



Wettkampffregeln zu den Korfball-Regeln



2026

1. Januar 2026

DTB TK KORFBALL WETTKAMPFWESEN

Inhaltsverzeichnis

Definition und Einleitung.....	4
1. Feld	5
1.1. Spielbereich	5
1.2. Spielfeld	5
1.3. Grenzlinien.....	5
1.4. Strafwurfpunkt	5
1.5. Strafwurfbereich.....	5
1.6. Freiwurfbereich	5
1.7. Umgebender Bereich.....	5
1.8. Bankbereich	5
1.9. Auswechsellpunkt	5
2. Material	6
2.1. Korbstangen.....	6
2.1. Körbe.....	6
2.2. Ball	6
3. Ausstattung	6
3.1. Jury Tisch.....	6
3.2. Spieluhr	6
3.3. Shot Clock	6
3.4. Spielstandsanzeige	6
4. Personen.....	6
4.1. Spieler	6
4.2. Auswechselspieler	7
4.3. Spielführer	7
4.4. Trainer und Trainer-Assistent	7
4.5. Weitere zur Mannschaft gehörende Personen	7
4.6. Schiedsrichter-Duo	7
4.7. Jury	7
4.8. Zeitnehmer (Spielzeit)	7
4.9. Zeitnehmer (Shot Clock).....	7
4.10. Zeitnehmer (Spielstandsanzeige).....	7
5. Das Spiel	8
5.1. Mannschaften.....	8
5.2. Spielzeit.....	8
5.3. Golden Goal	8
5.4. Beginn des Spiels	8
5.5. Korberfolg	9
5.6. Fach- und Seitenwechsel.....	9

5.7.	Anwurf	9
5.8.	Auszeit.....	9
5.9.	Auswechslung von Spielern	9
5.10.	Behandlung von verletzten Spielern.....	9
6.	Regelverstöße.....	9
6.1.	mit dem Ball zu laufen.....	9
6.2.	alleine zu spielen	9
6.3.	aus verteidigter Position auf den Korb zu werfen.....	9
6.4.	auf den Korb zu werfen nach „Schneiden“ längs eines anderen Angreifers.....	9
6.5.	den Ball einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu überreichen.....	9
6.6.	einen Gegenspieler des anderen Geschlechts beim Abspiel zu behindern.....	9
6.7.	den Ball mit Bein oder Fuß zu berühren.....	9
6.8.	die Korbstände zu halten oder zu berühren.....	9
6.9.	passiv zu spielen	10
6.10.	einen Korb zu erzielen aus dem Verteidigungsfach der angreifenden Mannschaft oder direkt aus einem Anwurf, Ausball, Neustart oder Freiwurf.....	10
6.11.	einen Gegenspieler schwer zu behindern	10
6.12.	einen Gegenspieler zu stoßen, zu schlagen, zu sperren oder abzuhalten.....	10
6.13.	auf gefährliche Weite zu spielen.....	10
6.14.	außerhalb des eigenen Fachs zu spielen	10
6.15.	Ausball	10
6.16.	das erlaubte Zeitlimit im Angriffsfach zu überschreiten.....	10
6.17.	ohne direkten Gegenspieler auf den Korb zu werfen	10
7.	Sanktionen und Disziplinarmaßnahmen	11
7.1.	Arten von Sanktionen.....	11
7.2.	Weiterspielen / Vorteil.....	11
7.3.	Neustart	11
7.4.	Freiwurf.....	11
7.5.	Strafwurf.....	11
7.6.	Disziplinarmaßnahmen	11
7.7.	Schiedsrichterwurf	12

Definition und Einleitung

Die Korfball-Regeln sind die normalen, bei Spielen von Erwachsenen zu verwendenden Regeln, insbesondere bei IKF-Turnieren und internationalen Freundschaftsspielen. Bestimmte Regeln können an unterschiedliche Wettbewerbe und lokale Umstände angepasst werden.

In diesem Dokument werden Ausnahmen oder Empfehlungen durch Wettkampfregeln beschrieben, die die normalen Korfball-Regeln verändern oder anpassen.

