



Die Korfball-Regeln

2026

Deutsche Fassung



Gültig ab dem 1. September 2026
verabschiedet durch die
International Korfball Federation (IKF)

Inhaltsverzeichnis

Glossar	4
Definition und Einleitung	6
1. Feld	7
1.1. Spielbereich.....	7
1.2. Spielfeld	7
1.3. Grenzlinien	7
1.4. Strafwurfpunkt	7
1.5. Strafwurfbereich.....	8
1.6. Freiwurfbereich	8
1.7. Umgebender Bereich	9
1.8. Bankbereich	9
1.9. Auswechsellpunkt	9
2. Material	9
2.1. Korbstangen	9
2.2. Körbe	9
2.3. Ball.....	10
3. Ausstattung	10
3.1. Jury Tisch.....	10
3.2. Spieluhr	10
3.3. Shot Clock	10
3.4. Spielstandsanzeige	10
4. Personen.....	10
4.1. Spieler	10
4.2. Auswechselspieler	11
4.3. Spielführer	11
4.4. Trainer	11
4.5. Trainer-Assistent	11
4.6. Weitere zur Mannschaft gehörende Personen	12
4.7. Schiedsrichter-Duo	12
4.8. Jury	13
4.9. Zeitnehmer (Spielzeit).....	13
4.10. Zeitnehmer (Shot Clock).....	13
4.11. Zeitnehmer (Spielstandsanzeige).....	13
5. Das Spiel	14
5.1. Mannschaften	14
5.2. Spielzeit	14
5.3. Golden Goal	15
5.4. Beginn des Spiels	15

5.5.	Korberfolg	15
5.6.	Fach- und Seitenwechsel.....	16
5.7.	Anwurf.....	16
5.8.	Auszeit	16
5.9.	Auswechslung von Spielern.....	17
5.10.	Behandlung von verletzten Spielern	17
6.	Regelverstöße.....	18
6.1.	mit dem Ball zu laufen	18
6.2.	alleine zu spielen	18
6.3.	aus verteidigter Position auf den Korb zu werfen.....	19
6.4.	auf den Korb zu werfen nach „Schneiden“ längs eines anderen Angreifers	20
6.5.	den Ball einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu überreichen	20
6.6.	einen Gegenspieler des anderen Geschlechts beim Abspiel zu behindern	20
6.7.	den Ball mit Bein oder Fuß zu berühren.....	20
6.8.	die Korbstange zu halten oder zu berühren	20
6.9.	passiv zu spielen	21
6.10.	einen Korb zu erzielen aus dem Verteidigungsfach der angreifenden Mannschaft oder direkt aus einem Anwurf, Ausball, Neustart oder Freiwurf	21
6.11.	einen Gegenspieler schwer zu behindern.....	21
6.12.	einen Gegenspieler zu stoßen, zu schlagen, zu sperren oder abzuhalten.....	22
6.13.	auf gefährliche Weise zu spielen	23
6.14.	außerhalb des eigenen Fachs zu spielen	23
6.15.	Ausball.....	23
6.16.	das erlaubte Zeitlimit im Angriffsfach zu überschreiten.....	24
7.	Sanktionen und Disziplinarmaßnahmen	25
7.1.	Arten von Sanktionen	25
7.2.	Weiterspielen / Vorteil	26
7.3.	Neustart	26
7.4.	Freiwurf	27
7.5.	Strafwurf.....	28
7.6.	Disziplinarmaßnahmen	29
8.	Schiedsrichterzeichen	31
8.1.	Schiedsrichterzeichen für das Spiel.....	31
8.2.	Schiedsrichterzeichen für Regelverletzungen	32
8.3.	Schiedsrichterzeichen für Sanktionen und Disziplinarmaßnahmen	34

Glossar

Immer wenn „er/ihm/sein“ gebraucht wird, muss davon ausgegangen werden, dass auch „sie/ihr/ihr“ gemeint sein kann.

Tatsächlicher Versuch den Ball zu blockieren	Das bewusste Benutzen von Armen und / oder Händen in zulässiger Art und Weise, um zu verhindern, dass der Ball geworfen oder gepasst werden kann.
Armlängenabstand	Die Länge des Arms (des Verteidigers) gemessen aus jeder Position (gegenüberstehend, gebeugt, während man auf dem Boden steht, oder gesprungen ist) zum Gegner. Dieses Maß wird benutzt (gemessen aus der Position des Verteidigers, zur Brust des Angreifers) als eine der vier Bedingungen um zu entscheiden, dass ein Wurf als verteidigt gilt.
Gegen den Ball schlagen	Schnelle Bewegung eines Arms gegen den Ball auf eine Art und Weise, dass der Ballkontakt stattfindet, bevor dieser die Hände des Gegners verlassen hat.
Kontrollierter Kontakt	Zulässige Art und Weise des Kontakts zwischen Spielern, der dazu führt, dass keiner der Spieler einen Vorteil über den anderen erlangt.
Unkontrollierter Kontakt	Unzulässige Art und Weise des Kontakts zwischen Spielern, der dazu führt, dass einer der beiden Spieler gegenüber dem anderen einen Vorteil erlangt.
CR	Immer, wenn die Initialen „CR“ verwendet werden, soll verstanden werden, dass es sich dabei um Wettkampfregeln („Competition Regulations“) handeln kann.
weiblicher oder männlicher Spieler (Frau oder Mann)	Siehe die IKF Gender Policy für die Definition eines weiblichen bzw. männlichen Spielers.
Behindern	Durch zulässige Art und Weise des Sperrens die Ballannahme oder Ballabgabe eines Gegenspielers zu verhindern.
Abhalten	Zulässiger Körpereinsatz ist es, wenn während Erlangung einer freien Position oder Aufrechterhaltung einer freien Position der Einsatz des Körpers in einer Art und Weise geschieht, dass der Gegner einen Zusammenstoß verhindern kann.

Korf	Korb
Umgebender Bereich	Der zum Spielbereich gehörende Bereich, der als „umgebender Bereich“ bezeichnet wird, in der keine Hindernisse (etwas, das behindert, blockiert, aufhält oder Probleme verursachen kann) erlaubt sind.
Passive Behinderung	Passive Behinderung ist es, wenn der Gegner verhindert, dass der Ball schnell in das Spiel gebracht wird, indem er in Armlängenabstand vor dem Ausführenden steht, aber den Wurf nicht durch Bewegen von Arm oder Körper behindert.
Standfuß	Der Spieler muss seinen stehenden Fuß auf einer Position halten, während er das andere Bein bewegt, oder sich um seine eigene Achse dreht.
Auf gefährliche Weise zu spielen	Art und Weise des Spielens, die einen anderen Spieler in Gefahr bringt.
Ballkontrolle	Wann immer ein Spieler den Ball mit einer oder mit beiden Händen halten oder den Ball auf den Handflächen oder in den Fingern ruhen lassen kann, darf ihn kein Gegenspieler wegnehmen.
Trefferchance	Wurfchance mit einer hohen Wahrscheinlichkeit zu treffen.
Wurfchance	Chance von einer freien Position aus zu werfen.

Definition und Einleitung

Korfball ist ein Sport, der mit der Hand in einem rechteckigen Spielfeld gespielt wird, bei dem zwei gemischtgeschlechtliche Mannschaften versuchen, einen Ball in den Korb (Korb) der gegnerischen Mannschaft zu werfen. Zu den Haupteigenschaften des Sports gehören Allround-Fähigkeiten, kooperatives Spiel, kontrollierter Körperkontakt, Geschlechter-Gleichstellung, sichere Ballkontrolle und ein Korb, auf den im 360°-Radius geworfen werden kann.

Die hier veröffentlichten Regeln sind die offiziellen Korfball-Regeln. Diese Regeln sind ausnahmslos und in vollem Umfang in allen nationalen Spitzenligen und nationalen Meisterschaften oder Pokalen, bei internationalen Freundschaftsspielen, bei offiziellen IKF-Turnieren bei Turnieren, die unter der Schirmherrschaft von IKF stehen oder durch die IKF anerkannt sind, anzuwenden. Abweichungen von diesen Regeln müssen vor Beginn der Ligasaison, des Spiels, der Spielserie oder der Veranstaltung bei der International Korfball Federation (kurz: IKF) offiziell gemeldet werden. Jede Abweichung, die der IKF nicht offiziell gemeldet wird, gilt als Verstoß gegen die IKF-Regeln. Wenn es sich bei der Abweichung um ein offizielles Regel-Experiment handelt, muss die vorherige Genehmigung des IKF Playing-Rules-Committees (kurz: IKF PRC) eingeholt werden. Bei Wettkämpfen auf niedrigerem Niveau und bei Jugendwettkämpfen können bestimmte Regeln angepasst werden, um verschiedenen Wettbewerben und lokalen Umständen gerecht zu werden, im Sinne der „Korfball-Regeln – Empfehlungen für Wettkampfregeln“.

Wann immer Ausnahmen oder Empfehlungen durch Wettkampfregeln („CR“ = „Competition Regulations“) die normalen Korfball Regeln verändern oder anpassen können, wird es in den „Korfball Regeln – Empfehlungen für Wettkampfregeln“ beschrieben.

Innerhalb der Korfball-Regeln werden verschiedene Wörter und Sätze verwendet, die ein unerlässlicher Bestandteil des Regelwerks sind. Definitionen dieser Wörter und Sätze sind im Glossar aufgeführt.

Dieses Dokument ist wie folgt gegliedert:

- i. Beschreibung der Regel oder Vorschrift;
- ii. Bedingungen für die Anwendung der Regel;
- iii. Beispiele für die Anwendung der Regel, sofern erforderlich.

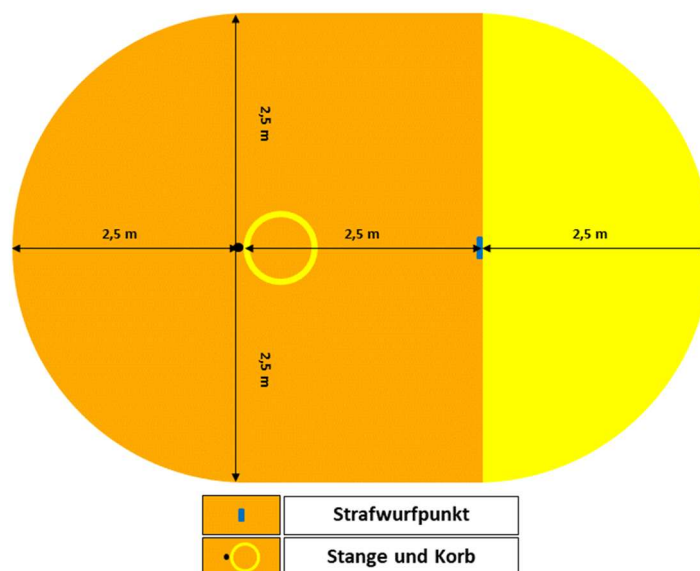
Der blaugeschriebene Text unter jeder Regel soll als Erläuterung der Regel angesehen werden, die bei der Leitung des Spiels unterstützen sollen, indem:

- i. Beispiele beschrieben werden, bei denen die Regel nicht angewendet werden kann, sofern erforderlich;
- ii. ausführlichere Erläuterungen gegeben werden.

