



**International Wheelchair Rugby Federation (IWRF)**

**Änderungsdokument der  
internationalen Regeln ab 2008**

- **Regeländerungen**
- **Neue Regeln**

***Zusammenfassung auf Deutsch***

**1. October 2008**

**Translated and published by the  
IWRF Technical Commission European Zone**

# Änderungsdokument der internationalen Regeln ab 2008

## Bemerkungen:

- Zusammenfassung auf Deutsch.
- Geänderter resp. neuer Text ist **gelb** markiert.
- Originales, englisches Änderungsdokument der IWRF im Anhang.

---

## **Artikel 16 Vierzig-Sekunden-Uhr (Forty Second Clock)**

Der Tisch wird mit einem zusätzlichen Zeitmesser oder Stoppuhr versehen um die vierzig (40) Sekunden Zeitspanne zu messen.

Die Vierzig-Sekunden-Uhr muss ein eindeutiges Signal haben, dass unterschiedlich zur Spieluhr klingt.

## **Artikel 27 Räder (Wheels)**

Der Rollstuhl muss vier Räder haben. Die großen hinteren Räder, mit denen man das Rad antreibt, werden als Haupträder bezeichnet; die zwei kleinen Räder vorne werden als Vorderräder bezeichnet. (Siehe Rollstuhldiagramm A).

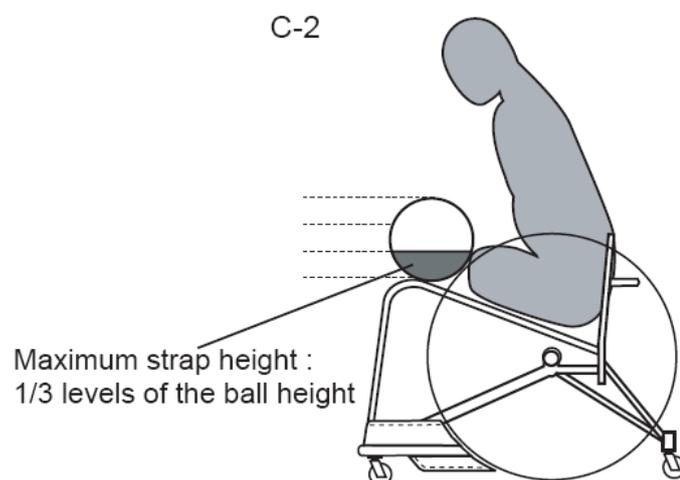
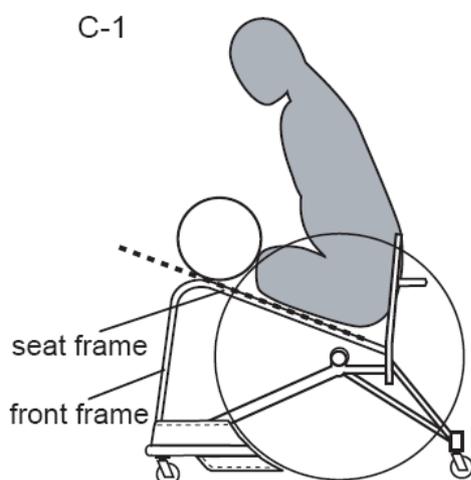
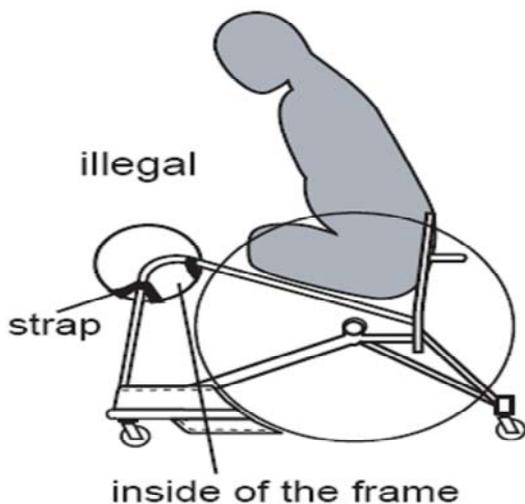
- a. Die Haupträder dürfen maximal einen Durchmesser von 70cm haben. Jedes Hauptrad muss mit einem Speichenschutz ausgestattet sein, der den Bereich der Kontaktfläche mit einem anderen Rollstuhl schützt, und einem Greifreifen. Keine Stangen oder Platten dürfen in den Bereich des gesamten Hauptrades hineinragen. **Der hinterste Teil des Hauptrads gilt als Rückseite des Rollstuhls und nichts darf diesen Teil überragen.**
- b. Die Vorderräder müssen getrennte Achsen haben und mindesten 20cm auseinander liegen, gemessen von Mitte zur Mitte der parallel stehenden Räder. Das Achsgehäuse, das die Vorderradachse hält, darf nicht weiter als 2,5 cm vom Hauptrahmen des Rollstuhls entfernt sein, gemessen vom Innenrand des Achsengehäuses zum Aussenrand des Hauptrahmens.

## **Artikel 31 Komfort und Sicherheit (Comfort and safety)**

Der Rollstuhl muss den folgenden zusätzlichen Anforderungen genügen:

- a. Alle am Rollstuhl vorstehenden Teile wie Griffe, Schiebegriffe, Querstangen, oder Haken müssen abgepolstert sein.
- b. Hilfsgeräte zum Bremsen, Steuern, Beschleunigen oder andere mechanische Geräte, die das Rollstuhlfahren unterstützen, sind nicht gestattet. Falls der Rollstuhl mit solchen Hilfsmitteln ausgerüstet ist, müssen sie in der Weise verändert werden, dass sie nicht benutzt werden können und kein Sicherheitsrisiko darstellen.
- c. Der Rollstuhl kann mit einem Hilfsmittel unter dem vorderen Ende ausgerüstet sein, um ein Überkippen nach vorne zu verhindern. Dieses Hilfsmittel muss folgenden Anforderungen genügen:

- i. Es kann nicht am weitesten nach vorne stehen.
  - ii. Es gibt keine Mindesthöhe, aber es sollte keinen ständigen Kontakt mit dem Boden haben.
  - iii. Es darf den Boden nicht beschädigen.
  - iv. Jeder Kontakt zwischen dem Hilfsmittel und dem Boden wird über die körperliche Vorteilsregel geahndet (Artikel 76).
- d. Die Reifen dürfen keine deutlichen Spuren auf der Spielfläche hinterlassen.
  - e. Keine Gegengewichte dürfen dem Rollstuhl hinzugefügt werden.
  - f. Ein Kissen, mit einer maximalen Dicke von 10cm, ist auf dem Sitz des Rollstuhls gestattet.
  - g. Ein Spieler darf Polsterungen zwischen den Knien benutzen. Die Polsterung darf nicht über die Knie hinausragen.
  - h. Ein Spieler darf an den Rollstuhl gegürtet sein.
  - i. Falls die Möglichkeit besteht, dass die Füße eines Spielers von den Fußrasten rutschen, muss (sollte) ein Band oder elastisches Band hinter den Beinen oder an den Füßen befestigt sein, um dies zu verhindern.
  - j. Die Spieler können zusätzliche Vorrichtungen benutzen, um den Ball zu stützen. Diese Vorrichtung muss gleich oder höher als der Sitzrahmen sein. Kein Teil des Balls darf innerhalb des Sitzrahmens sein (Abb. 1). Es können Bänder benutzt werden um den Ball zu sichern, solange 75% des Balls spielbar sind und die restlichen, unteren 25% des Balls Kontakt machen (Abb. C-1 und C-2).**



## **Artikel 35 Klassifizierung (Classification)**

Alle Spieler müssen gemäß des IWRF Klassifizierungssystems klassifiziert sein, wie es im IWRF Klassifizierungshandbuch beschrieben ist. Jeder Spieler muss einen Klassifizierungspass besitzen, der folgende Informationen beinhaltet:

- a. Der volle Name des Spielers.
- b. Die bestehenden Klassifizierungspunkte.
- c. Die Nummer des Spielers, wie sie auf der Spielkleidung und in der Mannschaftsaufstellung erscheint.
- d. Ein Foto des Spielers.
- e. Besonderheiten und Abänderungen am Rollstuhl und Ausrüstung des Spielers aus medizinischen Gründen.

Der Klassifizierungspass muss dem Matchblattschreiber immer gegeben werden, bevor der Spieler das Spielfeld betritt. Die Summe der Klassifizierungspunkte der Spieler auf dem Feld, muss 8 oder weniger betragen.