Außer die in diesem Dokument beschriebenen Ausnahme oder Empfehlungen ist es nicht erlaubt, andere Abweichungen von den Korfball-Regeln bei Wettkämpfen zu verwenden, ausgenommen vom „IKF Playing Rules Committee“ genehmigte Regelexperimente. In diesem Wissen werden dennoch Abweichungen beschrieben, die nicht im Sinne der IKF Wettkampfordnung bzw. deren Empfehlung sind, jedoch für einen ordentlichen Wettkampfbetrieb in unterschiedlichen Altersklassen unerlässlich sind.

Dieses Dokument gilt als Grundlagenwerk zum Regelwerk. Es ist Landesturnverbänden oder Ausschüssen möglich abweichende Regeln zu formulieren, und sich nur auf dieses Dokument zu beziehen, wenn sie dies nicht tun. Unabhängig davon werden Handlungsempfehlungen ausgesprochen. Werden keine eigenen Regelungen getroffen, darf sich darauf verlassen werden, dass diese Wettkampfregeln gelten.

Die Wettkampfregeln sind dynamisch und können an definierten Stellen vom Grundsatz abweichen.

1. Feld

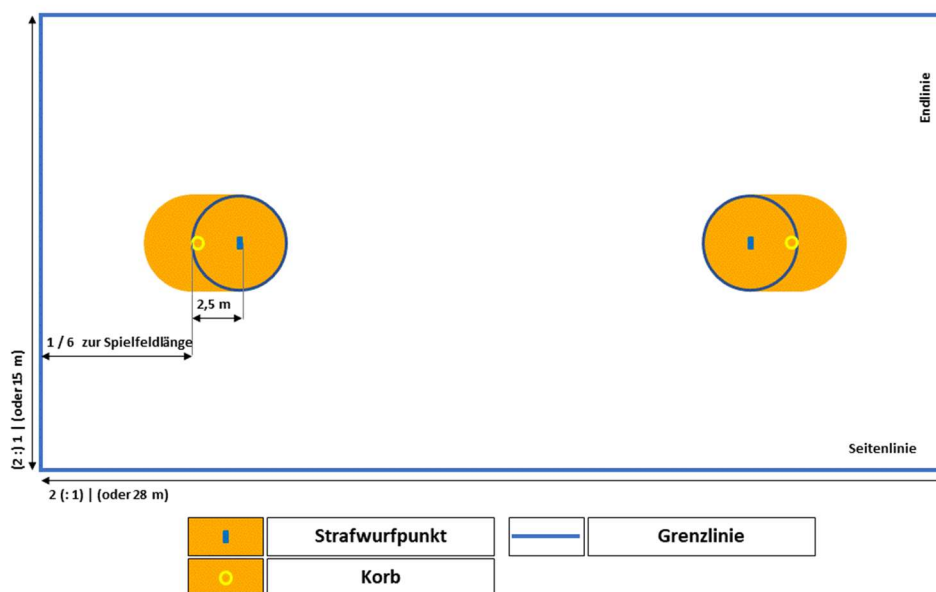
1.1. Spielbereich

1.2. Spielfeld

Wenn eine normale Spielfeldgröße nicht möglich ist, kann auf einem Spielfeld mit abweichender Größe gespielt werden. Der zuständige Wettkampfbeauftragte hat vorab jedoch zu prüfen, ob ein Spiel in dieser Sporthalle sinnhaft ist.

Das Verhältnis Länge zu Breite muss stets 2 : 1 betragen.

Immer, wenn ein Spiel mit reduzierter Spielerzahl (im 4K-Modus) gespielt wird, nicht das offizielle 4Korfball-Regelwerk genutzt wird, darf auf einem in der Dimension kleineren Spielfeld gespielt werden. Auch kann das Basketballfeld mit 15 m x 28 m genutzt werden, auch wenn das Verhältnis Länge zu Breite in dem Fall nicht 2 : 1 beträgt. Das Spielfeld hat keine Mittellinie (siehe Grafik 1). Der zuständige Wettkampfbeauftragte hat vorab jedoch zu prüfen, ob ein Spiel in dieser Sporthalle sinnhaft ist.



Grafik 1 – Spielfeld 4K-Modus

1.3. Grenzlinien

1.4. Strafwurfpunkt

1.5. Strafwurfbereich

1.6. Freiwurfbereich

1.7. Umgebender Bereich

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben explizit vorgeschrieben wird, kann der umgebende Bereich 2 m betragen, andernfalls gilt das Korfball-Regelwerk.