1.5. Strafwurfbereich

Ein auf dem Spielfeld um jeden Korbständer markierter Bereich, der sich in alle Richtungen 2,50 m vom Strafwurfpunkt, vom Korbständer sowie von jedem Punkt der gedachten Linie zwischen Strafwurfpunkt und Korbständer erstreckt. (siehe Grafiken 1 & 2).

Dieser Bereich kann durch eine Farbe, kontrastierend zu anderen Linien und der Farbe des Bodens, oder durch Linien gekennzeichnet werden, die die Begrenzung des Bereichs verdeutlichen.

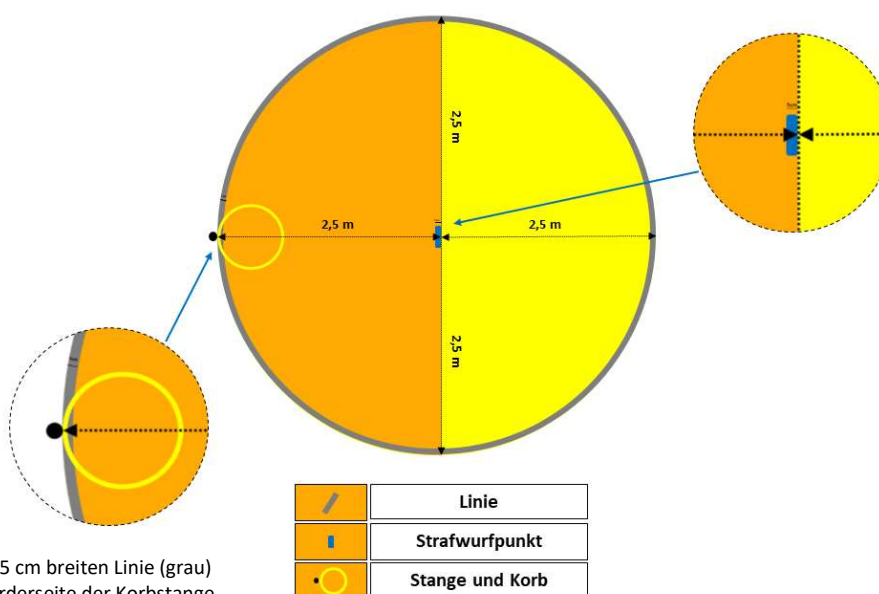


Grafik 2 – Strafwurfbereich

1.6. Freiwurfbereich

Der Freiwurfbereich ist ein Kreis mit einem Radius von 2,50 m, dessen Radius vom Mittelpunkt des Strafwurfpunkts aus gemessen wird und dessen Kreislinie an der vom Korbständer am weitesten entfernten Kante des Strafwurfpunkts verläuft (siehe Grafiken 1 & 3).

Dieser Bereich kann durch eine Farbe, kontrastierend zu anderen Linien und der Farbe des Bodens, oder durch Linien gekennzeichnet werden, welche die Begrenzung des Bereichs verdeutlichen.



Grafik 3 – Freiwurfbereich

1.7. Umgebender Bereich

Der das Spielfeld umgebende Bereich ist auf allen Seiten des Spielfelds mindestens 1 m breit. Er muss frei von Hindernissen gehalten werden (siehe Grafik 1).

1.8. Bankbereich

Zwei Bänke werden nahe an einer der Seitenlinien, außerhalb des umgebenden Bereichs, eine an jeder Seite des Jury-Tischs aufgestellt (siehe Grafik 1).

1.9. Auswechsellpunkt

Ein Rechteck, 60,0 cm x 90,0 cm, oder ein Kreis mit einem Durchmesser von 90 cm, wird außerhalb des umgebenden Bereichs, zwischen dem Ende jeder Bank und dem Jury-Tisch markiert (siehe Grafik 1).

2. Material

2.1. Korbstangen

Korbstangen mit einem äußeren Durchmesser von 4,5 cm – 8,0 cm werden senkrecht im Boden, in beiden Fächern, an einem Punkt aufgestellt, der sich in der Mitte zwischen den beiden Seitenlinien und auf der Längsachse des Spielfelds, in einem Abstand von 1/6 der Spielfeldlänge, von der Endlinie entfernt, befindet.

Die Stangen sollten rund sein und können, zur Anbringung der Körbe und zur Befestigung im Boden, viereckig sein. Sie dürfen aus Metall oder Synthetik-Material bestehen.

Wenn Synthetik-Material verwendet wird, muss das Verhalten dieses Materials dem Metallrohr gleichen.

Wenn es nicht möglich ist, die Korbständer im Boden zu verankern, können sie auf einer genügend schweren Metallplatte befestigt sein, sofern folgende Anforderungen erfüllt werden:

- ✓ Die Bodenplatte muss vollständig flach sein;
- ✓ Eine maximale Dicke von 1 cm;
- ✓ Die Befestigung der Stange in der Bodenplatte muss so sein, dass Spieler nicht über sie stolpern oder sich verletzen, wenn sie vorbeilaufen oder in der Nähe hinfallen;
- ✓ Querverbindungen sind nicht erlaubt;
- ✓ Es muss versucht werden, die Stabilität der Korbstange durch z.B. Fixierung der Bodenplatte mit Klebeband zu gewährleisten.

2.2. Körbe

Ein von IKF genehmigter Kunststoffkorb wird an jeder Korbstange befestigt.

Der Korb muss/Die Körbe müssen:

- ✓ zylinderförmig ohne Boden sein;
- ✓ an der obersten Kante 3,50 m über und parallel zum Boden sein;
- ✓ müssen eine identisch starke gelbe Farbe haben;
- ✓ müssen zur Spielfeldmitte ausgerichtet sein.

Die Abmessungen des Korbs sind:

- ✓ 23,5 cm – 25,0 cm Höhe;
- ✓ 39,0 cm – 41,0 cm innerer Durchmesser an der Oberseite;
- ✓ 40,0 cm – 42,0 cm innerer Durchmesser an der Unterseite;
- ✓ 2,0 cm – 3,0 cm Randbreite an der Oberseite.

Die Befestigung des Korbs am Ständer muss den folgenden Bedingungen entsprechen:

- ✓ Bewegung des Korbs am Gestell muss ausgeschlossen sein;
- ✓ Die Stange darf nicht über den Rand des Korbs hinausragen.

Weitere Details: „IKF Korb Regulations“

2.3. Ball

Korfball wird mit einem runden Ball der Größe 5 gespielt, dessen Bauart von IKF zugelassen wurde. Der Ballumfang beträgt 68,0 cm – 70,5 cm, und das Gewicht des Balls muss innerhalb eines Rahmens von 445 g bis 475 g betragen.

Der Ball muss mit dem auf ihm angegebenen Druck aufgepumpt sein. Wenn er aus einer Höhe von 1,80 m, gemessen von der Unterseite des Balls, auf das Spielfeld fallengelassen wird, soll er in eine Höhe von mindestens 1,10 m und höchstens 1,30 m, gemessen an der Oberseite des Balls, zurückspringen.

Der Ball soll wenigstens zweifarbig bedruckt sein. Dieses Muster muss so symmetrisch sein, dass der Ball, während er sich dreht, nicht den optischen Eindruck verliert, rund zu sein.

Weitere Details: „IKF Ball Regulations“

3. Ausstattung

3.1. Jury Tisch

Der Jury Tisch wird außerhalb des umgebenden Bereichs, auf derselben Seitenlinie der Bänke, vor der Mittellinie aufgestellt (siehe Grafik 1).

Die Shot Clock, die Spielzeit- und die Spielstandsanzeige werden vom Jury Tisch gesteuert.

3.2. Spieluhr

Die Spieluhr besteht aus der Spielzeitanzeige und einem akustischen Signal. Diese muss außerhalb des umgebenden Bereichs oder über dem Spielbereich an einer Stelle angebracht sein, die klar sichtbar vom Jury Tisch, den Bänken und den Zuschauern ist.

Das Signal muss ausreichend stark sein, um auch in ungünstiger oder lärmender Umgebung leicht gehört zu werden.

3.3. Shot Clock

Die Shot Clock Geräte müssen außerhalb des umgebenden Bereichs in einer Höhe von mindestens 90 cm an einer gut sichtbaren Stelle nahe der Mitte beider Endlinien aufgestellt werden (siehe Grafik 1).

Das akustische Signal muss ausreichend stark sein, um auch in ungünstiger oder lärmender Umgebung leicht gehört zu werden.

3.4. Spielstandsanzeige

Die Anzeigetafel besteht aus einer Spielstandsanzeige. Diese muss außerhalb des umgebenden Bereichs oder über dem Spielbereich an einer Stelle angebracht sein, die klar sichtbar vom Jury Tisch, den Bänken und den Zuschauern ist.

4. Personen

4.1. Spieler

Die Spieler jeder Mannschaft

- ✓ müssen einheitliche, nummerierte Sportkleidung tragen, die sich ausreichend deutlich von der Kleidung der anderen Mannschaft unterscheidet;
- ✓ müssen geeignete Sportschuhe tragen;
- ✓ dürfen Gegenstände, die sich im Spiel als gefährlich erweisen können, nicht tragen, es sei denn sie werden so abgeklebt oder fixiert, dass sie nicht mehr gefährlich sind;
- ✓ müssen kurz und glattgeschnittene Fingernägel haben.

Gefährliche Gegenstände sind zum Beispiel: Brillengläser ohne Fassung, Armbänder, Ketten, Ohringe, Armbanduhren und Ringe.

Da Korfball eine gemischtgeschlechtliche Sportart ist, sind kleine Unterschiede im Mannschaftsoutfit zwischen Männer- und Frauenkleidung, solange sie ähnlich aussehen und dieselbe Farbe haben, erlaubt.

4.2. Auswechselspieler

Die maximale Anzahl an Auswechselspielern ist sechs (drei männliche und drei weibliche). Sie müssen, außer zum Aufwärmen vor der Einwechslung, während des Spiels auf der Bank sitzen bleiben.

4.3. Spielführer

Ein Spieler jeder Mannschaft ist der Spielführer. Der Spielführer muss ein Spieler sein, der das Spiel beginnt. Dieser Spieler bleibt Spielführer der Mannschaft während des ganzen Spiels und er verliert diese Funktion nur, wenn er nicht mehr am Spiel teilnimmt infolge einer Verletzung oder einer roten Karte. In diesem Fall übernimmt ein anderer Spieler die Funktion des Spielführers.

Er trägt eine deutlich sichtbare, sich von der Farbe des Shirts unterscheidende Binde am Oberarm (oder bei armlosen Shirts an einer der Schultern).

Er vertritt die Mannschaft und ist verantwortlich für das gebührlige Verhalten seiner Mitspieler. Er hat das Recht, den Schiedsrichter auf alles aufmerksam zu machen, was er im Interesse eines guten Spielverlaufs für wünschenswert hält. Die Anfrage an den Schiedsrichter muss in korrekter und vernünftiger Art und Weise sowie in guter Absicht erfolgen und darf nicht zu häufig geschehen. Der Missbrauch des Rechts, den Schiedsrichter auf alles aufmerksam zu machen, was für ihn im Interesse eines guten Spielverlaufs liegt, sowie die Kritik am Schiedsrichter, sind als ungebührliches Verhalten anzusehen (siehe 7.6).

