

Die Korfball-Regeln 2026

Änderungen 2026

4.4. Trainer

Jede Mannschaft soll von einem Trainer begleitet werden, der auf der für die Mannschaft vorgesehenen Bank sitzen muss. Ihm ist erlaubt, seinen Platz auf der Bank so zu verlassen, dass er andere nicht stört, sich entlang der Seitenlinie aufhält, wo die Bänke stehen, und außerhalb des Spielfelds bleibt, um:

- ✓ Anweisungen an seine Spieler zu erteilen;
- ✓ Erbitten bzw. Nutzung einer Auszeit (siehe 5.8);
- ✓ Erbitten bzw. Durchführung einer Auswechslung (siehe 5.9).

Der Trainer ist für das Verhalten **des Trainer-Assistenten** und aller weiteren auf der Bank sitzenden Personen verantwortlich.

Der Trainer muss sich vor Beginn des Spiels beim Schiedsrichter-Duo vorstellen.

Das Betreten des Spielfeldes ohne Erlaubnis des Schiedsrichters oder der Missbrauch des Rechts, den Platz auf der Bank zu verlassen, gilt als ungebührliches Verhalten (siehe 7.6).

Wenn der Trainer selbst als Spieler am Spiel teilnimmt, gilt er nicht länger als Trainer und seine Rechte als Trainer erlöschen.

Wenn zu irgendeiner Zeit kein Trainer oder Trainer-Assistent anwesend ist, gehen oben genannte Aufgaben an den Spielführer über (siehe 4.3).

4.5. Trainer-Assistent

Jede Mannschaft kann zusätzlich von einem Trainer-Assistenten begleitet werden, der auf der für die Mannschaft vorgesehenen Bank sitzen muss. Solange der Trainer auf der Bank sitzt, ist es dem Trainer-Assistenten erlaubt seinen Platz auf der Bank so zu verlassen, dass er andere nicht stört, er sich entlang der Seitenlinie befindet, wo die Bänke stehen, und außerhalb des Spielfelds bleibt, um:

- ✓ Anweisungen an seine Spieler zu erteilen.

Der Trainer-Assistent muss sich vor Beginn des Spiels beim Schiedsrichter-Duo vorstellen.

Das Betreten des Spielfeldes ohne Erlaubnis des Schiedsrichters oder der Missbrauch des Rechts, den Platz auf der Bank zu verlassen, gilt als ungebührliches Verhalten (siehe 7.6).

Wenn der Trainer-Assistent selbst als Spieler am Spiel teilnimmt, gilt er nicht länger als Trainer-Assistent und seine Rechte als Trainer-Assistent erlöschen.

Der Trainer-Assistent übernimmt die Aufgaben des Trainers nur dann, wenn der Trainer nicht mehr anwesend ist.

4.6. Weitere zur Mannschaft gehörende Personen

Die maximale Anzahl an zur Mannschaft gehörenden Personen, zusätzlich zum Trainer, denen es erlaubt ist auf der Bank zu sitzen, **ist drei (3). Gibt es keinen Trainer-Assistenten, dürfen es vier (4) weitere Personen sein.** Sie müssen während des Spiels auf der Bank sitzen bleiben. Eine Ausnahme gilt für ein Mitglied des medizinischen Personals der Mannschaft. Dieses darf die Bank verlassen, um einen verletzten Spieler zu untersuchen bzw. zu behandeln. Dieser darf das Spielfeld nur mit Erlaubnis des Schiedsrichter-Duos betreten.

4.7. Schiedsrichter-Duo

d) Die Benutzung der offiziellen Zeichen, um seine Entscheidung zu verdeutlichen

Weitere Details: „Schiedsrichterzeichen“ (siehe 8)

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 aufgeteilt, welche durch eine technische Auszeit von einer (1) Minute unterbrochen werden.

Die Spieluhr startet immer dann, wenn ein Spieler den Ball erstmals berührt, nachdem dieser die Hände des ausführenden Spielers verlassen hat, bei:

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

Die Spieluhr wird angehalten:

- ✓ Am Ende eines jeden Spielabschnitts;
- ✓ Wenn der Schiedsrichter während des Spiels aus irgendeinem Grund pfeift;
- ✓ Wenn ein Korb geworfen wurde.

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

5.3. Golden Goal

Wenn ein Spiel mit Gleichstand endet, wird eine Entscheidung im Golden Goal Modus, bei einer Golden Goal Spielzeit von zehn (10) Minuten, wie folgt herbeigeführt:

- ✓ Das Spiel muss nach einer einminütigen Pause wieder gestartet werden;
- ✓ Das Spiel beginnt mit einem Anwurf für die Mannschaft, die am Ende der normalen Spielzeit in Ballbesitz war;
- ✓ Beide Mannschaften werfen auf den Korb wie am Ende des normalen Spiels;
- ✓ Beide Mannschaften stellen sich so auf wie am Ende des Spiels.

