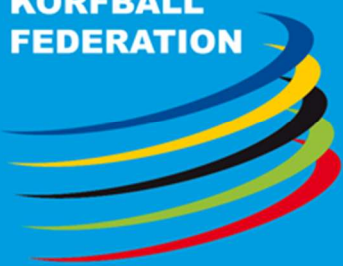




[korfball.sport](https://www.korfball.sport)



**INTERNATIONAL
KORFBALL
FEDERATION**



Timeout | Restart | Time Clock

**IKF Playing-Rules
Experiment 2025-2026**



IKF PLAYING-RULES EXPERIMENT 2025-2026

Um das vorgeschlagene Regelexperiment durchzuführen, gilt der nachfolgend genannte Regeltext mit der angegebenen Nummerierung anstelle der entsprechenden Regelstellen im offiziellen IKF Korfball Regelwerk.

Alle anderen Spielregeln bleiben unberührt.

5.2. Spielzeit

Das Spiel wird in zwei (2) Hälften mit jeweils 25 Minuten effektiver Spielzeit gespielt, und jede Hälfte wird in zwei (2) gleich lange Spielabschnitte, welche durch eine technische Auszeit von einer (1) Minute unterbrochen werden, aufgeteilt.

Die Spieluhr startet immer, (wenn):

- ✓ ~~der Schiedsrichter zu Beginn und zu jedem Abschnitt des Spiels (siehe 5.7) und nach jedem Korb für die Mannschaft, gegen die der Korb gewertet wird, pfeift;~~
- ✓ ~~der Schiedsrichter, außer bei einem Strafwurf, zu jeder Wiederaufnahme des Spiels, egal warum das Spiel unterbrochen wurde, pfeift;~~
- ✓ ~~nach einem verworfenen Strafwurf, mit dem ersten Ballkontakt, egal durch welchen Spieler.~~

Die Spieluhr startet jedes Mal, wenn ein Spieler den Ball zum ersten Mal berührt, nachdem dieser nach einem der folgenden Situationen ins Spiel gebracht wurde:

- ✓ Anwurf
- ✓ Neustart
- ✓ Ausball
- ✓ Freiwurf
- ✓ Verworfener Strafwurf
- ✓ Wiederaufnahme des Spiels nach einer Unterbrechung durch den Schiedsrichter wegen einer Verletzung oder eines Sturzes eines Verteidigers.

Die Spieluhr wird angehalten:

- ✓ am Ende eines jeden Spielabschnitts;
- ✓ wenn der Schiedsrichter, egal warum, während des Spiels, pfeift;
- ✓ ~~wenn ein Korb geworfen wurde.~~

Wenn ein Spiel mit Gleichstand endet, wird eine Entscheidung im Golden Goal Modus, bei einer Golden Goal Spielzeit von zehn (10) Minuten, herbeigeführt. Die gleichen Bedingungen können bei normaler Spielzeit angewendet werden, wenn keine effektive Spielzeit gespielt wird.

Nach einer Unterbrechung durch den Schiedsrichter wegen einer Verletzung oder eines Sturzes eines Angreifers, startet die Spieluhr mit dem Pfiff des Schiedsrichters; analog zur Shot Clock.

Mit erster Berührung ist gemeint, wenn der Ball aus o. g. Situationen heraus ins Spiel gebracht wurde; analog zur Shot Clock.

5.8. Auszeit

Eine Auszeit ist eine Spielunterbrechung von einer (1) Minuten, welche durch einen Trainer einer Mannschaft angefragt wird. Jede Mannschaft hat das Recht auf zwei Auszeiten pro Spiel.