Bei Abwesenheit des Trainers und des Trainer-Assistenten übernimmt der Spielführer zusätzlich die Aufgaben des Trainers.

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

Das Schiedsrichter-Duo leitet das Spiel und ist dafür allein und ausschließlich verantwortlich. Beide Schiedsrichter (Schiedsrichter-Duo) sind in der Anwendung der Aufgaben gleichberechtigt. Sie müssen ein Outfit tragen, das ausreichend von den spielenden Mannschaften zu unterscheiden ist.

Zu ihren Aufgaben gehören:

a) Die Entscheidung über die Eignung der Halle, des Spielfelds und Spielgeräts

Die beiden Schiedsrichter vergewissern sich vor dem Spiel, dass alle Bedingungen (gemäß 1, 2 & 3) erfüllt sind, und dass diese Bedingungen auch während des Spiels beibehalten werden. Nachlässigkeit in dieser Hinsicht dürfen sie nicht tolerieren.

Gefährliche Gegenstände in der Halle oder ein rutschiger Boden sind Gründe ein Spiel abzusagen.

Die Schiedsrichter müssen sich darüber im Klaren sein, dass sie Rechenschaft über Unfälle oder Erkrankungen ablegen müssen, die den Spielern als Folge der schlechten Spielfeldverhältnisse zustoßen können. Sie dürfen sich darauf verlassen, dass sie es mit gesunden Spielern zu tun haben.

b) Bekanntmachung von Start, Unterbrechung und Wiederaufnahme des Spiels

Einer der beiden Schiedsrichter pfeift beim Start, bei einer Unterbrechung und bei der Wiederaufnahme des Spiels.

Bei Beginn und Wiederaufnahme des Spiels pfeift einer der beiden Schiedsrichter, sobald ein Spieler, der den Wurf ausführt, bereit ist und alle sonstigen Bedingungen erfüllt sind (gemäß 7.3 d), 7.4 c), 7.5 d)).

Die Unterbrechung des Spiels ist erforderlich:

- ✓ wenn Maßnahmen erforderlich sind, infolge von Änderungen des Spielfelds, Materials oder der Ausrüstung (gemäß 1, 2 & 3);
- ✓ wenn ein Korb erzielt worden ist;
- ✓ wenn ein Verstoß bestraft werden muss;
- ✓ am Ende eines jeden Spielabschnitts;
- ✓ wenn ein unberechtigter Vorteil festgestellt wurde (gemäß 4.6 e));
- ✓ im Falle eines blutenden Spielers;
- ✓ wenn ein Spieler, der ohne Kontakt fällt und/oder sich verletzt, nicht in der Lage ist unmittelbar wieder aufzustehen und sich in einer Position befindet, die ein Verletzungsproblem für ihn selbst und andere darstellt;
- ✓ ungebührliches oder beeinträchtigendes Verhalten durch das Publikum;
- ✓ wenn beide Mannschaften das Spiel absichtlich wechselweise verzögern (siehe 6.9);
- ✓ wenn der Fortgang des Spiels aufgrund von Änderungen in der Aufstellung nicht möglich ist (gemäß 5.1).

c) Die Beachtung und Anwendung der Spielregeln

Das Schiedsrichter-Duo bestraft Regelverstöße, es sei denn, sie entscheiden weiterspielen zu lassen (gemäß 7.2).

Während der Dauer des Spiels kann das Schiedsrichter-Duo jeglichen Spielregelverstoß ahnden, auch wenn das Spiel unterbrochen ist.

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

Weitere Details: „Schiedsrichterzeichen“ (siehe 8)

Nachdem der Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Verstoßes durch einen Pfiff unterbricht, zeigt er normalerweise erst die Art der Bestrafung an, Strafwurf, Freiwurf oder Neustart, sowie die Richtung der gefaulten Mannschaft. Anschließend zeigt er die Art der Regelverletzung an.

e) Das Eingreifen, wenn eine Mannschaft einen unfairen Vorteil durch Umstände außerhalb des Spiels erhält

Nachdem das Spiel durch einen Pfiff unterbrochen wurde, erlaubt der Schiedsrichter den Spielern auf ihre Positionen zurückzukehren und gibt den Ball der Mannschaft, die in Ballbesitz gewesen wäre.

Beispiele unfairer Vorteile sind:

- ✓ Der Schiedsrichter behindert einen Verteidiger, sodass der Angreifer eine Trefferchance erhält;
- ✓ Der Verteidiger stürzt bei einem Zusammenstoß mit dem Angreifer, ohne dass es sich dabei um einen Regelverstoß von einem der beiden handelt. In diesen Fällen pfeift der Schiedsrichter und gibt dem Verteidiger Gelegenheit seine Position wieder einzunehmen;
- ✓ Ein Spieler wird beim Fangen des Balls behindert, da ein Zuschauer die Grenzlinie übertreten hat. Wenn die Schiedsrichter glauben, dass der Spieler den Ball normalerweise gefangen hätte, so geben sie den Ball dem Spieler, der den Ball gefangen hätte.

f) Maßnahmen gegen ungebührliches Benehmen ergreifen

(gemäß 7.6)

Diese umfassen Spieler, Trainer, Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, andere zur Mannschaft gehörenden Personen und das Publikum.

g) Maßnahmen gegen die Einmischung des Publikums ergreifen

Wenn es notwendig erscheint, können die Schiedsrichter die Zuschauer verwarnen, oder sie können das Spiel absagen oder beenden.

Bei Einmischung durch das Publikum verlangt das Schiedsrichter-Duo vom Spielführer, dies zu unterbinden. Bei Wiederholung kann das Schiedsrichter-Duo das Spiel unterbrechen oder beenden, wie die Umstände es erfordern.

h) Kontrolle der Spieler nach gefährlichen Gegenständen

(gemäß 4.1)

4.8. Jury

Die Jury unterstützt das Schiedsrichter-Duo hinsichtlich Protokolls, Regeln und Vorschriften.

Die Jury weist die Zeitnehmer an und überwacht diese (Shot Clock, Spielzeit und Spielstandsanzeige).

Nach Ersuchen um eine Auszeit soll die Jury, sobald das Spiel unterbrochen ist oder die Mannschaft, die die Auszeit angefragt hat, im Ballbesitz ist, ein akustisches Signal geben, um die Schiedsrichter darauf aufmerksam zu machen. Zusätzlich zeigt sie an, welche Mannschaft die Auszeit beantragt hat.

Nach Ersuchen um eine Auswechslung soll die Jury, sobald das Spiel unterbrochen ist, ein akustisches Signal geben, um die Schiedsrichter darauf aufmerksam zu machen. Zusätzlich zeigt sie an, welche Mannschaft die Auswechslung beantragt hat.

Das Signal darf sich nicht so anhören, dass es als Pfiff des Schiedsrichters missinterpretiert werden könnte.

Die Jury kann die Schiedsrichter in einer Situation, die nicht durch Protokoll, Regeln und Vorschriften abgedeckt ist, beraten, diese übernehmen die Entscheidung über diese Situation.

4.9. Zeitnehmer (Spielzeit)

Der Zeitnehmer ist verantwortlich für die Spielzeit und bedient die Spielzeitanzeige (gemäß 5.2).

4.10. Zeitnehmer (Shot Clock)

Der Zeitnehmer ist verantwortlich für Begrenzung des Angriffs im Angriffsfach auf 25 Sekunden und bedient die Shot Clock (gemäß 6.16).

4.11. Zeitnehmer (Spielstandsanzeige)

Der Zeitnehmer ist verantwortlich für den Spielstand und bedient die Spielstandsanzeige (gemäß 5.5).

5. Das Spiel

5.1. Mannschaften

Von jeder Mannschaft werden vier (4) Männer und vier (4) Frauen als Start-Mannschaft bestimmt, von denen jeweils zwei (2) je Geschlecht in jedes Fach eingeteilt werden. Alle weiteren Spieler werden als Auswechselspieler benannt.

Wenn eine oder beide Mannschaften unvollzählig sind, kann das Spiel nur beginnen oder fortgesetzt werden unter der Bedingung, dass in keinem Fach weniger als drei Spieler einer Mannschaft aufgestellt sind und in keinem Fach zwei Spieler und eine Spielerin einer Mannschaft, einem Spieler und zwei Spielerinnen der anderen Mannschaft gegenüberstehen.

Wenn nach einer Verletzung oder einem Feldverweis aufgrund einer roten Karte die Anzahl der Spieler mit einem direkten Gegenspieler unter das erforderliche Minimum fällt und keine Auswechselspieler unmittelbar verfügbar sind, kann der Schiedsrichter eine Änderung der Aufstellung anordnen, um die oben genannten Bedingungen zu erfüllen.

Wenn die Bedingungen dieser Regel durch mehrere Möglichkeiten erfüllt werden können, entscheidet der Schiedsrichter, nachdem er sich mit beiden Trainern beraten hat, welche der möglichen Aufstellungsänderungen durchgeführt wird. Er wird dabei versuchen, einen unfairen Vorteil einer der beiden Mannschaften zu verhindern, und die Zahl der Aufstellungsänderungen so gering wie möglich zu halten.

Wenn eine Mannschaft einen Spieler nicht einsetzt, oder dieser aus nachvollziehbaren Gründen fehlt (z.B. wegen einer Verletzung oder die gegnerische Mannschaft ist nicht vollständig), dann hat sie immer das Recht, diesen einen Spieler einzuwechseln, aber diese Einwechslung zählt als eine der maximal erlaubten Auswechslungen.

Wenn beide Mannschaften unvollzählig antreten, dann muss der Spielführer der Gastmannschaft so aufstellen, dass die Anzahl der Spieler ohne direkten Gegenspieler minimal ist.

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.

5.4. Beginn des Spiels

Die Heimmannschaft startet mit dem Ball per Anwurf in der ersten Halbzeit und wählt, auf welchen Korb angegriffen wird. Nach der Halbzeitpause tauschen beide Mannschaften die Seiten der Angriffsrichtung, behalten die gleiche Aufstellung bei, und die Gastmannschaft startet mit dem Ball in der zweiten Halbzeit.

Nach den technischen Auszeiten in beiden Halbzeiten, startet das Spiel mit einem Anwurf für die Mannschaft, die im vorherigen Spielabschnitt in Ballbesitz gewesen ist, mit den gleichen Bedingungen wie zu Beginn der Golden Goal Spielzeit.

5.5. Korberfolg

Ein Korbtreffer zählt, wenn dieser von oben komplett durch den Korb fällt, und nicht zuerst von unten durch den Korb geworfen wird und anschließend durch den Korb zurückfällt.

Der Korbtreffer zählt außerdem, wenn es sicher ist, dass der Ball von oben völlig durch den Korb gefallen wäre, aber der Ball durch einen Verteidiger von unten wieder zurückgestoßen wird.

Jeder Korberfolg zählt als ein Punkt zum Spielstand, und zählt für die Mannschaft, die auf den Korb angreift, durch den der Ball getroffen wurde.