Für jede weibliche Spielerin auf dem Spielfeld werden dem Team zu den 8 Punkten zusätzlich je 0,5 Punkte gewährt.

Wenn Umstände, wie Verletzung oder Disqualifikation ergeben, dass eine Mannschaft unter Berücksichtigung der maximalen Mannschaftspunkte, keine vier Spieler mehr stellen kann, wird der Mannschaft gestattet nur drei Spieler einzusetzen. In diesem Falle muss die Summe der Klassifizierungspunkte weniger als 8 sein.

## **Artikel 41 Spiel Offiziellen (Game Officials)**

Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet, genannt Schiedsrichter 1 und Schiedsrichter 2. Die Feldschiedsrichter werden unterstützt durch einen Technischen Kommissar, einen Matchblattschreiber, einen Zeitnehmer, einen Vierzig-Sekunden-Zeitnehmer und einen Strafzeitnehmer. Diese Helfer werden als Tischschiedsrichter bezeichnet.

Während des Turniers stehen alle Schiedsrichter unter der Aufsicht eines Head Officials. Der Head Official ist zuständig für die Schiedsrichteransetzung und die Aufsicht der Schiedsrichter und Tischschiedsrichter.

## **Artikel 43 Korrigierbarer Fehler (Correctable error)**

Ein Fehler in der Spielleitung kann unter folgenden Umständen korrigiert werden:

- a. Der Fehler muss die Leitung des Spiels betreffen, wie eine falsche Strafe vergeben oder ein Versäumnis die Spieluhr oder die Vierzig-Sekunden-Uhr richtig zu starten oder zu stoppen. Fehler bezüglich der Beurteilung und Interpretation der Regeln durch die Schiedsrichter ist nicht Gegenstand von Protesten.
- b. Eine Aufforderung zur Korrektur eines Fehlers muss der Coach der Mannschaft oder der Mannschaftskapitän machen, bevor der Ball nach der nächsten Spielunterbrechung, die dem Fehler folgt, wieder belebt wird.
- c. Die Aufforderung muss an den Matchblattschreiber gerichtet werden, der sie sofort notiert und die Schiedsrichter bei der nächsten Spielunterbrechung informiert.

Wenn Schiedsrichter 1 entscheidet, dass ein korrigierbarer Fehler geschehen ist, wird alles, was nach dem Fehler geschehen ist, ungültig, und das Spiel wieder zu dem Zeitpunkt aufgenommen, an dem der Fehler geschah. Die Spieluhr und das Ergebnis werden entsprechend zurückgesetzt.

#### **Artikel 46 Technischer Kommissar (Technical Commissioner)**

Der Technische Kommissar hat folgende Pflichten:

- a. Überwachen der Arbeit der Tischschiedsrichter am Tisch.
- b. Unterstützen der Schiedsrichter bei der Spielleitung.
- c. Unterstützen der Schiedsrichter bei Situationen von korrigierbaren Fehlern.
- d. Sicherstellen der Richtigkeit des Matchblatts.
- e. Sicherstellen der richtigen Bedienung der Spieluhr.
- f. Sicherstellen der richtigen Bedienung der Vierzig-Sekunden-Uhr.
- g. Sicherstellen der richtigen Bedienung der Anzeigetafel.
- h. Sicherstellen der richtigen Bedienung des Spielrichtungsanzeigers.
- i. Sicherstellung der Notierung der Auszeiten.
- j. Unterstützen der Schiedsrichter bei Protesten von beiden Teams.

#### **Artikel 49 Vierzig-Sekunden-Zeitnehmer (Forty Second Operator)**

Der Vierzig-Sekunden-Zeitnehmer hat folgende Pflichten:

- a. Bedienen der Vierzig-Sekunden-Uhr.
- b. Starten oder Neustarten der Vierzig-Sekunden-Uhr gemäss Artikel 53.

#### **Artikel 51 Spielzeit / Playing Time**

Rollstuhl Rugby wird in vier Abschnitten (Perioden) von 8 Minuten Dauer gespielt. Es gibt eine 2 minütige Pause am Ende des ersten und dritten Spielabschnitts. Es gibt eine 5minütige Pause am Ende des zweiten Spielabschnitts.