1.8. Bankbereich

1.9. Auswechsellpunkt

Die Bereiche zwischen Jury-Tisch und Bankbereiche werden als Auswechsellpunkt(e) definiert, sodass nicht explizit Auswechsellpunkte am Hallenboden angebracht werden müssen.

2. Material

2.1. Korbstangen

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorgeschrieben wird, wird:

- ✓ in der Altersklasse F eine Korbstange mit abweichender Länge von 2,50 m gespielt;
- ✓ in den Altersklassen E und D eine Korbstange mit abweichender Länge von 3,00 m gespielt,
- ✓ in allen übrigen Altersklassen nach den Korfball-Regeln gespielt.

2.2. Körbe

2.3. Ball

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorgeschrieben wird, wird:

- ✓ in der Altersklasse F mit einem Ball der Größe 3 gespielt;
- ✓ in den Altersklassen E und D mit einem Ball der Größe 4 gespielt,
- ✓ in allen übrigen Altersklassen nach den Korfball-Regeln gespielt.

Als offizieller deutscher Spielball werden der Mikasa K(5,4,3)-IKF und Mikasa K5-YBL in den Farben gelb/blau definiert:



Weitere Details: „IKF Ball Regulations“

3. Ausstattung

3.1. Jury Tisch

Auf den Jury-Tisch kann in Spielen, in denen keine Zeitnehmer eingesetzt werden, verzichtet werden.

3.2. Spieluhr

Auf die Spieluhr kann in Spielen, in denen keine Zeitnehmer eingesetzt werden, verzichtet werden.

3.3. Shot Clock

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorgeschrieben wird, wird:

- ✓ in der Altersklasse S (ausgenommen Hobby) die Shot Clock verwendet;
- ✓ in der Altersklasse A die Shot Clock verwendet;
- ✓ in allen übrigen Altersklassen keine Shot Clock verwendet.

Dem Ausrichter obliegt es zu entscheiden, ob zusätzlich zur Shot Clock, ein „Traffic Light System“ (LEDs) an den Korbstangen angebracht werden soll, das den Countdown visualisiert.

3.4. Spielstandsanzeige

Auf die Spielstandsanzeige kann in Spielen, in denen keine Zeitnehmer eingesetzt werden, verzichtet werden.

4. Personen

4.1. Spieler

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorgeschrieben wird, haben die Spieler durchnummerierte Trikots zu tragen, in den Alters- und/oder Leistungsklassen:

Regionalliga, Oberliga, Verbandsliga, A-Jugend, Pokalwettbewerbe

Es sind die Zahlen 1 bis 99 zu benutzen.

4.2. Auswechselspieler

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorgeschrieben wird, beträgt die maximale Anzahl an Auswechselspielern sechs (6) (drei Männliche und drei Weibliche), und wenn ein Spiel mit reduzierter Spielerzahl (im 4K-Modus) gespielt wird, und nicht das offizielle 4Korfball-Regelwerk genutzt wird, vier (4) (zwei Männliche und zwei Weibliche).

In Deutschland wird auf eine Aufteilung verzichtet. Es wird nicht vorgegeben, wie sich die Auswechselbank innerhalb der zulässigen Gesamtzahl zusammensetzt.

4.3. Spielführer

Auf die deutlich sichtbare, sich in der Farbe des Shirts unterscheidenden, Binde am Oberarm kann verzichtet werden, sofern eine andere Markierung wie bspw. eine Markierung durch Tape verwendet wird.

4.4. Trainer und Trainer-Assistent

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nicht explizit vorgeschrieben wird, dürfen im Bankbereich keine Headsets (oder sonstige Kommunikationsmittel) benutzt werden.

4.5. Weitere zur Mannschaft gehörende Personen

4.6. Schiedsrichter-Duo

Die Ordnungen regeln den Einsatz Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Duo

Bei Spielen, in denen keine Zeitnehmer eingesetzt werden, hat der Schiedsrichter die Zeit und den Spielstand zu nehmen und zu dokumentieren.

4.7. Jury

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorgeschrieben wird, wird keine Jury eingesetzt. Die Aufgaben gehen an die Zeitnehmer (Spielzeit, Shot Clock und Spielstandsanzeige) über. Das Erbitten um Auszeit oder Auswechslung ist an die Zeitnehmer zu richten.