Der Korberfolg gilt als ungültig, wenn

- ✓ von einem Angreifer ein Regelverstoß begangen wurde, bevor der Ball durch den Korb gefallen ist;
- ✓ der Ball nach einem Wurf aus dem Verteidigungsfach der angreifenden Mannschaft oder direkt nach einem Anwurf, Freiwurf oder Neustart durch den Korb fällt;
- ✓ der Ball die Hände des Angreifers nach dem Pfiff des Schiedsrichters, oder dem Signal zum Ende jeder Spielzeit, verlassen hat.

Die Mannschaft, die die meisten Korberfolge erzielt, gewinnt das Spiel.

Bei gleichem Spielstand nach normaler Spielzeit muss das Spiel im Golden Goal Modus verlängert werden, um den Gewinner zu ermitteln.

5.6. Fach- und Seitenwechsel

Jedes Mal, nachdem zwei Korbtreffer erzielt wurden, wechseln die Spieler die Fächer und mit diesem Seitenwechsel die Funktionen. Angreifer werden Verteidiger und Verteidiger werden Angreifer.

In der Halbzeit werden nicht die Funktionen, sondern die Seiten (Angriffsrichtung) gewechselt.

5.7. Anwurf

Der Anwurf wird durch einen Angreifer von einem Punkt innerhalb seines Faches, der nicht weiter als 2 m vom Mittelpunkt des Spielfelds liegt, unter den gleichen Bedingungen wie beim Neustart (siehe 7.3), ausgeführt.

Ein Anwurf findet statt:

- ✓ Zu Beginn eines jeden Spielabschnitts;
- ✓ Nach jedem Korberfolg durch die Mannschaft, gegen die ein Treffer erzielt wurde.

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.

5.9. Auswechslung von Spielern

Eine Auswechslung ist nur während einer Spielunterbrechung möglich.

Es sind maximal acht (8) Auswechslungen je Mannschaft erlaubt.

Vorgehensweise

- 1 Der Auswechselspieler muss im Auswechsellpunkt bereitstehen (siehe 1.9);
- 2 Der Trainer fragt die Auswechslung bei der Jury an;
- 3 Bei der nächsten Spielunterbrechung durch den Schiedsrichter ertönt ein Signal durch den Zeitnehmer, um den Schiedsrichter zu informieren, dass eine Auswechslung angefragt wurde;
- 4 Der Schiedsrichter lässt die Auswechslung durch Zeigen des Handzeichens für Auswechslungen zu (siehe „Schiedsrichterzeichen“);
- 5 Nach der Auswechslung wird das Spiel an der Stelle und in der Art und Weise fortgesetzt, als hätte es keine Auswechslung gegeben.

Wenn der Schiedsrichter das Signal zur Auswechslung 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 Auswechslung wird das Spiel an der Stelle und in der Art und Weise fortgesetzt, als hätte der Schiedsrichter die Auswechslung gegeben, wenn er das Signal unmittelbar wahrgenommen hätte.

Wenn der Trainer die Auswechslung während einer Spielunterbrechung (Anwurf, Behandlung eines verletzten Spielers, Regelverstoß) anfragt, aber vor der Wiederaufnahme des Spiels, wird die Auswechslung nur gewährt, wenn die folgenden beiden Bedingungen erfüllt werden:

- ✓ der Auswechselspieler befindet sich spielbereit im Auswechsellpunkt;
- ✓ die Anfrage wurde so rechtzeitig gestellt, dass der Zeitnehmer und die Jury die Anfrage durch ein akustisches Signal und durch das Zeigen des Auswechsel-Zeichens vor der Wiederaufnahme des Spiels mitteilen können.

Wenn für die Anfrage des Trainers nicht ausreichend Zeit vorhanden ist, wird die Auswechslung bei der nächsten Spielunterbrechung mitgeteilt und durch den Schiedsrichter genehmigt.

Ein ausgewechselter Spieler darf nicht in derselben Unterbrechung in das andere Fach wieder eingewechselt werden. Das Spiel muss wieder aufgenommen werden, bevor der ausgewechselte Spieler wieder berechtigt ist, als Auswechselspieler benutzt zu werden.

Ein vom Schiedsrichter feldverwiesener Spieler muss von einem Auswechselspieler ersetzt werden. Die Auswechslung gilt als eine der maximal möglichen Auswechslungen. Außerdem gilt, wenn der feldverwiesene 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.

Wenn die Höchstzahl der Auswechslungen bereits genutzt wurde, dürfen feldverwiesene oder verletzte Spieler, die nicht mehr am Spiel teilnehmen können, mit der Erlaubnis des Schiedsrichters ersetzt werden.

Ein Spieler, der ersetzt wird, muss das Spielfeld verlassen, bevor der Auswechselspieler das Spielfeld betreten darf.

Ein Spieler, der ausgewechselt wurde, muss sich auf die Bank setzen.

Das Versäumnis, den Schiedsrichter über eine Auswechslung zu informieren, kann als ungebührliches Verhalten angesehen werden.

5.10. Behandlung von verletzten Spielern

Ein verletzter Spieler darf für die Dauer von einer Minute behandelt und bewertet werden, beginnend von dem Moment an, wenn das medizinische Mannschaftsmitglied beim Verletzten angekommen ist. Wenn nach einer Minute entschieden wird, dass der Spieler nicht fit genug ist, das Spiel unmittelbar fortzusetzen, aber so weit versorgt ist, dass der Spieler bewegt werden kann, dann soll er sofort vom Spielfeld gebracht und ausgewechselt werden.

Während der Behandlung einer Verletzung müssen Spieler in ihren Fächern bleiben und die Trainer müssen sich entsprechend 4.4 verhalten.

Im Falle eines blutenden Spielers hat dieser das Spielfeld unmittelbar zu verlassen, und er darf nicht zurückkehren, bevor die Blutung gestoppt, die Wunde bedeckt und das Blut entfernt wurde.

6. Regelverstöße

Während des Spiels ist es untersagt:

6.1. mit dem Ball zu laufen

Wenn ein Spieler, der in Ballbesitz ist, seine Position ändert.

Der Regelverstoß hängt von der Ausgangsposition und der Aktion des Spielers ab, wie in den folgenden drei Situationen erklärt wird:

a) Beim Ballempfang steht der Spieler still

Es ist ihm nicht erlaubt, einen Fuß zu bewegen und anschließend den anderen Fuß anzuheben, bevor der Ball die Hände verlassen hat, insbesondere bei dem Versuch auf den Korb zu werfen.

Es ist erlaubt:

- ✓ einen Fuß zu bewegen, vorausgesetzt der andere Fuß bleibt auf seinem Platz;
- ✓ sich auf der Stelle zu drehen, dabei beide Füße zu bewegen, während er dieselbe Ausgangsposition beibehält;
- ✓ den Standfuß zu wechseln, vorausgesetzt die Ausgangsposition ändert sich nicht;
- ✓ zu springen, unter der Voraussetzung, dass der Fuß, der unmittelbar vor dem Sprung der Standfuß war, für den Absprung verwendet wird;
- ✓ nach einem Sprung in Ballbesitz zu bleiben, sofern die Landeposition nahezu der Absprungposition entspricht.

Ein Spieler sollte nicht dafür bestraft werden, dass er sich bei einem Wurf, der vor dem Abschluss abgebrochen wird, ein Stück über das Feld bewegt.

b) Beim Ballempfang ist der Spieler im Lauf oder Sprung, er stoppt zuerst und spielt danach den Ball ab oder wirft auf den Korb

Nach der Ballannahme muss er unmittelbar versuchen in möglichst geringer Entfernung zum Stillstand zu kommen.

Bei der Beurteilung der Frage, ob ein Spieler alles getan hat, um zu stoppen, muss der Schiedsrichter den Zustand des Bodens, sowie die Geschwindigkeit und die technische Fähigkeit des Spielers berücksichtigen.

Nach dem Stillstand gelten die unter 6.1 a) aufgeführten Bedingungen.

c) Nach Ballempfang beim Laufen oder Springen wirft der Spieler den Ball (Abspiel oder Korbwurf), bevor er vollständig zum Stillstand kommt

In diesem Fall ist es dem Spieler nicht erlaubt, noch in Ballbesitz zu sein, wenn er nach Ballempfang zum dritten Mal den Boden berührt.

Wenn der Spieler den Ball ergreift, während er offensichtlich Bodenkontakt hat, dann ist dieser Kontakt als erste Bodenberührung nach der Ballannahme zu werten.

6.2. alleine zu spielen

Immer, wenn ein Spieler den Ball spielt und dabei das Zusammenspiel mit einem Mitspieler vermeidet und die folgenden zwei Bedingungen erfüllt sind:

- ✓ Der Spieler verändert seine Position deutlich;
- ✓ Die Vermeidung des Zusammenspiels ist vorsätzlich.

Beispiele für Alleinspiel sind:

- ✓ Ein Spieler wirft den Ball in der Absicht, ihn anderswo wieder zu ergreifen. Dies ist nicht erlaubt, auch wenn man dabei den Ball gegen den Körper eines anderen Spielers oder gegen den Korbständer wirft;
- ✓ Ein Spieler tippt den Ball an, während er neben dem Ball herläuft, wenn der Ball hätte früher gefangen werden können. Weitertippen des Balls muss ebenso bestraft werden, wenn es dazu dient, das spätere Fangen des Balls zu erleichtern.

Beispiele, wann Alleinspiel nicht bestraft werden soll:

- ✓ Wenn ein Spieler einem Mitspieler den Ball zuspielt, dieser ihn jedoch verfehlt, darf der erste Spieler sich des Balls wieder bemächtigen;
- ✓ Wenn der Spieler seine Position nicht ändert; z.B.: ein Spieler, der stillsteht, wirft den Ball von einer Hand in die andere, oder er tippt ihn zuerst auf den Boden auf und fasst ihn danach;
- ✓ Das Weitertippen des Balls, wenn der Ball nicht direkt gefangen werden kann;
- ✓ Wenn sich zwei Gegenspieler um den Ball streiten, entweder indem sie nach dem Ball springen oder sich nebeneinander fortbewegen und in gebückter Haltung nach dem Ball greifen. Hat ein Spieler nicht genügend Vorsprung, dann ist es ihm erlaubt, den Ball in eine für ihn vorteilhafte Richtung zu tippen und ihn dann zu ergreifen. Bei einer auf diese Art und Weise erlangten Position ist es erlaubt, auf den Korb zu werfen. Bei einem derartigen Zweikampf kann es vorkommen, dass der Ball mehrere Male berührt werden muss, bevor er endgültig von einem Spieler gefangen wird. Auch das ist erlaubt. Dasselbe kann auch vorkommen, wenn ein Spieler versucht, den Ball innerhalb der Grenzen seines Faches zu halten.

Der Schiedsrichter hat hierbei die technischen Fähigkeiten der Spieler zu beurteilen. Je gewandter die Spieler sind, umso eher wird die Absicht angenommen, ein Zusammenspiel absichtlich zu vermeiden.