Im Falle einer Verlängerung, dauert jeder Spielabschnitt 3 Minuten. Es gibt eine 2 minütige Pause zwischen dem Ende der regulären Spielzeit und der ersten Verlängerung. Wenn weitere Verlängerungen erforderlich sind, gibt es immer zwischen ihnen eine 2 minütige Pause.

#### **Artikel 53 Vierzig-Sekunden-Uhrbedienung (Forty Second clock operations)**

Die Vierzig-Sekunden-Uhr wird gestartet, wenn ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball nach einem Einwurf berührt und wird neu gestartet, wenn ein Team während einem lebenden Ball auf dem Spielfeld in Ballbesitz kommt. Nur das Berühren des Balls durch den Gegner löst keinen Neustart der Vierzig-Sekunden-Uhr aus, solange das andere Team in Ballbesitz bleibt.

Der Vierzig-Sekunden-Uhr wird gestoppt und neu auf vierzig (40) Sekunden gestellt wenn:

- Ein Schiedsrichter pfeift wegen einem defensiven Foul oder Regelverstoss.
- Ein Schiedsrichter pfeift wegen einem offensiven Foul oder Regelverstoss, wenn daraus ein Ballbesitzwechsel resultiert.
- Das Spiel gestoppt wird aufgrund einer Aktion vom Team, welches nicht in Ballbesitz ist.

Die Vierzig-Sekunden-Uhr wird gestoppt aber nicht auf vierzig Sekunden zurückgestellt, wenn das Team das vorher in Ballbesitz war, ein Einwurf bekommt aufgrund von:

- Der Ball verlässt das Spielfeld.
- Ein Spieler dieses Teams beantragte eine Schiedsrichter-Auszeit (Verletzung, Ausrüstung).
- Ein Heldball.
- Ein offensives Foul, wobei das Team in Ballbesitz bleibt.

Der Vierzig-Sekunden-Uhr wird gestoppt und zurückgestellt auf fünfzehn (15) Sekunden, wenn ein Team das in Ballbesitz ist, während einem lebenden Ball eine Auszeit verlangt und auch bekommt, wobei die Zeit auf der Vierzig-Sekunden-Uhr weniger als fünfzehn (15) Sekunden beträgt.

Der Vierzig-Sekunden-Uhr wird gestoppt und ausgeschaltet, wenn ein Team auf dem Spielfeld in Ballbesitz kommt und weniger als vierzig (40) Sekunden auf der Spieluhr sind oder weniger als fünfzehn (15) Sekunden auf der Spieluhr sind, nachdem eine Auszeit anerkannt wurde egal in welcher Periode.

## **Artikel 57 Auszeiten (Time-Outs)**

Jede Mannschaft hat sechs Auszeiten, die sie jeder Zeit während der regulären Spielzeit nehmen darf. Es gibt vier (4) Auszeiten von jeweils 30 Sekunden und zwei (2) Auszeiten von jeweils 60 Sekunden.

Im Falle einer Verlängerung Spielverlängerung, werden Auszeiten, die nicht während der regulären Spielzeit genommen wurden, in die Verlängerung übernommen. Zusätzlich erhält jede Mannschaft eine 30 Sekunden Auszeit für jede Verlängerung. Ein Gesuch für eine 30 Sekunden Auszeit kann vom Coach, Assistent oder von einem Spieler gemacht werden. Ein Gesuch für eine 60 Sekunden Auszeit kann nur vom Coach oder Assistent gemacht werden.

Eine von einem Coach geforderte Auszeit wird nur gewährt, wenn der Ball tot ist. Der Coach kann seinen Wunsch zu jeder Zeit an den Zeitnehmer richten; der Zeitnehmer übermittelt den Wunsch an den Schiedsrichter bei der nächsten Spielunterbrechung, die dem Wunsch folgt.

Eine von einem Spieler geforderte Auszeit wird nur gewährt, wenn der Ball belebt ist und wenn der Spieler oder einer seiner Mitspieler Ballbesitz hat. Der Ball darf nicht im Kontakt mit dem Boden oder mit einem Gegenspieler sein.

Wenn der Schiedsrichter eine Auszeit gewährt, pfeift er und zeigt an, dass eine Auszeit gefordert wurde und benennt die Mannschaft, die die Auszeit anforderte. Diese Information wird auf dem Matchblatt eingetragen.