4.8. Zeitnehmer (Spielzeit)

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorgeschrieben wird, werden die Funktionen 4.8 und 4.10. in einer Person kombiniert.

Der Zeitnehmer wird in den Alters- und/oder Leistungsklassen Regionalliga, Oberliga, A-Jugend und Pokal eingesetzt.

Das akustische Signal der Spielzeitanzeige beendet das Spiel, im Fall der Anwendung der effektiven Spielzeit. Der Schiedsrichter beendet das Spiel durch einen Pfiff, im Fall der Anwendung der normalen Spielzeit (in dem Fall wird die Uhr bei einer Minute noch zu spielender Spielzeit angehalten).

4.9. Zeitnehmer (Shot Clock)

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorgeschrieben wird, wird der Zeitnehmer in den Alters- und/oder Leistungsklassen Regionalliga, Oberliga, Verbandsliga, A-Jugend und Pokal eingesetzt. In allen übrigen Alters- und/oder Leistungsklassen wird kein Zeitnehmer eingesetzt.

4.10. Zeitnehmer (Spielstandsanzeige)

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorgeschrieben wird, werden die Funktionen 4.8 und 4.10. in einer Person kombiniert.

Der Zeitnehmer wird in den Alters- und/oder Leistungsklassen Regionalliga, Oberliga, A-Jugend und Pokal eingesetzt.

Das akustische Signal der Spielzeitanzeige beendet das Spiel, im Fall der Anwendung der effektiven Spielzeit. Der Schiedsrichter beendet das Spiel durch einen Pfiff, im Fall der Anwendung der normalen Spielzeit (in dem Fall wird die Uhr bei einer Minute noch zu spielender Spielzeit angehalten).

5. Das Spiel

5.1. Mannschaften

5.2. Spielzeit

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes bestimmt wird, beträgt die Spielzeit:

- | | |
|-----------------|------------------------------------|
| ✓ Regionalliga | 2 x 25 Minuten effektive Spielzeit |
| ✓ Oberliga | 2 x 25 Minuten effektive Spielzeit |
| ✓ Verbandsliga | 2 x 30 Minuten normale Spielzeit |
| ✓ DTB Pokal A/B | 2 x 25 Minuten effektive Spielzeit |
| ✓ DTB Pokal C | 2 x 30 Minuten normale Spielzeit |
| ✓ Hobby-Liga | 2 x 20 Minuten normale Spielzeit |
| ✓ A-Jugend | 2 x 25 Minuten effektive Spielzeit |
| ✓ B-Jugend | 2 x 25 Minuten normale Spielzeit |
| ✓ C-Jugend | 2 x 25 Minuten normale Spielzeit |
| ✓ D-Jugend | 2 x 20 Minuten normale Spielzeit |
| ✓ E-Jugend | 2 x 15 Minuten normale Spielzeit |
| ✓ F-Jugend | 2 x 15 Minuten normale Spielzeit |

In folgenden Alters- und/oder Leistungsklassen wird das Spiel in Spielabschnitte unterteilt (vier Viertel):
Regionalliga, Oberliga, Verbandsliga, A-Jugend, Pokal

Im Fall der normalen Spielzeit gilt:

- ✓ Unterbrechungen, die nicht Teil des Spiels sind, sollen nicht in die Spielzeit eingerechnet werden. Dazu gehören auch Auszeiten und die Zeit für Auswechslungen;
- ✓ Der Schiedsrichter kann die Dauer eines jeden Spielabschnitts verlängern, um die Zeit der Unterbrechungen auszugleichen.

Die Halbzeitpause soll:

- ✓ zehn Minuten nicht übersteigen – Regionalliga, Oberliga, Verbandsliga, A-Jugend
- ✓ fünf Minuten nicht übersteigen – alle übrigen Alters- und/oder Leistungsklassen

Ein Spiel kann unentschieden enden, außer es handelt sich um

- ✓ einen KO-Wettbewerb
- ✓ ein Finalspiel, Aufstiegsspiel, Entscheidungsspiel oder es wird explizit erwähnt.

In der Saison 2025-2026 wird das IKF Regelexperiment in folgenden Alters- und Leistungsklassen angewendet:
Regionalliga, Oberliga, Verbandsliga, A-Jugend, B-Jugend, Pokal, Hobby-Liga

5.3. Golden Goal

Ein Spiel kann unentschieden enden, außer es handelt sich um

- ✓ einen KO-Wettbewerb
- ✓ ein Finalspiel, Aufstiegsspiel, Entscheidungsspiel oder es wird explizit erwähnt.

5.4. Beginn des Spiels

Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben sollen vorschreiben, ob

- ✓ die Heimmannschaft den Anwurf zu Beginn des Spiels hat und wählen darf, auf welchen Korb sie angreifen möchte, oder
- ✓ per Münzwurf ausgelost wird.

Andernfalls gilt das Korfball-Regelwerk.

5.5. Korberfolg

Ein Spiel kann unentschieden enden, außer es handelt sich um

- ✓ einen KO-Wettbewerb
- ✓ ein Finalspiel, Aufstiegsspiel, Entscheidungsspiel oder es wird explizit erwähnt.

5.6. Fach- und Seitenwechsel

Wenn durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorgeschrieben wird, wechseln die Spieler die Fächer, nachdem zwei Korbtreffer erzielt wurden, und mit diesem Seitenwechsel die Funktionen. Angreifer werden Verteidiger, und Verteidiger werden Angreifer.

Immer, wenn ein Spiel mit reduzierter Spielerzahl (im 4K-Modus) gespielt wird, nicht das offizielle 4Korfball-Regelwerk genutzt wird, findet kein Fachwechsel statt, da das Spielfeld nicht durch eine Mittellinie in zwei Fächer unterteilt ist.

5.7. Anwurf

5.8. Auszeit

Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben können eine andere Anzahl an Auszeiten vorschreiben. Tun sie dies nicht gilt das Korfball-Regelwerk.

Wird keine Jury (und werden auch keine Zeitnehmer) eingesetzt, hat der Trainer die Auszeit beim Schiedsrichter anzufragen.

In der Saison 2025-2026 wird das IKF Regelexperiment in folgenden Alters- und Leistungsklassen angewendet: Regionalliga, Oberliga, Verbandsliga, A-Jugend, B-Jugend, Pokal, Hobby-Liga

5.9. Auswechslung von Spielern

Immer, wenn ein Spiel mit reduzierter Spielerzahl (im 4K-Modus) gespielt wird, sind maximal vier (4) Auswechslungen je Mannschaft erlaubt.

Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben können eine andere Anzahl an Auswechslungen vorschreiben.

Wird keine Jury (und werden auch keine Zeitnehmer) eingesetzt, hat der Trainer die Auswechslung beim Schiedsrichter anzufragen.

Ein verletzter Spieler, der das Spiel nicht fortsetzen kann, muss von einem Auswechslspieler ersetzt werden. Die Auswechslung gilt als einer der maximal möglichen Auswechslungen. Außerdem gilt, wenn der verletzte Spieler nicht unmittelbar ersetzt wird, wird es so gewertet, als ob die Mannschaft eine der maximal möglichen Auswechslungen vorgenommen hätte, und die Mannschaft darf weiter keine Auswechslungen vornehmen, bis dieser Ersatz getätigt wurde.

5.10. Behandlung von verletzten Spielern

Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben können eine abweichende Dauer der Behandlungszeit vorschreiben.

6. Regelverstöße

Während des Spiels ist es untersagt:

6.1. mit dem Ball zu laufen

6.2. alleine zu spielen

6.3. aus verteidigter Position auf den Korb zu werfen

6.4. auf den Korb zu werfen nach „Schneiden“ längs eines anderen Angreifers

6.5. den Ball einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu überreichen

6.6. einen Gegenspieler des anderen Geschlechts beim Abspiel zu behindern

6.7. den Ball mit Bein oder Fuß zu berühren

6.8. die Korbstange zu halten oder zu berühren

6.9. passiv zu spielen

Immer, wenn effektive Spielzeit nicht benutzt wird, kann zudem folgendes als passives Spielen angesehen werden:

- ✓ den Ball weit außerhalb des Spielfelds werfen;
- ✓ den Ball wegzuschießen, während das Spiel unterbrochen wurde;
- ✓ die Zeit bei einem Fachwechsel zu verzögern;
- ✓ die Zeit bei der Vorbereitung eines Anwurfs zu verzögern;
- ✓ die Zeit bei einer Auswechslung zu verzögern.