6.3. aus verteidigter Position auf den Korb zu werfen

Immer, wenn der Angreifer auf den Korb wirft, und der Verteidiger jede der folgenden Bedingungen erfüllt:

- a) er versucht tatsächlich den Ball zu blockieren;
- b) er befindet sich in (1) Armlängenabstand zum Angreifer;
- c) er befindet sich näher am Korbständer als der Angreifer;
- d) er hat sein Gesicht dem Angreifer zugewandt.

Die Regel basiert auf dem Wunsch, die Spieler zum Zusammenspiel zu ermutigen, um freie Positionen zu erspielen, von denen geworfen werden kann und zu verhindern, dass geschickte Hand- und Armbewegungen durch einen Korbtreffer belohnt werden.

Bei der Beurteilung des Abstands von einer Armlänge zwischen Angreifer und Verteidiger muss der Schiedsrichter die vertikale Position der beiden Spieler berücksichtigen (sich vorstellen).

Ausnahmen, in denen ein Korbwurf als verteidigt angesehen werden muss, auch wenn eine der vier Bedingungen nicht erfüllt ist:

Bedingung a) muss nicht beachtet werden, wenn:

- ✓ der Angreifer deutlich größer ist als der Verteidiger und aus diesem Grund der Verteidiger nicht tatsächlich den Ball blockieren kann;
- ✓ der Angreifer abspringt, den Ball über die behindernden Arme des Verteidigers in Richtung Korb wirft oder tippt;
- ✓ der Angreifer den Ball bekommt, während er den Rücken dem Korb zugewandt hat und der Verteidiger hinter ihm ist.

Bedingung b) muss nicht beachtet werden, wenn:

- ✓ sich der Angreifer in einer verteidigten Position befindet, bewegt oder rückwärts springt, ohne gegen 6.1 (mit dem Ball zu laufen) zu verstoßen und wirft. Wenn der Verteidiger versucht, der Bewegung zu folgen und tatsächlich versucht den Wurf zu blockieren, auch wenn der Angreifer sich außerhalb des Armlängenabstands befindet.

Bedingung c) muss nicht beachtet werden, wenn:

- ✓ sich der Angreifer so dicht am Korb befindet, dass es dem verteidigenden Spieler unmöglich ist näher am Korb zu stehen, und Angreifer und Verteidiger auf entgegengesetzten Seiten der Korbstange stehen.

Ein Korbwurf kann nicht als verteidigt angesehen werden, wenn

- ✓ der Verteidiger nicht tatsächlich versucht den Wurf zu behindern (einfaches Erheben der Arme genügt nicht);
- ✓ der Körper des Verteidigers sich weiter entfernt vom Korbständer befindet als der des Angreifers. Es genügt nicht, dass die Hand oder der Arm des Verteidigers näher am Korbständer ist. Maßgeblich ist der dem Korb am nächsten liegende Teil des Oberkörpers.
- ✓ der Verteidiger nicht erkannt hat, dass der Angreifer in Ballbesitz ist (tippen oder sehr schneller Korbwurf);
- ✓ bei einem großen Verteidiger oder wenn der Verteidiger hochspringt, den Ball berührt, dieser aber zum Zeitpunkt des Wurfes nicht innerhalb einer Armlänge war.

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

Immer, wenn ein Angreifer auf den Korb wirft, nachdem der Verteidiger gezwungen wurde, seine behindernde oder verteidigende Position aufzugeben, nachdem dieser wie beschrieben „abgeschnitten“ wurde.

„Schneiden“ geschieht, wenn ein Verteidiger dem Angreifer, der sich in einer verteidigten Position befindet, nicht folgen kann, weil dieser so nah an einem anderen Angreifer vorbeiläuft, dass der Verteidiger mit diesem Angreifer zusammenstößt oder zusammenstoßen kann und dadurch gezwungen ist, seine Verteidigungsposition aufzugeben.

Bestraft wird nicht das „Schneiden“ aber der Korbwurf nach dem „Schneiden“.

„Schneiden“ ist auch dann strafbar, wenn der „schneidende“ Angreifer den Ball zunächst zu einem seiner Mitspieler spielt, um seine Position zu verbessern und dann, nach dem Rückspiel, auf den Korb wirft.

Wenn der Verteidiger sich im Augenblick des „Schneidens“ nicht in „Armlängenabstand“ vom Angreifer befindet, kann von „Schneiden“ nicht die Rede sein, und der darauffolgende Korbwurf muss erlaubt sein.

Wenn der Verteidiger, nachdem er „geschnitten“ wurde und deshalb gezwungen wurde, seine Verteidigungsposition aufzugeben, nicht sofort versucht seine Ursprungsposition wieder einzunehmen, kann von „Schneiden“ nicht die Rede sein, und der darauffolgende Korbwurf muss erlaubt sein.

6.5. den Ball einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu überreichen

Wenn ein Spieler den Ball von einem anderen Spieler seiner Mannschaft bekommt, ohne dass der Ball erst frei in der Luft schwebt oder frei den Boden berührt hat.

Wenn zwei Spieler einer Mannschaft nahezu gleichzeitig den Ball ergreifen und ein Spieler dann sofort loslässt, kann dies nicht als Regelverstoß gewertet werden.

6.6. einen Gegenspieler des anderen Geschlechts beim Abspiel zu behindern

Immer dann, wenn ein Spieler irgendwie versucht, einen Gegenspieler des anderen Geschlechts beim Wurf zu behindern, und die beiden folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- ✓ der in Ballbesitz befindliche Spieler versucht tatsächlich den Ball zu werfen;
- ✓ jede Distanz zwischen diesen beiden Spielern ist kleiner als die Summe der beiden Armlängen.

6.7. den Ball mit Bein oder Fuß zu berühren

Immer, wenn ein Spieler den Ball mit Fuß oder Bein vom Knie an abwärts berührt.

Ein Regelverstoß liegt nur dann vor, wenn dies absichtlich geschieht.

6.8. die Korbstange zu halten oder zu berühren

Immer, wenn ein Spieler die Korbstange mit irgendeinem Körperteil berührt und:

- ✓ ein Korberfolg in Folge eines Wurfs beeinflusst wird (absichtlich oder unabsichtlich);
- ✓ der Spieler diese benutzt, um höher zu springen, zu rennen, seine Richtung schnell zu wechseln oder sich schneller zu bewegen.

Wenn ein Angreifer den Korb während eines Wurfs bewegt:

- ✓ Die Bewegung absichtlich war, wird ein Neustart für die Verteidigung gegeben;
- ✓ Die Bewegung ohne Korbtreffer unabsichtlich war, soll der Schiedsrichter weiterspielen lassen.

Wenn ein Verteidiger den Korb während eines Wurfs bewegt:

- ✓ Wenn ein Korb erzielt wurde, wird dieser anerkannt. Dies ist auch der Fall, wenn der Schiedsrichter schon für diesen Verstoß zugunsten der Angreifer gepfiffen hat;
- ✓ Falls möglicherweise ein Korbtreffer verhindert wurde, wird auf Strafwurf für den Angriff erkannt;
- ✓ Die Bewegung ohne möglichen Korbtreffer absichtlich war, wird auf Freiwurf für den Angriff erkannt;
- ✓ Die Bewegung ohne möglichen Korbtreffer unabsichtlich war, soll der Schiedsrichter weiterspielen lassen.

6.9. passiv zu spielen

Immer, wenn ein Spieler einer Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels so spielt, dass er sich einzig und allein darauf konzentriert in Ballbesitz zu bleiben. Egal, ob es sich beim Spielen aus der Verteidigung in den Angriff handelt oder im Angriffsfach, in dem so gespielt werden muss, dass erkennbar ist, dass Wurfchancen geschaffen und genutzt werden.

Beispiele für passives Spielen sind:

- ✓ Zu langes Zögern vor dem Abspielen des Balls;
- ✓ Übermäßiges Passen, mit der Absicht, das Anspielen ins Angriffsfach zu verzögern;
- ✓ Das Zurückspielen des Balls vom Angriff in die Verteidigung, ausgenommen, wenn dadurch ein Angriffsaufbau eingeleitet wird;
- ✓ Übermäßiges Passen, mit der Absicht, zu wenig zielgerichtete Wurfchancen zu erspielen;
- ✓ Absichtliches, bewusstes Auslassen von klaren Wurfchancen;
- ✓ Wenn beide Mannschaften wechselseitig passiv spielen, oder offensichtlich den Spielstand akzeptieren, ohne Intention, ihn zu ändern.

Der Schiedsrichter soll das Spiel nicht sofort unterbrechen, wenn:

- ✓ in der letzten Phase eines knappen Spiels, die führende Mannschaft entscheidet vorsichtiger zu spielen und hohe Risiken vermeiden will;
- ✓ sich die Strategie der verteidigenden Mannschaft ändert, die versucht ihre Gegner zu zwingen Korbwürfe zu nutzen, indem sie weniger aktiv behindert und das Risiko eines Korbwurfs akzeptiert, in der Hoffnung, dass ein Fehlwurf eine bessere Chance bietet, in Ballbesitz zu kommen.

In beiden Fällen darf sich das Spiel nicht ausschließlich darauf konzentrieren, in Ballbesitz zu bleiben. Im Spiel der angreifenden Mannschaft müssen Aktionen erkennbar darauf ausgerichtet sein, Wurfchancen zu erspielen und zu nutzen.

Schiedsrichter, die vor der Entscheidung stehen, das Spiel wegen passiven Spielens zu unterbrechen, sollten zusätzlich folgende Punkte berücksichtigen:

- ✓ Die technischen Fähigkeiten der Spieler;
- ✓ Das Bemühen der gegnerischen Mannschaft, alles Mögliche zu tun, um Wurfchancen zu verhindern oder in Ballbesitz zu kommen.

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.

Dies gilt nicht, wenn der Neustart aus einer Spielunterbrechung resultiert, die nicht aufgrund eines Regelverstosses erfolgt ist.

Beispiele:

- ✓ Behandlung von verletzten Spielern;
- ✓ Im Fall eines unfairen Vorteils;
- ✓ Im Fall eines blutenden Spielers.

6.11. einen Gegenspieler schwer zu behindern

Immer, wenn ein Spieler einen Gegenspieler behindert und:

- ✓ den Ball aus der Hand nimmt, schlägt oder stößt;
- ✓ die Bewegungsfreiheit durch Blockieren des Arms anstatt des Balls einschränkt;
- ✓ gegen den werfenden Arm oder den Ball schlägt, das heißt, der behindernde Arm oder die behindernde Hand dürfen sich nicht in der Art und Weise schnell in Richtung Ball bewegen, dass der Kontakt mit dem Ball stattfindet, bevor er die gegnerische Hand verlassen hat.

Wichtig ist hierbei, ob der Gegner den Ball wirklich unter Kontrolle hatte. Dies kann sowohl mit einer als auch mit zwei Händen der Fall sein, und kann auch aus einem Ruhen des Balls auf den Handflächen oder auf den Fingerspitzen bestehen.

Es ist erlaubt den Gegner beim Werfen des Balls in die gewünschte Richtung durch Aktionen und Bewegungen zu behindern, die zur Folge haben, dass der Ball gegen seine Hand oder seinen Arm geworfen wird.