Das Spiel ist sofort beendet, nachdem eine Mannschaft einen Korb wirft und die Mannschaft, die diesen Korb geworfen hat, gilt als Gewinner des Spiels.

Auswechslungen sind jederzeit (gemäß 5.9) erlaubt.

Wenn am Ende der normalen Spielzeit das Signal ertönt, wenn

- ✓ der Ball in der Luft ist, oder kein Spieler in Ballbesitz ist, dann wird der Ballbesitz der Mannschaft zugesprochen, die zuletzt in Ballbesitz war;
- ✓ der Ball die Hand des Angreifers verlassen hat, der Wurf auf dem Weg zum Korb ist und durch den Korb fällt, zählt der Korb und wenn dieser Korb zum Gleichstand führt, wird der Ballbesitz der Mannschaft zugesprochen, die den Korb kassiert hat. Ein Seitenwechsel muss erfolgen, wenn dies gemäß 5.6 erforderlich ist.

Regelverstöße, die unmittelbar vor Spielende begangen wurden, werden berücksichtigt, und der Ballbesitz wird der gefaulten Mannschaft zugesprochen.

Wenn am Ende der Golden Goal Spielzeit keine Mannschaft als Gewinner hervorgeht, werden Strafwürfe, wie folgt geworfen:

- ✓ Ein Münzwurf wird unmittelbar nach dem Ende der Golden Goal Spielzeit durchgeführt;
- ✓ Der Gewinner des Münzwurfs wählt, ob er das Strafwurfwerfen beginnt oder nicht, und auf welchem Korb die Strafwürfe geworfen werden;
- ✓ Die Trainer beider Mannschaften informieren die Jury über die Reihenfolge der Spieler, die die Strafwürfe

- ausführen werden, und ab diesem Moment sind keine weiteren Auswechslungen mehr erlaubt und die Reihenfolge der Strafwurfwerfer muss dabei zwischen männlichen und weiblichen Spielern abwechseln;
- ✓ Das Strafwurfwerfen wird im Sudden-Death-Modus und in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt, bis eine Mannschaft einen Korbtreffer mehr erzielt hat als die andere, bei gleicher Anzahl an Würfen.

Die Mannschaft, die mehr Strafwürfe als die andere trifft, gilt als Gewinner des Spiels.

Nachdem der Trainer die Reihenfolge der Strafwurfnehmer an die Jury ausgehändigt hat, sind diese Spieler verpflichtet, die Strafwürfe in der vorgegebenen Reihenfolge zu werfen. Wenn ein Spieler, warum auch immer, den Strafwurf nicht wirft, gilt dieser als nicht getroffen.

Während des Strafwurfwerfens dürfen nur die genannten Spieler und Offiziellen auf dem Spielfeld bleiben, und alle Spieler, außer dem Strafwurfwerfer, haben sich hinter der Mittellinie aufzuhalten.

5.8. Auszeit

Eine Auszeit ist eine Spielunterbrechung von einer (1) Minute, 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 oder wenn sich die beantragende Mannschaft in Ballbesitz befindet, ertönt ein Signal durch den Zeitnehmer, um den Schiedsrichter zu informieren, dass eine Auszeit angefragt wurde;
- 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 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 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.

Wird die Auszeit während des laufenden Spiels gewährt, darf der Zeitnehmer die Schiedsrichter erst informieren, wenn sich ein Spieler der Mannschaft, die die Auszeit beantragt hat, in Ballbesitz befindet.

Im Fall eines verletzten Spielers 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 sollen während der Auszeit in der direkten Umgebung der zugewiesenen Bänke ihrer Mannschaften bleiben.

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 der nachfolgend beschriebenen Vorgehensweise angezeigt.

Die Zeitüberschreitung wird durch ein akustisches Signal der 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 den Ball **berührt**;
 - ✓ ein Angreifer den Ball **berührt**, nachdem der Ball durch den Ausführenden eines Anwurfs, Neustarts oder Freiwurfs ins Spiel gebracht wurde;
 - ✓ ein Angreifer nach einem Fehlwurf aus einem Strafwurf heraus den Ball **berührt**;
 - ✓ der Schiedsrichter zur Wiederaufnahme des Spiels pfeift, nachdem er das Spiel aufgrund eines Sturzes oder einer Verletzung eines Verteidigers unterbrochen hatte.
- 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 zu dem Zeitpunkt, an dem 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 den Ball **berührt**, 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 zu einem Spieler im Verteidigungsfach zurückspielt, wird die Shot Clock weder angehalten noch auf 25 Sekunden zurückgesetzt, sobald ein Angreifer anschließend wieder 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 erkennt einen Korb auch dann an, wenn das Signal der Shot Clock ertönt, sofern der Ball vor dem Singal die Hände des angreifenden Spielers verlassen hat, sich bereits auf dem Weg zum Korb befindet und anschließend durch den Korb fällt.