Vorgehensweise:

- 1 Der Trainer kann jederzeit bei der Jury eine Auszeit erbitten;
- 2 ~~Bei der nächsten Spielunterbrechung durch den Schiedsrichter ertönt ein Signal durch den Zeitnehmer, um den Schiedsrichter zu informieren, dass eine Auszeit angefragt wurde;~~
Die Jury oder der Zeitnehmer informiert den Schiedsrichter mittels akustischen Signals, dass eine Auszeit beantragt wurde und von welcher Mannschaft, und stoppt die Spieluhr:
 - ✓ Sofort, wenn ein Spieler der beantragenden Mannschaft in Ballbesitz ist;
 - ✓ Wenn ein Spieler der beantragenden Mannschaft in Ballbesitz gelangt;
 - ✓ Beim nächsten Pfiff des Schiedsrichters zur Spielunterbrechung.
- 3 Der Schiedsrichter lässt die Auszeit durch Zeigen des Auszeit-Zeichens zu (siehe „Schiedsrichterzeichen“);
- 4 Nach 50 Sekunden pfeift der Schiedsrichter, um anzuzeigen, dass beide Mannschaften wieder ihre Positionen einzunehmen haben. Das Spiel sollte nach maximal 60 Sekunden nach Beginn der Auszeit fortgesetzt werden.
- 5 Nach der Auszeit wird das Spiel an der Stelle und in der Art und Weise fortgesetzt, als hätte es keine Auszeit gegeben.

Wenn der Schiedsrichter das Signal zur Auszeit nicht wahrnimmt, stoppt die Spielzeit unmittelbar nach dem Signal.

Wenn der Schiedsrichter das Signal zur Auszeit nicht wahrnimmt und das Spiel zu schnell wieder aufnimmt, dann wird die Spielzeit nicht fortgesetzt und der Zeitnehmer soll weiterhin das Signal geben, bis der Schiedsrichter das Signal beachtet ~~Spiel wieder unterbricht. Nach der Auszeit wird das Spiel an der Stelle und in der Art und Weise fortgesetzt, als hätte der Schiedsrichter die Auszeit gegeben, wenn er das Signal unmittelbar wahrgenommen hätte.~~

Wenn der Trainer die Auszeit während einer Spielunterbrechung (Anwurf, Behandlung eines verletzten Spielers, Regelverstoß) anfragt, aber vor der Wiederaufnahme des Spiels, wird die Anfrage nur gewährt, wenn die Anfrage so rechtzeitig gestellt wurde, dass der Zeitnehmer und die Jury die Anfrage durch ein akustisches Signal und durch das Zeigen des Auszeit-Zeichens („T“) vor der Wiederaufnahme des Spiels mitteilen können. ~~Wenn für die Anfrage des Trainers nicht ausreichend Zeit vorhanden ist, wird die Auszeit bei der nächsten Spielunterbrechung mitgeteilt und durch den Schiedsrichter genehmigt.~~

Im Fall eines verletzten Spielers muss ~~soll~~ die Behandlung der Verletzung auf dem Spielfeld abgeschlossen sein, bevor eine Auszeit gegeben werden kann.

Eine Auszeit muss durch einen Wiederbeginn des Spiels beendet sein, bevor eine neue Auszeit gegeben werden kann.

Die Trainer und ihre Mannschaften müssen ~~sollen~~ während der Auszeit in der direkten Umgebung der zugewiesenen Bänke ihrer Mannschaften bleiben.

6.10 einen Korb zu erzielen aus dem Verteidigungsfach der angreifenden Mannschaft oder direkt aus einem Anwurf, Ausball, Neustart oder Freiwurf

Immer, wenn ein Spieler einen Korb aus dem Verteidigungsfach der angreifenden Mannschaft oder direkt aus einem Anwurf, Ausball, ~~Neustart~~ oder Freiwurf einen Korb erzielt.

~~Außer der Neustart resultiert aus einer Spielunterbrechung, die nicht aufgrund eines Regelverstoßes die Folge ist.~~

Beispiele:

- ✓ ~~—~~ Behandlung von verletzten Spielern;
- ✓ ~~—~~ im Fall eines unfairen Vorteils;
- ✓ ~~—~~ im Fall eines blutenden Spielers.

6.16. das erlaubte Zeitlimit im Angriffsfach zu überschreiten

Immer, wenn die angreifende Mannschaft im Angriffsfach das Zeitlimit von 25 Sekunden zum Angreifen ohne einen Korberfolg oder eine Korbberührung überschreitet.

Dieses Zeitlimit wird durch die Shot Clock mit nachfolgend beschriebener Vorgehensweise angezeigt.