Dem Schiedsrichter ist es erlaubt, dass Spiel um die verzögerte Zeit zu verlängern.

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

6.11. einen Gegenspieler schwer zu behindern

6.12. einen Gegenspieler zu stoßen, zu schlagen, zu sperren oder abzuhalten

6.13. auf gefährliche Weite zu spielen

6.14. außerhalb des eigenen Fachs zu spielen

6.15. Ausball

6.16. das erlaubte Zeitlimit im Angriffsfach zu überschreiten

6.17. ohne direkten Gegenspieler auf den Korb zu werfen

Folgende Regel findet, sofern durch Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes bestimmt wird, grundsätzlich Anwendung:

Dies kommt vor, wenn im Verteidigungsfach nur drei (3) Spieler gegen vier (4) Angreifer spielen. Der zahlenmäßige Überlegenheit des Angriffs gegenüber der Verteidigung kann sowohl die Folge sein, dass die Gegenmannschaft keine acht Spieler aufgestellt hat, als auch die Folge, dass während des Spiels einer oder mehrere der aufgestellten Spieler durch Verletzung, Platzverweis oder Ähnliches das Feld verlassen haben und (noch) nicht ersetzt wurden.

In diesem Fall muss der Trainer der angreifenden Mannschaft dem Schiedsrichter und dem Trainer der Gegenmannschaft mitteilen, welcher seiner Spieler nicht auf den Korb werfen wird. Es ist dem Trainer erlaubt, seine Entscheidung während des Spiels in einer Spielunterbrechung zu ändern, aber nur nach Mitteilung an den Schiedsrichter und den Trainer der Gegenmannschaft. Dieser Tausch von Angreifern darf zwischen den Fachwechseln höchstens zweimal stattfinden.

Ein Korberfolg in Folge eines Strafwurfs darf von einem Angreifer ohne direkten Gegenspieler erzielt werden.

Wenn ein Spieler ohne direkten Gegenspieler den Ball wirft und der Korb durch den Ball berührt wird, gilt dieser Wurf als Korbwurf und wird im Sinne dieser Regel bestraft.

Wenn der Trainer der angreifenden Mannschaft den Schiedsrichter nicht informiert, muss der Schiedsrichter dafür sorgen, dass er dies unmittelbar tut.

7. Sanktionen und Disziplinarmaßnahmen

7.1. Arten von Sanktionen

7.2. Weiterspielen / Vorteil

7.3. Neustart

In der Saison 2025-2026 wird das IKF Regelexperiment in folgenden Alters- und Leistungsklassen angewendet: Regionalliga, Oberliga, Verbandsliga, A-Jugend, B-Jugend, Pokal, Hobby-Liga

7.4. Freiwurf

7.5. Strafwurf

7.6. Disziplinarmaßnahmen

Die Korfball-Regeln: „Die Zuständigkeit des Schiedsrichters in Bezug auf Vorkommnisse von Fehlverhalten, für die eine Karte gezeigt werden kann und das Ereignis im Spielbericht zu vermerken, ist ab dem Zeitpunkt der Entgegennahme des Spielberichts bis zur Leistung der Unterschriften durch Spielführer und Schiedsrichter, möglich.“

In Deutschland gilt abweichend: „Die Zuständigkeit des Schiedsrichters in Bezug auf Vorkommnisse vom Fehlverhalten, für die eine Karte gezeigt werden kann und das Ereignis im Spielbericht zu vermerken, ist ab dem Zeitpunkt des Warm-Ups für das jeweilige Spiel der Mannschaften bis zur Leistung der Unterschriften durch Spielführer und Schiedsrichter möglich.“

Ein Fehlverhalten außerhalb dieses genannten Zeitraums kann auch geahndet werden. In diesem Fall:

- ✓ soll der Schiedsrichter keine Karten zeigen, sondern die Strafe mündlich aussprechen;
- ✓ kann dies nachträglich im Spielbericht vermerkt werden, oder aber (wenn dies nicht mehr möglich ist) kann die zuständige Wettkampfstelle schriftlich informiert werden;
- ✓ sind, sofern noch möglich, die Spielführer und Trainer beider Mannschaften über das Fehlverhalten zu informieren;
- ✓ muss das Fehlverhalten in Bezug auf das zu leitende oder das geleitete Spiel stehen.