Während einer Auszeit können die Spieler auf dem Spielfeld bleiben oder sich zu ihrer Bank begeben. Coaches und Mannschaftsangehörige dürfen das Spielfeld während einer Auszeit nicht betreten. Wenn Spieler Hilfe benötigen oder mit dem Coach oder Mannschaftshelfer sprechen möchten müssen sie sich zur Bank begeben.

Die Mannschaft, die die Auszeit genommen hat, kann diese jeder Zeit beenden und das Spiel fortsetzen. Die andere Mannschaft muss sofort das Spiel wiederaufnehmen.

Wenn die volle Zeit genommen wird, wird ein Warnsignal nach 20 Sekunden bei einer 30 Sekunden Auszeit und nach 50 Sekunden bei einer 60 Sekunden Auszeit

gegeben, um anzuzeigen, dass die Mannschaften das Spiel wieder aufnehmen müssen. Wenn die Auszeit beendet ist, wird das Spiel mit einem Einwurf fortgesetzt. In der Folge des Warnsignals zur Wiederaufnahme des Spiels, wird den Spielern Zeit gelassen, um sich selbst zu positionieren. Wenn der Schiedsrichter glaubt, dass ein Spieler oder Spieler das Spiel verzögert, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- a. Wenn die einwerfende Mannschaft das Spiel verzögert, beginnt der Schiedsrichter den Einwurfvorgang an der entsprechenden Stelle, indem er den Ball dort auf den Boden legt. Wenn der einwerfende Spieler seine Position einnimmt, bevor ein Regelverstoß geschieht, übergibt der Schiedsrichter dem Spieler den Ball zur Verfügung und zählt die 10 Sekunden weiter.
- b. Wenn die nicht ballbesitzende Mannschaft zu spät ist, gibt der Schiedsrichter dem Gegner den Ball und das Spiel wird fortgesetzt.

### **Artikel 59 Ausrüstungs-Auszeit (Equipment time-out)**

Dieser Artikel gilt nicht für Spieler, die sich durch einen Sturz nicht bewegen können, auch wenn gleichzeitig ein Problem mit der Ausrüstung besteht.

Wenn irgendein Teil des Rollstuhls oder der Ausrüstung eines Spielers kaputt geht, oder etwas Korrektur bedürfen, kann er eine Spielunterbrechung fordern. Der Schiedsrichter gewährt die Unterbrechung wie nachfolgend:

- a. Wenn das Ausrüstungsproblem jemanden gefährdet, stoppt der Schiedsrichter das Spiel sofort.
- b. Wenn keine Gefahr besteht und der Spieler sich bewegen kann, stoppt der Schiedsrichter das Spiel bei der nächsten Spielunterbrechung.
- c. Wenn keine Gefahr besteht, der Spieler sich nicht bewegen kann und die offensive Mannschaft sich nicht in einer torreifen Situation befindet, stoppt der Schiedsrichter das Spiel sofort.
- d. Wenn keine Gefahr besteht, der Spieler sich nicht bewegen kann und die offensive Mannschaft sich in einer torreifen Spielsituation befindet, stoppt der Schiedsrichter das Spiel nach dem die aktuelle Gelegenheit zum Torerfolg beendet ist.

Wenn eine Ausrüstungs-Auszeit gewährt wurde, hat der betroffene Spieler eine Minute Zeit, um das Problem zu beheben. Wenn das Problem nicht innerhalb einer Minute behoben werden kann, muss eine Auszeit genommen werden oder ein anderer Spieler muss eingewechselt werden.

Während einer Ausrüstungs-Auszeit darf nicht gewechselt werden. Ein Spielerwechsel kann vom Schiedsrichter erlaubt werden, wenn das Ausrüstungsproblem dieses Spielers es ihm unmöglich macht weiter zu spielen.

### **Artikel 76 Zwölf Sekunden Regelverstoss (Twelve-second violation)**

Eine Mannschaft mit Ballbesitz im Rückfeld hat **zwölf Sekunden** Zeit, um den Ball ins Vorfeld zu bringen. Nicht Befolgung ist ein Regelverstoss.

Der Ball ist im Vorfeld, wenn er den Boden oder eine Person im Vorfeld berührt. Das Zählen der **zwölf Sekunden** beginnt, wenn ein Spieler auf dem Spielfeld in seinem

Rückfeld Ballbesitz erlangt. Das Zählen der **zwölf Sekunden** endet, wenn ein Gegenspieler Ballbesitz erlangt.