Die Zeitüberschreitung wird durch ein akustisches Signal durch die Shot Clock angezeigt.

Nach der Zeitüberschreitung unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und gibt einen Neustart für die verteidigende Mannschaft, außer er entscheidet das Spiel weiterspielen zu lassen, wenn die verteidigende Mannschaft in Ballbesitz ist.

Vorgehensweise

- a) **Die Shot Clock startet von 25 Sekunden an abwärts, wenn**
- ✓ ein Angreifer in seinem Angriffsfach in Ballbesitz kommt;
 - ✓ ein Angreifer in Ballbesitz kommt, nachdem der Ball durch den Ausführenden eines Anwurfs, Neustarts, Freiwurfs oder nach Unterbrechung aufgrund eines Sturzes oder einer Verletzung eines Verteidigers ins Spiel gebracht wurde;
 - ✓ ein Angreifer nach einem Fehlwurf aus einem Strafwurf heraus in Ballbesitz kommt.
- b) **Die Shot Clock wird zurückgesetzt und startet von 25 Sekunden an abwärts, wenn**
- ✓ der Ball den Korb nach einem Wurf durch einen Angreifer berührt hat.
- c) **Die Shot Clock wird angehalten und auf 25 Sekunden zurückgesetzt, wenn**
- ✓ ein Verteidiger in Ballbesitz kommt;
 - ✓ ein Korberfolg durch den Schiedsrichter zugesprochen wurde;
 - ✓ ein Spielabschnitt des Spiels endet;
 - ✓ der Schiedsrichter einen Neustart, Freiwurf oder Strafwurf pfeift;
 - ✓ der Schiedsrichter wegen einer Verletzung eines Verteidigers pfeift.

Nachdem eine der genannten Situationen unter c) eingetreten ist, beginnt die Shot Clock bei 25 Sekunden (gemäß a)).

- d) **Die Shot Clock wird angehalten, wenn der Schiedsrichter pfeift**
- ✓ für einen Ausball;
 - ✓ für eine Unterbrechung des Spiels aufgrund eines Sturzes oder einer Verletzung eines Angreifers;
 - ✓ für Situationen ohne unbegründeten Vorteil;
 - ✓ für jede Unterbrechung des Spiels aus anderen als den oben genannten Gründen.

Nachdem eine der genannten Situationen unter d) eingetreten ist, wird die Shot Clock bei der Zeit, bei der sie angehalten wurde, fortgesetzt.

Die Shot Clock startet in dem Moment, in dem der Schiedsrichter für die Wiederaufnahme des Spiels pfeift, außer bei einem Ausball. Bei einem Ausball startet die Shot Clock erst, wenn ein Angreifer in Ballbesitz kommt, nachdem der Ball in das Spiel gebracht wurde.

Wenn der Ball den Korb direkt aus einem Ausball heraus berührt, wird die Shot Clock nicht auf 25 Sekunden zurückgesetzt.

Wenn ein Angreifer den Ball direkt oder indirekt „über „einen Verteidiger zurück zu einem Spieler im Verteidigungsfach spielt, wird die Shot Clock weder angehalten noch auf 25 Sekunden zurückgesetzt, sobald ein Angreifer nach diesem Spielzug in Ballbesitz kommt.

Falls nicht klar ist, ob der Ball den Korb berührt hat oder nicht, muss der Schiedsrichter anzeigen, dass er einen Kontakt „Ball-Korb“ gesehen hat (siehe „Schiedsrichterzeichen“).

Der Schiedsrichter hat die Verantwortung zu kontrollieren, ob die Shot Clock regelgerecht und korrekt gestoppt und gestartet wird.

Der Schiedsrichter gibt ebenfalls einen Korb, obwohl das Signal ertönt, wenn der Ball vor dem Signal aus den Händen des angreifenden Spielers, der Wurf auf dem Weg zum Korb ist und durch den Korb fällt.

7.3. Neustart

a) **Stelle des Neustarts**

Der Neustart wird an der Stelle ausgeführt, an der der Verstoß begangen wurde.