7.6. Disziplinarmaßnahmen

Der Schiedsrichter kann jede unsportliche Handlung eines Spielers, Trainers, Auswechselspielers oder einer anderen zur Mannschaft gehörenden Person als ungebührliches Verhalten ansehen, z.B. unzulässige Formen von Beschwerden, jede Art von diskriminierenden Bemerkungen oder Handlungen, oder demonstrative Gesten gegen den Schiedsrichter oder einen anderen Teilnehmer des Spiels (siehe 4.1 bis 4.11), und die Zuschauer.

Im Falle eines Fehlverhaltens kann der Schiedsrichter:

- ✓ die Person informell warnen, dass er seine Spielweise oder sein Verhalten ändern muss;
- ✓ die Person formell warnen, indem ihr eine gelbe Karte gezeigt wird;
- ✓ dieselbe Person zum zweiten Mal formell warnen, indem er ihm eine zweite gelbe Karte, gefolgt von einer roten Karte zeigt;

- ✓ bei schwerwiegendem Fehlverhalten die Person durch Zeigen einer roten Karte des Feldes verweisen;
- ✓ in Bezug auf den Trainer oder den Trainer-Assistenten hat der Schiedsrichter auch die Befugnis, ihm das Verlassen der Bank ohne seine Erlaubnis, während der restlichen Spielzeit zu untersagen.

Bei einer gelben Karte (formelle Verwarnung):

- ✓ Wenn ein Spieler betroffen ist, muss dieser ausgewechselt werden und für vier (4) Minuten effektive Spielzeit auf der Bank sitzen. Erst nach der Zeitstrafe ist es ihm gestattet die Bank zu verlassen, um sich warm zu machen oder eingewechselt zu werden;
- ✓ Wenn ein Auswechselspieler betroffen ist, ist dieser erst nach der Zeitstrafe von vier (4) Minuten effektive Spielzeit wieder als Auswechselspieler verfügbar;
- ✓ Wenn eine weitere zur Mannschaft gehörende Person betroffen ist, wird die Karte mit nachfolgend beschriebenen Konsequenzen dem Trainer zugeschrieben;
- ✓ Wenn ein Trainer oder Trainer-Assistent betroffen ist, müssen beide für die Zeit von vier (4) Minuten effektiver Spielzeit auf der Bank sitzen. Für diese Zeit verlieren sie das Recht aufzustehen und alle weiteren Rechte eines Trainers, einschließlich:
 - ✓ Anweisungen an seine Spieler erteilen;
 - ✓ Erbitten bzw. Nutzung einer Auszeit (siehe 5.8);
 - ✓ Erbitten bzw. Durchführung einer Auswechslung (siehe 5.9).

Wenn während einer Zeitstrafe gegen den Trainer von Mannschaft A der Trainer von Mannschaft B eine Auszeit beantragt, dürfen Trainer und Trainer-Assistent während dieser Auszeit weder stehen noch mit der Mannschaft sprechen.

Hat der Trainer seine Auszeit bereits vor Erhalt einer gelben Karte beantragt, wird die Auszeit zurückgezogen und findet nicht statt. Die Mannschaft kann die Auszeit nach Ablauf der Zeitstrafe nutzen.

Eine mit roter Karte feldverwiesene Person muss den Spielbereich verlassen (siehe 1.1) und sich in den für Zuschauer vorbehaltenen Bereich setzen, oder die Halle verlassen, wie auch immer sie sich entscheidet.

- ✓ Wenn ein Spieler betroffen ist, muss dieser durch einen Auswechselspieler ersetzt werden;
- ✓ Wenn eine weitere zur Mannschaft gehörende Person betroffen ist, 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.

Beispiele für Handlungen, die als Fehlverhalten angesehen werden können:

- ✓ [...]
- ✓ Ein Trainer oder Trainer-Assistent, der sein Recht missbraucht, seinen Platz auf der Bank zu verlassen (siehe 4.4);
- ✓ Ein Trainer oder Trainer-Assistent spricht während der Zeitstrafe mit der Mannschaft;
- ✓ Ein Spielführer, der das Recht missbraucht, die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters auf alles zu lenken, was er im Interesse des guten Spielverlaufs für wünschenswert hält, und / oder Kritik am Schiedsrichter (siehe 4.3);
- ✓ [...]

[...]

8. Schiedsrichterzeichen

Die Schiedsrichter müssen die offiziellen Schiedsrichterzeichen verwenden, um ihre Entscheidung gemäß 4.7 d) eindeutig zu kommunizieren. Nach einem Pfiff wegen eines Regelverstößes müssen die Schiedsrichter zunächst durch das offizielle Schiedsrichterzeichen mitteilen, ob es sich bei der Entscheidung um einen Neustart, Freiwurf oder Strafwurf handelt und anschließend die Art des Regelverstößes anzeigen.

[...] Es sind alle Schiedsrichterzeichen aufgeführt.