### **Artikel 83 Einwurf Regelverstoss (Throw-in Violations)**

Folgende Regeln gelten für den Einwurf:

- a. Nach dem Pfiff des Schiedsrichters, muss der Ball innerhalb von zehn Sekunden eingeworfen sein und einen Spieler auf dem Spielfeld berühren.
- b. Nach dem der Ball eingeworfen wurde, darf der Einwerfer ihn nicht berühren, bevor er von einem anderen Spieler berührt wurde.
- c. **Der Einwerfer muss der Letzte sein mit dem der Ball Kontakt hat, bevor der Ball das Spielfeld oder einen Spieler auf dem Spielfeld berührt.**
- d. Der Einwerfer darf das Spielfeld nicht betreten, bevor er den Ball freigegeben hat.
- e. Der Einwerfer muss das Spielfeld im Bereich eines 1m Halbkreis-Radius betreten, und zwar von dem Punkt, an dem der Ball frei gegeben wurde.
- f. Wenn der Einwurf an der Seitenlinie ausgeführt wird, darf der Einwerfer sich drehen, bevor er den Ball frei gibt, aber darf sich nicht seitwärts entlang der Seitenlinie weg von der Stelle des Einwurfs fortbewegen.

### **Artikel 87 Vierzig Sekunden Regelverstoss (Forty Second violation)**

**Ein Team, das in Ballbesitz ist, hat 40 Sekunden Zeit um ein Tor zu erzielen. Diese Zeit wird mit der Vierzig-Sekunden-Uhr gemessen (Artikel 16, 53). Wenn es dem Team nicht gelingt innerhalb dieser 40 Sekunden ein Tor zu erzielen, verstösst es gegen diese Regel.**

### **Artikel 105 Ausrüstungs Regelverstoss (Equipment Technical Foul)**

Ein Spieler darf nicht mit einem Rollstuhl spielen, der nicht mit den Vorschriften, wie sie in den Regeln festgeschrieben sind, ausgestattet ist. Wenn zu irgendeiner Zeit während des Spiels ein Spieler entdeckt wird, der mit einem illegalen Rollstuhl spielt, wird er mit einem technischen Foul bestraft.

Ein Coach kann den Schiedsrichter während einer Unterbrechung des Spiels auffordern, den Rollstuhl eines gegnerischen Spielers zu prüfen. **Findet der Schiedsrichter den Rollstuhl legal, wird der Coach, der die Prüfung veranlasste, bestraft mit einer 60-Sekunden Auszeit und einem technischen Foul. Wenn das Team keine 60-Sekunden Auszeit mehr hat, wird ein zweites technisches Foul verhängt. Diese beiden technischen Fouls müssen nacheinander und vom gleichen Spieler abgesessen werden.**

Wenn ein vorher regelgerechter Rollstuhl aufgrund der Einwirkungen des Spiels, nicht mehr den Regeln entspricht, soll dem Spieler Gelegenheit gegeben werden das Problem zu beheben, bevor er mit einem technischen Foul belastet wird.

### **Artikel 107 Schändliches Foul (Flagrant Foul)**

Ein Spieler sollte nicht mit Absicht irgendein Foul gegen einen Gegner ausführen. Ein schändliches Foul ist gegeben, wenn es klar ist, dass die Absicht des Spielers darin besteht, durch die Ausführung eines gewöhnlichen Fouls den Gegner einzuschüchtern.

Ein Spieler, der ein schändliches Foul begeht, wird zusätzlich zu dem gewöhnlichen Foul mit **zwei technischen Fouls** belastet. Die Strafen werden nacheinander, mit dem gewöhnlichen Foul beginnend, vollzogen. Wenn die Strafe für das gewöhnliche Foul Verlust des Ballbesitzes nach sich zieht oder ein Straftor (Penaltygoal) ist, leistet der Spieler die Strafen für die technischen Fouls sofort ab.

Alle Spieler, die mit einem schändlichen Foul bestraft wurden, wird die gelbe Karte gezeigt. Wenn ein Spieler mit einem zweiten schändlichen Foul im gleichen Spiel bestraft wird, wird dem Spieler die rote Karte gezeigt und vom Spiel disqualifiziert. Die Strafe für die rote Karte in dieser Situation, ist gleich wie ein schändliches Foul.