Kein Regelverstoß liegt vor, wenn:

- ✓ der behindernde Arm oder die behindernde Hand in die Flugbahn des Balls gebracht wird, um den Ball abzufangen, der berührt wird, nachdem er bereits die Hände des Werfers verlassen hat;
- ✓ der Ball berührt wird, wenn dieser noch in den Händen des Werfers ist, der behindernde Arm oder die behindernde Hand in Ruhe ist.

Unerwartete Bewegungen des Gegners führen oftmals zu einer Einschränkung der Bewegungsfreiheit eines Spielers. Diese Fälle werden nicht bestraft, vorausgesetzt der Gegner handelt unmittelbar so, dass die Bewegungsfreiheit des Spielers wiederhergestellt wird.

Handelt es sich um eine kleinere Berührung und wird der Wurf dadurch nicht ungünstig beeinflusst, dann soll der Schiedsrichter weiterspielen lassen.

Sobald Behinderung in Schlägen ausartet, hat der Schiedsrichter unnachsichtig einzugreifen, auch wenn der Wurf nicht misslingt (mit Ausnahme des Falls, dass aus dem Wurf eine Trefferchance entsteht: Der Schiedsrichter wartet dann das Resultat ab und verwarnet den verstoßenden Spieler anschließend).

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

Ein Regelverstoß liegt immer dann vor, wenn ein Spieler einen Gegenspieler in seiner freien Bewegung behindert, unabhängig davon, ob dies absichtlich oder unabsichtlich geschieht, ob der Gegenspieler in Ballbesitz ist oder nicht und selbst dann, wenn sich der Ball im anderen Fach befindet.

Beispiele für unrechtmäßiges Abhalten sind:

- ✓ Stoßen;
- ✓ Umrennen;
- ✓ Landen auf einem stehenden Gegenspieler nach einem Sprung;
- ✓ Wenn sich ein Spieler absichtlich dort positioniert, wo ein springender Spieler landen wird;
- ✓ Den Gegenspieler beim Aufstehen oder Springen behindern;
- ✓ Sich einem springenden Gegenspieler in den Weg stellen;
- ✓ Ausstrecken von Arm oder Bein, um einen an- oder vorbeilaufenden Gegenspieler zu zwingen, einen weiteren Weg zu nehmen;
- ✓ Absichtliches in den Weg eines Verteidigers stellen, der ihn daran hindert, seinem Gegenspieler zu folgen.

Die Regel verpflichtet einen Spieler nicht, für einen Gegner Platz zu machen, da sich jeder Spieler so positionieren darf, wie er möchte. Ein Verstoß liegt nur vor, wenn er sich so plötzlich in die Laufbahn eines Gegners begibt, dass ein Zusammenstoß nicht zu vermeiden ist.

Andererseits muss der Angreifer versuchen einen Zusammenstoß mit dem Verteidiger zu vermeiden. Läuft er gegen einen Verteidiger, um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen, oder drängt er ihn mit dem Arm oder der Schulter aus der Verteidigungsposition, so ist der Angreifer zu bestrafen.

Das Verbot jemanden abzuhalten, ergibt sich aus der Tatsache, dass Korfball ein Spiel der Fähigkeiten und nicht der Stärke ist.

Beim Ausstrecken von Arm oder Bein braucht es sich nicht nur um tatsächliches Sperren eines sich bewegenden Gegners zu handeln. Auch wenn der Gegner einen Umweg machen muss, um Armen oder Beinen des Gegenspielers auszuweichen, liegt ein Verstoß vor.

Es kommt oft vor, dass zwei Spieler beim Versuch, in Ballbesitz zu kommen, sich berühren. Dies ist nur strafbar, wenn diese Berührung durch Rücksichtslosigkeit oder durch Sperren erfolgt. In diesem Fall muss der Schiedsrichter den Schuldigen feststellen. Dies kann sowohl der Spieler sein, der den Ball bekommen sollte, als auch der Gegner, der versuchte, den Ball abzufangen.

Auch das sogenannte „Springen an der Linie“ ist allein dann strafbar, wenn der Gegner im freien Gebrauch seines Körpers gehemmt wird. Wenn der Verteidiger den Ball tippt, ehe dieser in den Bereich des Angreifers gekommen ist, ist dies nicht strafbar. Andererseits handelt es sich um einen Verstoß, wenn der Verteidiger, neben oder hinter dem Angreifer stehend, sich über ihn beugt, ihn beim Fangen behindert und dann den Ball tippt.

Das Wegtippen des Balls im Sprung darf nur bestraft werden, wenn es zu Körperkontakt führt, welcher in Umrennen oder -springen ausartet.

6.13. auf gefährliche Weise zu spielen

Immer, wenn ein Spieler auf eine Weise spielt, die andere Spieler in Gefahr bringt.

Beispiele für gefährliches Spielen sind:

- ✓ Wenn ein Angreifer seinen Weg so wählt, dass er seinen Gegenspieler, der sich in „Armlängenabstand“ befindet, zwingt, mit großer Geschwindigkeit mit einem anderen Angreifer zusammenzustoßen;
- ✓ In der oben genannten Situation kann es auch der Fall sein, dass ein Verteidiger den Zusammenstoß mit einem anderen Angreifer mit Absicht verursacht, also trotz der Tatsache, dass er den Angreifer in seinem Weg sicherlich bemerkte oder er die Situation so früh erkannte, dass er einen Zusammenstoß vermeiden konnte. In diesem Fall ist der Verteidiger zu bestrafen;
- ✓ Ein Spieler wirft den Ball absichtlich gegen den Körper eines Gegenspielers;
- ✓ Ein Spieler schlägt den Ball auf gefährliche Weise, zum Beispiel gegen das Gesicht eines Gegenspielers;
- ✓ Ein Spieler springt auf einen stehenden Gegenspieler;
- ✓ Ein Spieler positioniert sich absichtlich dort, wo ein springender Spieler landen wird.

Bei der Beurteilung, welche Situation gegeben ist, muss der Schiedsrichter das technische und taktische Niveau der Spieler sowie die Geschwindigkeit, mit der der Angreifer auf den anderen Angreifer zu- oder vorbeiläuft, berücksichtigen.

Wenn ein leichter Zusammenstoß stattfindet, der aber keinen Einfluss auf den Spielfortgang hat, soll der Schiedsrichter weiterspielen lassen.

6.14. außerhalb des eigenen Fachs zu spielen

Immer, wenn ein Spieler den Ball oder einen Gegenspieler berührt und eine der beiden folgenden Bedingungen zutrifft:

- ✓ Während er die Auslinie, Mittellinie oder den Boden außerhalb des Spielfelds berührt;
- ✓ Er vorab von der Auslinie, Mittellinie oder dem Boden außerhalb des Spielfelds abgesprungen ist.

6.15. Ausball

Immer, wenn der Ball folgendes berührt:

- ✓ Eine Grenzlinie des Spielfelds;
- ✓ Den Boden, eine Person oder ein Gegenstand außerhalb des Spielfelds;
- ✓ Die Decke oder ein Gegenstand oberhalb des Spielfelds.

Ein Neustart ist gegen die Mannschaft zu verhängen, die den Ball zuletzt berührt hat.

Das Spielfeld ist nicht dreidimensional. Es ist also erlaubt, den Ball, wo er sich auch befindet, in das Spielfeld zurückzubefördern, vorausgesetzt, der Ball hat keines der oben aufgeführten Dinge berührt und „außerhalb des eigenen Fachs zu spielen“ (siehe 6.14) ist nicht verletzt worden.

Für einen Ausball kann der Schiedsrichter nicht das Spiel weiterspielen lassen, er muss den Regelverstoß immer ahnden.

Wenn der Ball „aus“ ist, weil er die Decke oder einen Gegenstand oberhalb des Spielfeldes berührt hat, wird der Ausball nahe einer der langen Seitenlinien und so nahe wie möglich an der Stelle, an der der Ball die Decke oder den Gegenstand berührt hat, ausgeführt.

Berührt der Ball einen Zuschauer oder einen Gegenstand im Spielfeld, und dies beeinflusst die Position des Balls, dann soll der Schiedsrichter den Ball der Mannschaft zusprechen, die ohne diesen Zwischenfall in Ballbesitz gewesen wäre.

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. Sanktionen und Disziplinarmaßnahmen

7.1. Arten von Sanktionen

Immer, wenn ein Spieler gegen eine der Spielregeln verstößt, muss der Schiedsrichter gemäß den beschriebenen Kriterien eine der folgenden Maßnahmen ergreifen:

a) Weiterspielen / Vorteil

Diese Maßnahme wird mit der Intention verwendet, die Spielgeschwindigkeit aufrechtzuerhalten, wenn die gefoulte Mannschaft nach einem Vergehen, für das ein Neustart gegeben worden wäre, weiterhin in Ballbesitz ist (d. h. das Vergehen ist nicht absichtlich und ohne unkontrollierten Kontakt).

b) Zuerkennung eines Neustarts

Nach jedem Regelverstoß, der unabsichtlich und ohne unkontrollierten Kontakt erfolgt, und wenn die foulende Mannschaft in Ballbesitz ist.

Nach einem Verstoß durch einen Angreifer in seinem Angriffsfach.

c) Zuerkennung eines Freiwurfs

Nach jedem absichtlich begangenen Regelverstoß eines Verteidigers (ein Spieler in seinem Verteidigungsfach) und mit unkontrolliertem Kontakt, unabhängig davon, ob die Mannschaft in Ballbesitz ist.

Ein Regelverstoß, der durch einen Angreifer (ein Spieler in seinem Angriffsfach) geschieht, kann nicht durch die Zuerkennung eines Freiwurfs bestraft werden.

d) Zuerkennung eines Strafwurfs

Nach jedem Regelverstoß, der dazu führt, dass eine Trefferchance verloren geht, oder nach Regelverstößen, die den Angriff wiederholt auf unfaire Weise behindern.

Beispiele, wann ein Strafwurf zuerkannt werden soll:

- ✓ Ein Spieler behindert einen Gegenspieler beim Korbwurf, z.B. durch Stoßen oder Umrennen (siehe 6.12);
- ✓ Inkorrekt oder übermäßiges Behindern (siehe 6.11), oder das Schlagen des Balls aus den Händen eines Angreifers, wodurch dieser daran gehindert wird, den Ball an einen Angreifer zu spielen, der eine freie Wurfchance hat;
- ✓ Wenn ein Angreifer abgehalten, behindert oder so umgerannt wird, dass er daran gehindert wird, in eine freie Position zu laufen (siehe 6.12);
- ✓ Ein Verteidiger beeinflusst einen Korbwurf ungünstig durch Bewegung des Korbständers (siehe 6.8);
- ✓ Ein Spieler behindert einen Gegenspieler des anderen Geschlechts, der eine freie Wurfchance hat (siehe 6.6);
- ✓ Die verteidigende Mannschaft begeht während derselben Freiwurfausführung einen Regelverstoß zum zweiten Mal, einschließlich der vier (4) Sekunden Vorbereitungszeit und Ausführung des Freiwurfs (siehe 7.4 e)).

Wenn die gefoulte Mannschaft unmittelbar eine Trefferchance erhält und der Schiedsrichter pfeift, nachdem der Ball die Hände des angreifenden Spielers verlassen hat, und auf dem Weg zum Korb ist, zählt der Korb, sofern die Bedingungen nach 5.4 erfüllt sind, und es wird kein Strafwurf zuerkannt.