Wenn 6.14 (außerhalb des eigenen Fachs spielen) bestraft wird, dann ist der Neustart an der Stelle außerhalb des Spielfelds, oder im anderen Fach in der Nähe der Stelle, wo der Spieler den Boden berührt oder einen Gegenspieler behindert hat, auszuführen.

Wenn 6.15 (Ausball) bestraft wird, dann ist der Neustart an der Stelle außerhalb des Spielfelds, in der Nähe der Auslinie, wo der Ball oder der Spieler die Linie überschritten hat, auszuführen.

Wenn 6.16 (das erlaubte Zeitlimit im Angriffsfach zu überschreiten) bestraft wird, dann ist der Neustart an der Stelle, wo der Spieler während des Signals steht, oder aber an der Stelle, an der der Spieler den Ball vor dem Signal zuletzt berührt hat, auszuführen.

b) **Bedingungen zur Neustartausführung**

Es ist nicht erlaubt, den Neustartnehmer aktiv oder passiv zu behindern:

~~Passive Behinderung ist es, wenn der Gegner verhindert, dass der Ball schnell in das Spiel gebracht wird, in dem er in Armlängenabstand vor dem Neustartnehmer steht, aber den Wurf nicht durch Bewegungen von Arm oder Körper behindert. Wenn durch irgendeine Bewegung der Arme oder des Körpers versucht wird, den Wurf zu verzögern oder zu verhindern, dann ist die Behinderung nicht länger passiv, sondern aktiv.~~

b) **Ausführung des Neustarts**

In dem Moment, in dem der ausführende Spieler den Ball in Händen hält oder halten kann, soll der Schiedsrichter pfeifen.

~~Der ausführende Spieler hat, ab dem Pfiff, vier (4) Sekunden Zeit, um den Ball ins Spiel zu bringen.~~

c) **Wann der Ball ins Spiel gebracht ist**

Der Ball ist ins Spiel gebracht, wenn ein Spieler den Ball berührt nachdem der ausführende Spieler den Ball geworfen bzw. gepasst hat. ~~Der Ball ist ins Spiel gebracht, wenn er eine Strecke von mindestens 2,50 m ab der Stelle des Neustarts zurückgelegt hat, entlang des Bodens gemessen.~~

d) **Verstöße während der Ausführung des Neustarts**

Nachdem der Schiedsrichter den Neustart angepfeifen hat, kann er einen neuen Neustart zugunsten der anderen Mannschaft entscheiden, wenn der Ausführende des Neustarts die Begrenzungslinie oder den Spielbereich auf der anderen Seite der Begrenzungslinie, im Fall eines „Ausballs“ (siehe 6.15) und „außerhalb des eigenen Fachs zu spielen“ (siehe 6.14), berührt, bevor der Ball seine Hände verlassen hat.

Nachdem der Schiedsrichter zur Neustartausführung gepfiffen hat, kann er zuerkennen:

Einen neuen Neustart für die andere Mannschaft, wenn:

- ~~✓~~ der Neustartnehmer den Ball nicht innerhalb von vier (4) Sekunden ins Spiel gebracht hat;
- ~~✓~~ der Neustartnehmer eine Grenzlinie oder aber den Spielbereich auf der anderen Seite der Grenzlinie, in dem Fall „Ausball“ (siehe 6.15) und „außerhalb des eigenen Fachs spielen“ (siehe 6.14), berührt, bevor der Ball die Hände verlassen hat;
- ~~✓~~ ein Spieler der Mannschaft des Neustartnehmers den Ball berührt, bevor dieser ins Spiel gebracht wurde.

Einen neuen Neustart für dieselbe Mannschaft, wenn:

- ✓ — ein angreifender Spieler der gegnerischen Mannschaft den Ball berührt, bevor dieser ins Spiel gebracht wurde, oder versucht den Neustartnehmer aktiv oder passiv zu behindern:

Ein Freiwurf für dieselbe Mannschaft, wenn:

- ✓ — ein verteidigender Spieler der gegnerischen Mannschaft den Ball berührt, bevor dieser ins Spiel gebracht wurde, oder versucht den Neustartnehmer aktiv oder passiv zu behindern: