dient het spel te beginnen met vier spelers op het veld.

Artikel 38. Aanvoerders

Elk team dient minimaal één aanvoerder aan te wijzen. De aanvoerder is de enige speler van het team die met de officials mag communiceren namens de coach of andere spelers. De aanvoerder dient met de officials en zijn teamgenoten samen te werken om de wedstrijd gepast te spelen.

Op het scoreblad is de aanvoerder herkenbaar doordat er een 'C' naast zijn naam staat.

Wanneer de aanvoerder het speelveld verlaat, dan wordt er een vervangende aanvoerder aangewezen. Op het scoreblad is de vervangende aanvoerder herkenbaar doordat er 'AC' naast zijn naam staat.

Artikel 39. Coaches

Elk team dient een coach aan te wijzen wiens naam op het scoreblad genoemd dient te worden.

Een team mag een assistent coach aanwijzen wiens naam op het scoreblad genoemd dient te worden.

De assistent coach zal de verantwoordelijkheden van de coach overnemen wanneer deze om wat voor reden dan ook daartoe niet in staat is.

De aanvoerder mag tevens de coach zijn. Wanneer de aanvoerder het spel dient te verlaten door een diskwalificatie fout, of wanneer hij een andere reden niet in staat is als coach te fungeren, dan mag de vervangende aanvoerder zijn plaats als coach innemen.

Artikel 40. Doel en spelersbank

Voor de geplande aanvangstijd van de wedstrijd, zullen de coaches van de teams bij elkaar komen om hun doel en spelersbank (*bench area*) te kiezen. Wanneer zij hier onderling geen overeenstemming in kunnen vinden, dan zal het hoogst geplaatste team mogen kiezen.

Tijdens de eerste helft van de wedstrijd, zal elk team de doellijn verdedigen die het dichtste bij hun *bench area* is, en zal scoren op de doellijn die het verst verwijderd is van hun *bench area*. Tijdens

de tweede helft behouden de teams hun *bench area's*, maar de doelgebieden die zij verdedigen en waar zij scoren zullen wisselen.
In het geval van extra tijd zal elk team voor de keer extra tijd hetzelfde goal gebied houden, voor elke keer extra tijd daarna zal er gewisseld worden.

Sectie 6. Officials

Artikel 41. Wedstrijd officials

Elke wedstrijd zal geleid worden door twee scheidsrechters, die scheidsrechter 1 en scheidsrechter 2 genoemd worden. De scheidsrechters worden geassisteerd door:

- *Technical commissioner*
- Een *scorekeeper*
- Timekeeper
- *Forty second operator*
- *Penalty timekeeper*

Deze assistenten worden de tafelofficials genoemd.

Tijdens een toernooi, staan alle officials onder leiding van de hoofd official. De hoofd official is verantwoordelijk voor het aanwijzen van en toezien op de scheidsrechters en tafel officials.

Artikel 42. gezag van de Officials

De taken en het gezag van de officials begint wanneer zij aankomen op het speelveld en eindigen na alle reguliere wedstrijdmomenten en wedstrijdmomenten in extra tijd, zoals goedgekeurd door scheidsrechter 1 door zijn handtekening op het scoreblad. Incidenten die plaatsvinden buiten deze momenten moeten genoteerd worden op het score blad en worden afgehandeld door de organisatie van het toernooi of andere relevante gezaghebbers.

Artikel 43. Corrigeerbare fouten

Fouten in de wedstrijdadministratie mogen gecorrigeerd worden onder de volgende omstandigheden:

- De fout moet een administratieve fout zijn, zoals een verkeerde sanctie toepassen of het incorrect starten of stoppen van de wedstrijdklok of 40 seconden klok. Inschattingfouten of interpretatiefouten van de scheidsrechters kunnen niet gecorrigeerd worden.
- Een correctieverzoek dient door de coach of aanvoerder gemaakt te worden voordat de bal live wordt na het eerstvolgende stopmoment in de wedstrijd nadat de fout gemaakt is.
- Het correctieverzoek dient bij de scorekeeper gemaakt worden, die het direct dient te noteren en die de scheidsrechters dient te informeren tijdens het eerstvolgende stopmoment in het spel.
- Wanneer scheidsrechter 1 oordeelt dat er een corrigeerbare fout heeft plaatsgevonden, dan wordt alles wat na de fout heeft plaatsgevonden tenietgedaan en het spel wordt hervat vanaf het moment dat de fout plaatsvond. De klok en de score zullen worden teruggezet naar het moment dat de fout plaatsvond.

Artikel 44. Scheidsrechters

De scheidsrechters dienen het spel te leiden in overeenstemming met deze regels.

De scheidsrechters dienen de materialen (kleding), procedures, en signalen te gebruiken zoals uiteengezet in het IWRF scheidsrechters handboek.

De scheidsrechters hebben de autoriteit om te oordelen over elke wedstrijsituatie welke niet specifiek genoemd wordt in deze regels.

Wanneer verbale communicatie nodig is om een beslissing te verantwoorden, dan zal de Engelse taal gebruikt worden voor internationale wedstrijden. Dit betekent niet dat een speler of een coach het recht heeft om uitleg te vragen over een beslissing, noch dat de scheidsrechter Engels moet spreken om zijn taken uit te kunnen voeren. Dit is alleen van toepassing op situaties die verwarrend zijn en

lange vertragingen in het spel als gevolg van ongebruikelijk gebeurtenissen of gebeurtenissen die buiten de strekking van de wedstrijd vallen.

Artikel 45. Verantwoordelijkheden van scheidsrechter 1

Scheidsrechter 1 heeft algehele verantwoordelijkheid over het verloop van de wedstrijd. Hij heeft de volgende extra taken:

- Inspecteren en goedkeuren van de uitrustingen die gebruikt wordt door alle spelers en de officials.
- Verbieden van het dragen van objecten en gebruiken van uitrusting die als gevaarlijk wordt beschouwd.
- Erkennen van alle andere officials voorafgaand aan de start van de wedstrijd.
- De tip-off aan het begin van het spel uitvoeren
- Het oordeel geven over alle conflicten of verschillen aangaande de werking van de wedstrijdklok, het scorebord, of andere zaken die onder het rechtsgebied van de tafel officials vallen.
- Een oordeel geven over corrigeerbare fouten
- Het spel verloren verklaren (voor één team /forfait) wanneer de omstandigheden daar om vragen
- Controleren of het score blad correct is aan het einde van elke speelhelft en op elk ander noodzakelijk moment.

Artikel 46. technical commissioner

The *technical commissioner* heeft de volgende taken:

- Toezien op het werk van de tafel officials bij de score tafel
- De scheidsrechters assisteren bij het verloop van de wedstrijd
- De scheidsrechters assisteren wanneer een corrigeerbare fout zich voordoet
- Juistheid van het scoreblad vaststellen
- Juiste werking van de wedstrijdklok vaststellen
- Juiste werking van de veertig seconden klok vaststellen
- Juiste werking van het scorebord vaststellen
- Juiste werking van de richtingspijl voor wisselend balbezit
- Zorgen dat de *time-outs* vastgelegd worden
- De scheidsrechters assisteren bij protesten van de teams

Artikel 47. scorekeeper

De *scorekeeper* heeft de volgende taken:

- Vaststellen dat alle benodigde informatie juist op het scoreblad is ingevuld voorafgaand aan de start van de wedstrijd.
- Alle score in chronologische volgorde registreren op het scoreblad.
- Alle time-outs noteren op het scoreblad, inclusief in welke helft, welk team en welke speler of coach erom verzocht heeft.
- Het controleren van de totale waarde van de classificatiepunten van alle spelers op het speelveld voor elk team, en zeker stellen dat geen van de teams het maximale aantal overschrijdt. (artikel 35)
- Registreren in welke volgorde de spelers het speelveld opkomen na vervanging.
- Het bedienen van het scorebord wanneer deze niet geïntegreerd is in de wedstrijdklok.
- Het bedienen van de richtingspijl voor wisselend balbezit wanneer deze niet geïntegreerd is in de wedstrijdklok.
- De scheidsrechter inlichten over onregelmatigheden. Dit dient gedaan te worden tijdens het eerstvolgende rustmoment na de onregelmatigheid.

Artikel 48. timekeeper

De timekeeper heeft de volgende taken

- De speelklok bedienen.
- Scheidsrechter 1 inlichten wanneer het drie minuten voor aanvang van de wedstrijd is.
- Het kloppen van alle speelkwarts, de pauzes en de (eventueel) extra tijd.
- Aangeven wanneer elke kwart van de reguliere en extra speeltijd eindigt.
- Het timen van elke time-out (artikel 57) en elke *equipement* time out (artikel 59), het geven van een geluidssignaal wanneer er 50 seconden voorbij zijn.
- De scheidsrechters informeren over verzoeken voor een wissel
- Het bedienen van het scorebord wanneer deze geïntegreerd is in de wedstrijdklok.
- Het bedienen van de richtingspijl voor wisselend balbezit wanneer deze geïntegreerd is in de wedstrijdklok.
- De scheidsrechter inlichten over onregelmatigheden. Dit dient gedaan te worden tijdens het eerstvolgende rustmoment na de onregelmatigheid.

Artikel 49. 40 second operator

De *40 seconde operator* heeft de volgende taken:

- Het bedienen van de veertig seconden score klok
- Het starten of herstarten van de veertig seconden klok zoals uiteengezet in artikel 53.

Artikel 50. penalty timekeeper

De *penalty timekeeper* heeft de volgende taken:

- Toezien op het penalty box gebied
- Voor elke opgelegde penalty de volgende informatie registreren op het penalty blad:
 - De naam van de speler die de fout heeft gemaakt
 - Het type fout dat gemaakt is
 - De tijd van de fout
- Registreren van contact waarschuwingen voordat er gefloten wordt. (artikel 92)
- Het timen van elke penalty middels de wedstrijdklok.
- Aangeven wanneer de bestrafte speler weer terug het speelveld op mag.
- De scheidsrechter inlichten over onregelmatigheden. Dit dient gedaan te worden tijdens het eerstvolgende rustmoment na de onregelmatigheid.

Sectie 7. Tijdsreglement

Artikel 51. Speeltijd

Rolstoelrugby wordt gespeeld in vier periodes van acht minuten. Er is een pauze van twee minuten aan het einde van de eerste helft en aan het einde van de derde helft. Er is een pauze van vijf minuten na de tweede helft.

In het geval van extra tijd, dan zal elke periode van extra tijd drie minuten duren. Er dient een pauze van twee minuten te zijn tussen het einde van de reguliere speeltijd en het begin van van de eerste periode extra tijd. Wanneer er meerdere extra tijd periodes nodig zijn, dan zal er een pauze van twee minuten zijn na elke periode van extra tijd.

Artikel 52. Bediening van de wedstrijdklok

De wedstrijdklok zal op de volgende momenten gestart worden:

- Wanneer de bal aangeraakt wordt een speler nadat het zijn hoogste punt bereikt heeft na tip-off.
- Wanneer de bal aangeraakt wordt door een speler op het speelveld bij een ingooi.

De wedstrijdklok wordt gestopt:

- Aan het einde van elke periode van reguliere speeltijd en extra tijd.
- Wanneer er gescoord is.
- Wanneer de scheidsrechter fluit om aan te geven dat er een overtreding, fout, time-out is, of om wat voor andere reden dan ook om spel stil te leggen.

Artikel 53. Bediening van de veertig seconden klok

De veertig seconden klok wordt gestart nadat een speler in het speelveld de bal aangeraakt heeft na een ingooi bij *out-of-bounds*, en wordt opnieuw gestart elke keer dat een team balbezit verkrijgt op het speelveld. Wanneer een teamlid van de tegenpartij de bal aanraakt, maar het andere team daarna nog steeds balbezit heeft, dan wordt de veertig seconden klok niet opnieuw gestart.

De veertig seconden klok dient gestopt en gereset te worden naar veertig (40) seconden wanneer:

- Een official fluit voor een verdedigingsfout of overtreding
- Een official fluit voor een aanvalsfout of overtreding die resulteert in wisselend balbezit.
- Het spel stilgelegd wordt door een actie verbonden aan het team dat geen balbezit heeft.

De veertig seconden klok dient gestopt, maar niet gereset te worden naar veertig (40) seconden wanneer hetzelfde team dat daarvoor balbezit had een ingooi toegewezen krijgt als resultaat van:

- Een uitbal
- Een speler van hetzelfde team om een time-out vraagt aan de scheidsrechter (blessure, uitrusting)
- Een held-bal situatie
- Een aanvalsfout waarbij het team balbezit houdt.

De veertig seconden klok dient gestopt en gereset te worden naar vijftien (15) seconden wanneer:

- Een team in bezit van de bal om een time-out vraagt en deze toegewezen krijgt, en de resterende tijd op de veertig seconden klok is minder dan 15 seconden.