Ein Strafwurf soll auch nach einem Regelverstoß zuerkannt werden, der eine Trefferchance verhindert, verursacht durch einen oder mehrere Spieler des anderen Fachs.

Ein kontrollierter Kontaktsport zu sein bedeutet, dass während des Spiels Kontakt zwischen Spielern beider Mannschaften erlaubt ist, der Schiedsrichter jedoch reagieren muss, wenn der kontrollierte oder unkontrollierte Kontakt zwischen Spielern dazu führt, dass ein Spieler einen unfairen Vorteil erlangt. In diesem Fall soll er den Spieler, der den Verstoß der Spielregel begangen hat, bestrafen.

Wenn das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen ist, kann es nur durch einen Pfiff des Schiedsrichters wieder aufgenommen werden.

7.2. Weiterspielen / Vorteil

Nach einem Regelverstoß, der durch einen Neustart geahndet worden wäre, soll der Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, wenn die gefoulte Mannschaft in Ballbesitz ist. Dies ist durch das Schiedsrichterzeichen anzuzeigen (siehe „Schiedsrichterzeichen“).

Bei einem Ausball (siehe 6.15) darf der Schiedsrichter nicht weiterspielen lassen, selbst wenn die Mannschaft, der der Ball zugesprochen wird, unmittelbar danach im Ballbesitz ist.

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 Bewegen 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.

c) Wann der Ball ins Spiel gebracht ist

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) 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.

e) Verstöße während der Ausführung des Neustarts

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 diesem 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.

7.4. Freiwurf

a) Stelle des Freiwurfs

Der Freiwurf wird innerhalb des Freiwurfbereichs (siehe Grafik 3), durch einen Spieler des Angriffsfachs, mit einem Fuß unmittelbar hinter dem Strafwurfpunkt stehend, ausgeführt.

b) Ausführung des Freiwurfs

Nachdem der Schiedsrichter den Freiwurf angezeigt hat (siehe „Schiedsrichterzeichen“), erlaubt der Schiedsrichter den Angreifern, ihre Positionen einzunehmen. In dem Moment, in dem der ausführende Spieler den Ball in Händen hält oder halten kann, und sich die anderen Angreifer aufgestellt haben, soll der Schiedsrichter das 4-Sekunden-Zeichen anzeigen (siehe „Schiedsrichterzeichen“).

Von dem Moment an haben die Verteidiger maximal vier (4) Sekunden Zeit, sich aufzustellen. Alle Spieler müssen die nachfolgend beschriebenen Bedingungen 1 bis 5 erfüllen, bevor der Schiedsrichter zur Ausführung des Freiwurfs pfeift.

Der Schiedsrichter hat nicht die kompletten vier (4) Sekunden zu warten. Wenn alle Bedingungen vorher erfüllt werden, soll der Schiedsrichter unmittelbar anpfeifen.

c) Bedingungen zur Freiwurfausführung

Bevor der Schiedsrichter zur Ausführung des Freiwurfs pfeifen kann (Vorbereitungszeit)

- 1 Der Freiwurfnehmer muss mit einem Fuß unmittelbar hinter dem Strafwurfpunkt stehen und der andere Fuß muss irgendwo in der gelben Fläche, die in Grafik 3 (Freiwurfbereich) gezeigt wird, stehen.
- 2 Die anderen drei (3) angreifenden Spieler müssen außerhalb des Freiwurfbereichs stehen und untereinander mindestens 2,50 m voneinander entfernt sein.
- 3 Die verteidigenden Spieler müssen außerhalb des Freiwurfbereichs stehen.
- 4 Keinem Spieler ist es erlaubt beiderseits der Korbstange, mit einem Fuß auf der einen Seite und dem anderen Fuß auf der anderen Seite, zu stehen. Sie müssen sich entscheiden, ob sie auf der einen oder auf der anderen Seite stehen.
- 5 In der unmittelbaren Umgebung des Freiwurfbereichs ist es Spielern nicht erlaubt, einen Fuß zwischen den Beinen oder Füßen eines Gegenspielers zu stellen.

Nachdem der Schiedsrichter zur Ausführung des Freiwurfs gepfiffen hat

- 6 Der Freiwurfnehmer muss den Ball innerhalb von vier (4) Sekunden abspielen und bevor der Ball seine Hand verlassen hat, darf er weder den Strafwurfpunkt noch die orangene Fläche, gezeigt in Grafik 3 (Freiwurfbereich), mit einem Fuß oder mit einem Körperteil berühren.
- 7 Die oben genannten Bedingungen 2, 4 und 5 müssen so lange erfüllt werden, bis der Ball ins Spiel gebracht wurde.
- 8 Die oben genannte Bedingung 3 muss erfüllt werden, bis der Freiwurfnehmer eine deutlich sichtbare Bewegung von Ball, Arm oder Bein vornimmt. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Bewegung tatsächlich zu einem Wurf führt oder als Täuschung gemeint ist.

d) Wann der Ball ins Spiel gebracht ist

Der Ball ist ins Spiel gebracht, nachdem der Schiedsrichter zur Freiwurfausführung gepfiffen hat, wenn der Freiwurfnehmer den Ball abspielt hat, und einer der drei folgenden Punkte zutrifft:

- ✓ Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt den Ball;
- ✓ Ein anderer Spieler der angreifenden Mannschaft berührt den Ball, während er mit beiden Füßen auf dem Boden, außerhalb des Freiwurfbereichs steht, und der Ball klar durch die Luft über eine Entfernung von mindestens 1 m (entlang des Bodens gemessen) geflogen ist;
- ✓ Der Ball komplett außerhalb des Freiwurfbereichs gespielt wurde.

e) Verstöße während der Ausführung des Freiwurfs

Sobald ein Freiwurf zugesprochen wurde, bis zu dem Moment, wenn der Ball durch den Freiwurfnehmer ins Spiel gebracht wird, soll der Schiedsrichter jeden Regelverstoß ahnden, auch wenn das Spiel unterbrochen ist. In dem Fall pfeift der Schiedsrichter zweimal kurz hintereinander, das erste Mal zur Wiederaufnahme des Spiels, und das zweite Mal zur Spielunterbrechung, um den Verstoß zu ahnden.

Jeden Verstoß gegen die in 7.4 c) beschriebenen Bedingungen sollte der Schiedsrichter wie folgt bestrafen:

- ✓ Begeht ein Angreifer einen Regelverstoß, wird ein Neustart für die verteidigende Mannschaft gegeben;
- ✓ Begeht ein Verteidiger einen Regelverstoß, bekommt die angreifende Mannschaft einen neuen Freiwurf. Dies gilt nicht, wenn der Ball die Hände des Freiwurfnehmers verlassen hat und sich zum Zeitpunkt des Pfiffs zur Anzeige des Regelverstoßes, auf dem Weg zum Korb befindet, zählt der Korb, wenn der Ball durch den Korb geht, sofern die Bedingungen von 5.5 (Korberfolg) erfüllt sind.

Wenn die verteidigende Mannschaft zum zweiten Mal während derselben Freiwurfausführung einen Regelverstoß begeht, wird der angreifenden Mannschaft ein Strafwurf zuerkannt.

Regelverstöße, die während der Vorbereitungszeit passieren können:

- ✓ Wenn ein Spieler eine oder mehrere der beschriebenen Bedingungen 1 bis 5 nicht erfüllt, bevor die Vorbereitungszeit von vier (4) Sekunden abgelaufen ist;
- ✓ Wenn sich Spieler beider Mannschaften am Ende der Vorbereitungszeit von vier (4) Sekunden innerhalb des Freiwurfbereichs befinden, dann bestraft der Schiedsrichter den Spieler, der sich näher am Strafwurfpunkt befindet;
- ✓ Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass am Ende der Vorbereitungszeit von vier (4) Sekunden Spieler beider Mannschaften den gleichen unkorrekten Abstand haben, wird die angreifende Mannschaft bestraft;
- ✓ Wenn am Ende der Vorbereitungszeit von vier (4) Sekunden sich ein Verteidiger innerhalb des 2,50 m Abstands zum Strafwurfpunkt befindet und auch zwei Angreifer innerhalb des 2,50 m Abstands sind, die aus dieser Situation keinen Vorteil ziehen wollen, bestraft der Schiedsrichter den Verstoß des Verteidigers.

Regelverstöße, die passieren können, nachdem der Schiedsrichter zur Freiwurfausführung gepfiffen hat:

- ✓ Wenn irgendein Spieler eine der beschriebenen Bedingungen 6 bis 8 nicht erfüllt.

Der Schiedsrichter muss die Bedingungen bezüglich der vorgeschriebenen Zeit und Abstände strikt einhalten.

Gleichzeitig mit dem Heben des Arms kann der Schiedsrichter den Spielern anzeigen oder ihnen sagen, dass sie Abstand einnehmen müssen.

7.5. Strafwurf

a) Stelle des Strafwurfs

Der Strafwurf ist innerhalb des Strafwurfbereichs (siehe Grafik 2) von einem Spieler des Angriffsfachs, direkt hinter dem Strafwurfpunkt stehend, auszuführen.

b) Bedingungen zur Strafwurfausführung

Ein Strafwurf ist durch den Spieler zu werfen, der die freie Trefferchance verloren hat, der entweder

- ✓ der Angreifer ist, der zum Zeitpunkt des Verstoßes die freie Trefferchance hatte oder gehabt hätte; oder
- ✓ der Angreifer ist, der zum Zeitpunkt des wiederholten Verstoßes die freie Trefferchance hatte oder gehabt hätte;

Wenn, nach Meinung des Schiedsrichters, kein Spieler im Falle eines wiederholten Verstoßes eine freie Trefferchance hatte, ist der gefoulte Spieler der Strafwurfnehmer.

In der speziellen Situation unter 7.4 e), im Fall eines Verstoßes während der Freiwurfausführung, der einen Strafwurf zur Folge hat, ist der Freiwurfnehmer der Strafwurfnehmer.

Immer, wenn der vom Schiedsrichter zur Strafwurfausführung bestimmte Spieler ausgewechselt wird, kann der Strafwurf von einem beliebigen Spieler der Angriffszone ausgeführt werden.

Bevor der Schiedsrichter zur Ausführung des Strafwurfs pfeifen kann

- 1 Der Strafwurfnehmer muss mit einem Fuß unmittelbar hinter dem Strafwurfpunkt stehen und der andere Fuß muss irgendwo in der gelben Fläche, die in Grafik 2 (Strafwurfbereich) gezeigt wird, stehen.
- 2 Alle anderen Spieler befinden sich außerhalb des Strafwurfbereichs.
- 3 Von der gegnerischen Mannschaft müssen sich alle Spieler und alle Personen auf der Bank dieser Mannschaft, aller Handlungen oder Bemerkungen enthalten, die den Strafwurfnehmer stören könnten.