### **Einführung von Spielsperren bei roter Karte**

Wenn ein Spieler an einem Turnier mit einem disqualifizierenden Foul oder zwei schändlichen Fouls bestraft wird, so ist er automatisch vom nächsten Spiel ausgeschlossen (Spielsperre wie beim Fussball).

### **Einführung von zwei neuen Schiedsrichtersignalen**

- Zurücksetzen der Vierzig-Sekunden-Uhr durch drehen des Zeigefingers im Kreis über dem Kopf (Abb. 1).
- Nach der Anzeige des Auszeit-Signals am Offiziellen-Tisch wird ein 60 Sekunden Signal angezeigt durch Ausstrecken beider Arme auf Schulterhöhe in einer Line, parallel zum Boden mit geschlossenen Fäusten (Abb. 2)



40 Sekunden Reset



60 Sekunden Auszeit

**To:** All countries playing Wheelchair Rugby

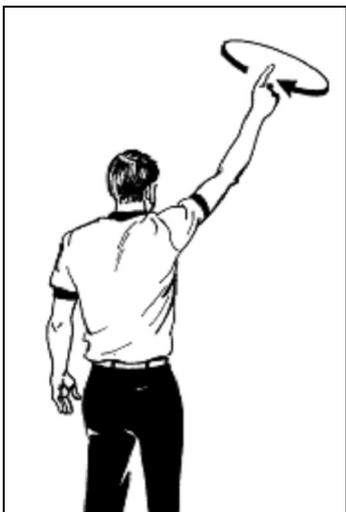
Please find attached the new revised rules for Wheelchair Rugby.

These are now the official rules for Wheelchair Rugby and are effective 1 October, 2008. All sanctioned tournaments will be conducted using these rules from 1 October forward.

There are several changes to the rules and these are listed below:

- Art. 16 – Introduction of 40 second scoring clock
- Art. 27 – Clarification added confirming rearmost part of the wheelchair
- Art. 31 j – Use of devices to support/secure the ball
- Art. 35 – Allowance of 0.5 above 8 points for each female player on the court
- Art. 41 – Addition of forty second operator to games officials
- Art. 43 – Addition of forty second clock to list of correctable errors.
- Art. 46 – Remove requirement of Technical Commissioner to act as Alternate referee and add responsibility for forty second clock
- Art. 49 – Add forty second operator to rules
- Art. 51 – Increase intervals between 1<sup>st</sup> & 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> & 4<sup>th</sup> periods to 2 minutes
- Art. 53 – Forty second clock operation.
- Art. 57 – Changed number of time-outs per game – now 4 \* 30 second time-outs that player can request and 2 \* 60 second time-outs that can only be requested by the coach.
- Art. 59 – Neither team may substitute during an equipment time-out unless player requesting time-out has a problem that requires substitution. If this occurs both teams may substitute.
- Art. 76 – Reduced time to advance ball from back court to 12 seconds
- Art. 83 – Removed restriction on bounces a player may make before inbounding the ball
- Art. 87 – Added forty second violation to the rules
- Art. 105 – Increased penalty for chair protest when chair is found to be legal
- Art. 107 – Increased penalty on player when assessed a flagrant foul. (Note a card system has been introduced for flagrant and disqualifying fouls as per that use in football/soccer)
- Added to regulations is an automatic suspension from the next game in a tournament if a player is assessed a disqualifying foul or is assessed 2 flagrant fouls at a tournament as per football/soccer
- Scorer to now record minute and second of goal.
- The score-sheet and penalty score-sheet have been altered to accommodate rule changes.

- Two new referee signals have been introduced to administer the new rules:
  - Reset of forty second clock will be done by rotation of index finger in circle above head
  - After signaling time-out to score- bench a 60 second time-out will be indicated by extension of both arms at shoulder height parallel to the floor in a straight line with fists closed.



40 Second Reset



60 Second time-out

If you have any questions regarding the new rules, please direct these to the IWRFF Technical Commissioner at [sbattock@iwrff.com](mailto:sbattock@iwrff.com) or via the IWRFF website in the IWRFF Global Talk Forum and the rules committee will respond to your enquiry.

*Stan Battock*

Stan Battock  
**IWRFF Technical Commisioner**