In allen übrigen Fällen handeln die zuständigen Funktionäre nach bestem Wissen und Gewissen im Rahmen ihrer Ordnungen.

Zusammen mit der gelben Karte (Verwarnung) wird eine Zeitstrafe verhängt. Die Länge der Zeitstrafe ist abhängig von der Gesamtspielzeit (effektive Spielzeit oder normale Spielzeit) des Spiels und beträgt:

- ✓ bei 60 Minuten Spielzeit = 5 Minuten Zeitstrafe
- ✓ bei 50 Minuten Spielzeit = 4 Minuten Zeitstrafe
- ✓ bei 40 Minuten Spielzeit = 3 Minuten Zeitstrafe
- ✓ bei 32 Minuten Spielzeit = 2,5 Minuten Zeitstrafe
- ✓ bei 30 Minuten Spielzeit = 2,5 Minuten Zeitstrafe
- ✓ bei 20 Minuten Spielzeit = 2 Minuten Zeitstrafe
- ✓ in allen übrigen Fällen bestimmt das Wettkampfwesen die Zeitstrafe.

Erhält eine weitere zur Mannschaft gehörende Person eine gelbe oder rote Karte, so ist/sind diese sowohl dem Verursacher als auch dem Trainer zu zeigen.

Erhält eine weitere zur Mannschaft gehörende Person eine gelbe oder rote Karte und es ist kein Trainer (mehr) anwesend, dem diese hätte zugeschrieben werden müssen, erhält die betroffene Person die Karte.

Erhält eine weitere zur Mannschaft gehörende Person eine rote Karte, wird die Karte dem Trainer zugeschrieben, und beide müssen den Spielbereich verlassen und der Trainer-Assistent verliert alle Trainer-Rechte und muss für die restliche Spielzeit auf der Bank sitzen. Nach vier Minuten effektiver Spielzeit kann der Spielführer den Trainer ersetzen, um Auszeiten oder Auswechslungen zu erbitten. Diese kann er über den Trainer-Assistenten an die Jury herantragen lassen.

Im Falle eines Spielertrainers ist dieser gleichermaßen verantwortlich.

7.7. Schiedsrichterwurf

Der Schiedsrichterwurf wird in den Korfball-Regeln nicht mehr beschrieben und findet keine Anwendung, da unterstellt wird, dass zu keiner Zeit zwei Spieler zur selben Zeit den Ball fangen können, sodass immer einer eher am Ball war als der andere, und der Schiedsrichter dies zu entscheiden hat. Die von IKF zugelassenen Wettkampfregeln zu den Korfball-Regeln empfehlen den Schiedsrichterwurf nicht. Das DTB TK KORFBALL WETTKAMPFWESEN spricht sich dafür aus, dass in den Altersklassen F, E und D der Schiedsrichterwurf, wie nachfolgend beschrieben, Anwendung finden soll. Dies ist der Fall, wenn Protokolle, Ordnungen oder Vorgaben nichts anderes vorschreiben.

Immer, wenn zwei (oder mehr) Gegenspieler den Ball gleichzeitig gefangen haben, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und wirft den Ball hoch.

Vorgehensweise

- 1 Der Schiedsrichter wählt zwei Spieler aus dem betreffenden Fach vom selben Geschlecht und möglichst von ungefähr gleicher Größe aus;
- 2 Die Spieler stellen sich je auf einer Seite des Schiedsrichters auf, wobei der Verteidiger zuerst seine Position einnimmt;
- 3 Der Schiedsrichter wirft den Ball zwischen beiden Spielern hoch, sodass der Ball am höchsten Punkt seiner Flugbahn außer Reichweite beider Spieler ist;
- 4 Der Schiedsrichter pfeift, wenn der Ball seine Hände verlassen hat und sich am höchsten Punkt seiner Flugbahn befindet;
- 5 Nach dem Schiedsrichterwurf dürfen nur jene zwei Spieler den Ball berühren, nachdem dieser den höchsten Punkt erreicht hat, und der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff wiederaufgenommen hat.

Die übrigen Spieler, die während des Schiedsrichterwurfs einen Abstand von 2,50 m – Radius zur Wurfstelle einhalten müssen, dürfen den Ball erst berühren, nachdem einer der beiden ausgewählten Spielern den Ball berührt hat, oder der Ball den Boden berührt hat.