De veertig seconden klok dient gestopt en uitgezet te worden wanneer:

- Een team bezit krijgt van een '*live*' bal op het speelveld, en er zijn minder dan veertig (40) seconden over op de klok of nog vijftien (15) seconden over op de wedstrijdklok nadat er een time out is toegekend in welke periode dan ook.

Artikel 54. Bediening van de penalty klok

De wedstrijd klok zal dienstdoen als de penalty klok om te tijdsduur van straf tijd op te nemen.

Artikel 55. Live bal

De bal wordt live wanneer de scheidsrechter fluit:

Voordat de middencirkel betreden wordt om de tip-off uit te voeren

Wanneer de bal ter beschikking aan een speler wordt gesteld voor een ingooi.

Artikel 56. Dode bal

De bal wordt 'dood' wanneer de scheidsrechter fluit om aan te geven dat er een goal, een overtreding, een fout, een time-out is, of wanneer het spel om welke andere reden dan ook stilgelegd wordt.

Artikel 57. Time-outs

Elk team heeft recht op zes (6) time-outs die gebruikt mogen worden tijdens reguliere speeltijd.

- Er zijn vier (4) time-outs van 30 seconden en
- twee van 60 seconden.

In het geval van extra tijd mogen time-outs die over zijn aan het eind van de reguliere speeltijd meegenomen worden. Bovendien krijgt elk team 1 extra time-out van 30 seconden per periode van extra tijd.

Time-outs van 30 seconden mogen aangevraagd worden door de coach of een speler. Time-outs van 60 seconden mogen alleen door de coach of assistent coach aangevraagd worden.

Een time-out die door de coach wordt aangevraagd wordt alleen toegekend wanneer de bal dood is. De coach mag deze op elk gewest tijdstip aan de time keeper vragen, deze zal het verzoek doorgeven aan de scheidsrechter in het eerst volgende dode bal moment na aanvraag van de coach time-out. Een time-out aangevraagd door een speler wanneer de bal live is, wordt alleen toegekend wanneer de speler die het verzoek doet of een teamgenoot, balbezit heeft. De bal mag niet in contact zijn met de vloer of met een speler van het andere team.

Wanneer de scheidsrechter de aanvraag voor een time-out goedkeurt, dan zal hij fluiten, aangeven dat er een time-out is, en aangeven welk team hierom gevraagd heeft. Deze informatie zal worden opgenomen op het score blad.

Tijdens een time-out dienen spelers op het speelveld te blijven of terug te keren naar hun bank.

Coaches en staf mogen het speelveld niet betreden tijdens een time-out; wanneer spelers assistentie nodig hebben of willen overleggen met hun coach of staf, dan moeten zij terugkeren naar hun bank.

Het team dat de time-out heeft aangevraagd mag beslissen wanneer deze eindigt en mag op elk tijdstip terugkeren naar de wedstrijd. Het andere team dient het spel direct te hervatten.

Wanneer de time-out volledig wordt gebruikt, dan klinkt er een waarschuwingssignaal na 20 seconden bij een time-out van 30 seconden en na 50 seconden bij een time-out van 60 seconden om aan te geven dat de teams dienen terug te keren naar het speelveld om verder te gaan met de wedstrijd.

Wanneer de time-out is afgelopen, zal het spel hervat worden middels een ingooi.

Na de waarschuwing om het spel te hervatten, zullen de spelers tijd krijgen om in positie te komen.

Wanneer een scheidsrechter vindt dat een of meer spelers dit vertragen, dan zal de wedstrijd als volgt hervat worden:

- Wanneer het team dat de ingooi doet de wedstrijd vertraagd, dan zal de scheidsrechter de ingooi procedure beginnen op het van toepassing zijnde punt door de bal op de vloer te plaatsen. Wanneer de spelers die ingooit zijn positie inneemt voordat de overtreding 'van ingooi' plaatsvindt, dan zal de scheidsrechter de bal aan hem toekennen en doorgaan met het tellen van de 10 seconden.
- Wanneer het team dat niet ingooit laat is, dan zal de scheidsrechter de bal toekennen aan het andere team voor ingooi, en de wedstrijd zal hervat worden.

Artikel 58. Scheidsrechters time-out

Een scheidsrechter mag het spel op elk gewenst moment stilleggen om op een situatie toe te zien of op te lossen. De duur van deze momenten varieert per situatie. De volgende regels zijn van toepassing op specifieke situaties:

- Wanneer zich een situatie voordoet die iemand in gevaar brengt, dan zal de scheidsrechter het spel direct stilleggen. Dit zal duren voor zolang het duurt de situatie op te lossen.
- Wanneer een speler geblesseerd is, dan zal de scheidsrechter het spel direct stilleggen. Dit zal duren voor zolang het duurt de geblesseerde persoon te verplaatsen om medische hulp te

krijgen. Wanneer het een blessure betreft die direct behandeld kan worden en de speler kan binnen één minuut terugkeren in de wedstrijd, dan is dit toegestaan.

- Wanneer de geblesseerde speler niet in staat is, binnen één minuut, terug te keren in de wedstrijd dient er een time-out gevraagd te worden en de speler dient vervangen te worden.
- Wanneer er een probleem is met de tafel officials of hun uitrusting die effect heeft op de bediening van de wedstrijdklok, dan zal de scheidsrechter het spel direct stilleggen. Dit zal duren voor zolang het duurt de situatie op te lossen.

Wanneer er een probleem is met de tafel officials of hun uitrusting die geen effect heeft op de bediening van de wedstrijdklok, dan zal de scheidsrechter het spel direct stilleggen tijdens de eerstvolgende pauze. Dit zal duren voor zolang het duurt de situatie op te lossen.

Wanneer er zich een corrigeerbare fout voordoet (artikel 43), dan zal de scheidsrechter het spel stilleggen op het moment dat hij achter de fout komt.

Artikel 59. equipment time-out

Dit artikel is niet van toepassing op een speler die geïmmobiliseerd is door een val, zelfs als er tegelijkertijd een uitrustingsprobleem (equipment) is.

Wanneer een gedeelte van de rolstoel of uitrusting van een speler niet naar behoren functioneert, beschadigd raakt of aanpassing behoeft, dan mag verzocht worden de wedstrijd stil te leggen. De scheidsrechter zal dit als volgt toekennen:

- Wanneer het uitrustingsprobleem iemand in gevaar brengt, dan zal de scheidsrechter het spel direct stilleggen.
- Wanneer er geen gevaar is en de speler is mobiel, dan zal het spel stilgelegd worden tijdens het eerstvolgende dode bal moment in het spel.
- Wanneer er geen gevaar is, de speler niet mobiel is en het aanvallende team is niet in een scorende positie, dan zal de scheidsrechter het spel direct stilleggen.
- Wanneer er geen gevaar is, de speler niet mobiel is, en het aanvallende team is in een scorende positie, dan zal de scheidsrechter het spel stilleggen zodra de kans om te scoren voorbij is.
- Wanneer een uitrusting time-out toegekend wordt, dan heeft de betreffende speler 1 minuut om de het probleem op te lossen. Wanneer het probleem niet opgelost kan worden in 1 minuut, dan dient er een time-out gevraagd te worden en dan dient de speler gewisseld te worden.

Een *equipment* time-out is geen gelegenheid om te wisselen. Wisselingen worden mogelijk toegestaan wanneer de speler die om de uitrusting time-out vraagt een uitrusting heeft die niet naar behoren functioneert en hem verhinderd te spelen.

Artikel 60. Gevallen speller

Dit artikel is niet van toepassing op spelers die zich enkel door een probleem aan hun uitrusting niet meer kunnen voortbewegen.

Een gevallen speler is een speler in een positie waarin hij zich niet langer kan voortbewegen in zijn rolstoel als gevolg van een val.

Wanneer een gevallen speler niet op eigen kracht terug kan keren in het spel, dan moet het spel stilgelegd worden zodra de kans zich voordoet. De scheidsrechter zal het spel als volgt stilleggen:

- Wanneer het aanvallende team niet in een scorende positie is, zal de scheidsrechter het spel direct stilleggen
- Wanneer de gevallen speler in gevaar of gewond is, zal de scheidsrechter het spel direct stilleggen

- Wanneer de gevallen speler op een positie is waar hij het spel hindert, zal de scheidsrechter het spel direct stilleggen
- Wanneer het aanvallende team in een scorende positie is, er geen gevaar of gewonde is en de gevallen speler het spel niet hindert, dan zal de scheidsrechter het spel stilleggen op het moment dat de kans om te scoren voorbij is.
- Nadat de scheidsrechter het spel stilgelegd heeft, zal hij de stafleden van de speler toestemming geven het speelveld te betreden om assistentie te verlenen. Het spel zal verdergaan zodra de gevallen speler gereed is om verder te spelen. Wanneer hier meer dan één minuut voor nodig is moet er een time-out gevraagd worden, of er moet een vervangende speler ingezet worden.

Sectie 8. Spel REGLEMENT

Artikel 61. Het spel beginnen

Het spel zal beginnen met een *Tip-Off* in de middencirkel. Het spel begint wanneer scheidsrechter 1 op zijn fluit blaast om aan te geven dat contact toegestaan is. Wanneer een team niet met 4 spelers uit kan komen aan het begin van spel, zal het spel niet beginnen. Als een team niet in staat is om binnen 15 minuten na de geplande starttijd vier spelers gereed te hebben, dan verliezen zij de wedstrijd.

Artikel 62. Tip-Off

Voor de *tip-off* zal één speler van elk team de middencirkel betreden. Deze spelers nemen hun positie in aan dezelfde kant van de middenlijn als de kant die ze verdedigen. Alle andere spelers positioneren zichzelf buiten de middencirkel. Spelers van hetzelfde team buiten de middencirkel, mogen niet naast elkaar staan rond de cirkel wanneer een speler van de tegenpartij ertussen wenst te staan.

De *tip-off* start wanneer de scheidsrechter op zijn fluit blaast om aan te geven dat contact is toegestaan en hij betreedt vervolgens de cirkel. Hij gooit de bal verticaal omhoog tussen de spelers zodat ze er beiden niet bij kunnen. Wanneer de bal omlaag komt, moet deze door minimaal één speler aangeraakt worden alvorens hij de grond raakt.

De *tip-off* zal opnieuw gedaan worden in de volgende situaties:

- Wanneer er een gelijktijdige overtreding is bij beide teams
- Wanneer de bal de grond raakt zonder te zijn aangeraakt door één van de spelers in de cirkel
- Wanneer de scheidsrechter de bal fout opgooit

Artikel 63. Wisselend balbezit

Balbezit tussen de teams wordt afgewisseld aan het begin van de tweede, derde en vierde periode van reguliere speeltijd en na elke *held-ball* (artikel 72).

Het team dat het niet lukt om balbezit te krijgen na de *tip-off*, zal balbezit krijgen volgens bovenstaande procedure. Wanneer balbezit is verkregen na een overtreding tijdens de *tip-off*, zal het andere team als eerste balbezit krijgen bij de wisseling.

De pijl geeft aan in welke richting de bal gespeeld wordt na de volgende beurtwisseling. Wanneer de bal volgens de regels is ingegooid aan het begin van een periode, of na een *held-ball*, zal de pijl draaien om de richting aan te geven die na de volgende wisseling gespeeld wordt.

Artikel 64. Positie van een persoon

De positie van een persoon wordt bepaald door het contactpunt tussen de persoon en de vloer. Wanneer een persoon gedeeltelijk of helemaal contact maakt met een gedeelte buiten het veld, wordt de persoon ook beschouwd als buiten het veld. Wanneer een persoon in een bepaald gedeelte van het veld is, en hij maakt contact met een nieuw gedeelte, wordt hij beschouwd als zijnde in het nieuwe gedeelte.

Artikel 65. Positie van de bal

De positie van de bal wordt bepaald door het contactpunt met de vloer of met een persoon. Wanneer de bal niet in contact is met de vloer of een persoon, wordt de positie bepaald door het laatste contactpunt met de vloer. Wanneer er opnieuw contact is tussen de bal en de vloer of de bal en een persoon, wordt dit punt beschouwd als het nieuwe contactpunt. Er is balcontact geweest wanneer de bal in contact is geweest met het lichaam of de rolstoel van een speler, ongeacht of dit opzettelijk was of niet.

Artikel 66. Balbezit

Een speler heeft balbezit wanneer:

- Hij de bal in zijn handen of op zijn schoot heeft, tegen zijn lichaam of rolstoel houdt zonder dat de bal contact heeft met de vloer;
- Hij een of beide handen stevig op de bal heeft en derhalve voorkomt dat een tegenspeler de bal gemakkelijk kan bewegen of afpakken;
- Hij de bal gekregen heeft om een ingooi te doen

Copyrights

© Copyright 2013 NL editie **DQRF** © Copyright 2012 Internationale editie **IWRF**