Nachdem der Schiedsrichter zur Ausführung des Strafwurfs gepfiffen hat

- 4 Sobald der Schiedsrichter zur Ausführung des Strafwurfs gepfiffen hat, muss der Ball, sobald er die Hände des Strafwurfnehmers verlassen hat, in Richtung des Korbs gehen.
- 5 Der Strafwurfnehmer darf weder den Strafwurfpunkt noch die orangene Fläche, gezeigt in Grafik 2 (Strafwurfbereich), mit einem Fuß oder mit einem Körperteil berühren, bevor der Ball seine Hände verlassen hat.
- 6 Die oben beschriebenen Bedingungen 2 und 3 müssen erfüllt werden, bis der Ball ins Spiel gebracht wurde.

c) Wann der Ball ins Spiel gebracht ist

Der Ball ist ins Spiel gebracht, sobald der Ball die Hände des Strafwurfnehmers verlassen hat.

d) Ausführung des Strafwurfs

Es gibt kein Zeitlimit zur Vorbereitung und Ausführung des Strafwurfs.

Sobald die beschriebenen Bedingungen 1 und 2 erfüllt sind, pfeift der Schiedsrichter zur Ausführung des Strafwurfs.

e) Regelverstöße während der Ausführung des Strafwurfs

Jeder Verstoß der beschriebenen Bedingungen 4, 5 und 6 ist durch den Schiedsrichter wie folgt zu bestrafen:

- ✓ Durch einen Angreifer ist der Strafwurf ungültig, und ein Neustart wird der verteidigenden Mannschaft zuerkannt;
- ✓ Durch einen Verteidiger ist der Strafwurf zu wiederholen, sofern kein Korb erzielt wurde. Dies kann als ungebührliches Verhalten angesehen werden, insbesondere im Wiederholungsfall.

Der Strafwurf muss wiederholt werden, wenn er vor dem Ausführungspfeiff des Schiedsrichters ausgeführt wurde.

Wenn notwendig, kann ein Strafwurf auch nach Ablauf der Spielzeit ausgeführt werden.

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:

- ✓ Jede unsportliche Handlung als unzulässige Form der Beschwerde oder demonstrative Gesten gegen alle anderen Teilnehmer des Spiels oder Zuschauer;
- ✓ Das Äußern von Beleidigungen, unabhängig davon, an wen sie gerichtet sind;
- ✓ Bemerkungen über die Regelkenntnis des Schiedsrichters;
- ✓ Verlassen des Spielfelds, ohne den Schiedsrichter zu informieren;
- ✓ Wiederholtes gegen Regeln verstoßen, insbesondere nach einer Verwarnung;
- ✓ Das Hauen, Schlagen, Treten oder absichtliche Umlaufen eines Gegners;
- ✓ Absichtliches Bewegen der Korbstange während eines Wurfs;
- ✓ Absichtliches Werfen des Balls gegen den Körper eines Gegenspielers;
- ✓ Behinderung des Ausführenden eines Neustarts;
- ✓ Die Vorbereitung oder die Ausführung eines Freiwurfs zu behindern;
- ✓ Den Ausführenden eines Strafwurfs zu stören;
- ✓ Beide Mannschaften spielen das Spiel absichtlich wechselseitig passiv, da sie scheinbar das Ergebnis so akzeptieren, wie es ist, und ohne die Absicht, dies zu ändern. Der Schiedsrichter ermahnt beide Spielführer gemeinsam, dass diese Art des Spielens als Fehlverhalten anzusehen ist und bei Fortsetzung zu einer formellen Verwarnung sowie zu einer Unterbrechung des Spiels führt;
- ✓ Verzögerung der Wiedereinnahme von Positionen nach einer Auszeit (der Spielführer wird verwarnet);
- ✓ Versäumnis, den Schiedsrichter über eine Auswechslung zu informieren (der Trainer wird verwarnet);
- ✓ Ein Trainer oder Trainer-Assistent, der das Spielfeld ohne Erlaubnis des Schiedsrichters betritt;
- ✓ 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);
- ✓ Den Ball weit außerhalb des Spielfelds zu werfen;
- ✓ Den Ball zu schießen, wenn das Spiel unterbrochen wurde;
- ✓ Die Zeit beim Wechsel der Seiten zu vergeuden.

Die Zuständigkeit des Schiedsrichters für Vorkommnisse von Fehlverhalten, für die eine Karte gezeigt werden

kann, sowie die Möglichkeit, das Ereignis im Spielbericht zu vermerken, bestehen ab dem Zeitpunkt der Entgegennahme des Spielberichts bis zur Leistung der Unterschriften durch Spielführer und Schiedsrichter.

Erfolgt ein Fehlverhalten vor dem Spiel oder während der Halbzeitpause, wird der entsprechenden Person die gelbe oder rote Karte zu diesem Zeitpunkt gezeigt, und die Spielführer und Trainer beider Mannschaften werden vor Beginn der nächsten Halbzeit darüber informiert.

8. Schiedsrichterzeichen

Die Schiedsrichter müssen die offiziellen Schiedsrichterzeichen verwenden, um ihre Entscheidung gemäß 4.7 d) eindeutig zu kommunizieren. Nach einem Pfiff wegen eines Regelverstoßes 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 Regelverstoßes anzeigen.

8.1. Schiedsrichterzeichen für das Spiel

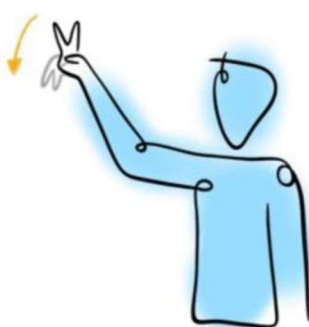
5.2. Spielzeit



Start/Stop der Spielzeit

Bewegung wie beim Starten bzw. Stoppen einer Stoppuhr.

5.5. Korberfolg

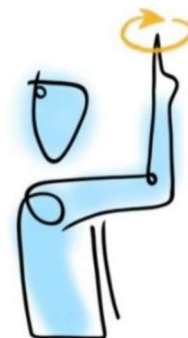


2 Punkte

Zeige Zeige- und Mittelfinger nach oben bzw. unten.

Dieses Zeichen wird nur im Beach-Korfball und Urban-Korfball verwendet.

5.6. Fach- und Seitenwechsel



Fachwechsel

Kreisende Bewegung mit der Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger.

5.8. Auszeit



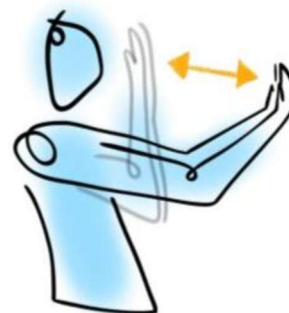
Die geöffneten Handflächen bilden ein „T“.

5.9. Auswechslung



Die Zeigefinger zeigen in entgegengesetzte Richtungen.

5.6. Behandlung eines verletzten Spielers



Die geöffneten Handflächen werden abwechselnd zum Gesicht hin und vom Gesicht weg bewegt.

5.2. Zurücksetzen der Shot Clock



Shot Clock

Ein Arm wird mit geschlossener Faust nach oben gehalten.

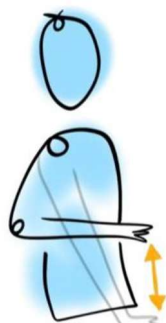
8.2. Schiedsrichterzeichen für Regelverletzungen

6.1. mit dem Ball zu laufen



Die Handflächen zeigen nach unten und drehen sich vor dem Körper.

6.2. alleine zu spielen



Eine Bewegung, die das Dribbeln eines Balls nachahmt.

6.3. aus verteidigter Position auf den Korb zu werfen



Ein Arm wird erhoben, die geöffnete Handfläche zeigt nach unten.

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



Die Unterarme werden gekreuzt.

6.5. den Ball einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu überreichen



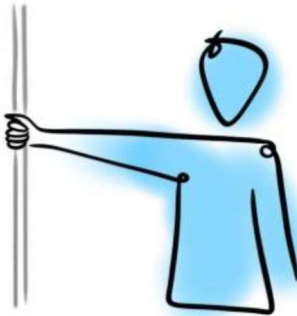
Die Arme bewegen sich so, dass eine Übergabe des Balls nachgeahmt wird.

6.7. den Ball mit Bein oder Fuß zu berühren



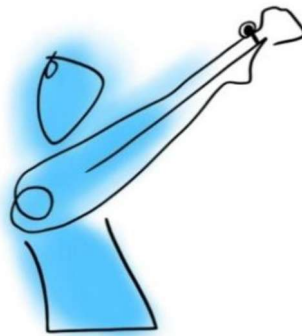
Berühren des Beins unterhalb des Knies.

6.8. die Korbstange zu halten oder zu berühren



Ein ausgestreckter Arm und eine halb geöffnete Hand ahmen das Festhalten der Korbstange nach.

6.9. passiv zu spielen



Auf die Uhr zeigen.

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



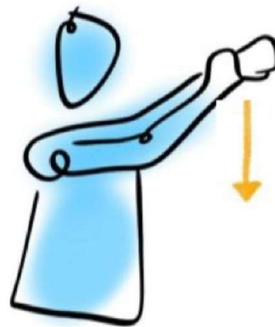
Die Unterarme führen auf Brusthöhe eine scherenartige Bewegung aus.

6.11. einen Gegenspieler schwer zu behindern



a) Körperkontakt mit dem Gegner
Die geöffnete Hand berührt die Brust.

6.11. einen Gegenspieler schwer zu behindern



b) Blockieren des Arms
Der Arm ist ausgestreckt und das Handgelenk wird mit der anderen Hand umfasst und nach unten bewegt.

6.11. einen Gegenspieler schwer zu behindern



c) Nutzen des Raums des Gegners
Beide Arme ahmen das Umarmen einer Person nach.

6.11. einen Gegenspieler schwer zu behindern



d) den Ball aus der Hand nehmen
Ein Arm ist ausgestreckt und die Hand geöffnet. Die andere Hand führt eine wischende Bewegung vom Körper weg aus.

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



a) Abhalten
Die Arme werden seitlich angehoben, die Handflächen zeigen nach hinten.

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



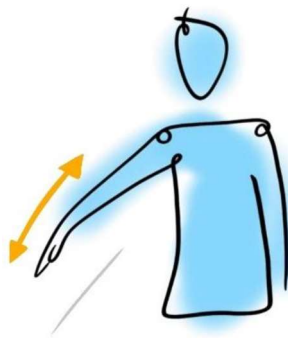
b) Stoßen / Schlagen
Die geöffneten Handflächen ahmen eine Stoßbewegung nach.

6.13. auf gefährliche Weise zu spielen



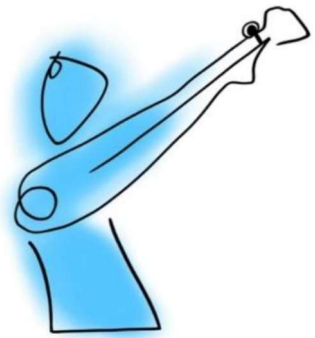
Eine geschlossene Faust schlägt in die geöffnete Handfläche.

6.14. außerhalb des eigenen Fachs zu spielen / 6.15. Ausball



Geöffnete Handflächen werden entlang einer gedachten Linie vorwärts und rückwärts bewegt.

6.16. das erlaubte Zeitlimit im Angriffsfach zu überschreiten



Auf die Uhr zeigen.

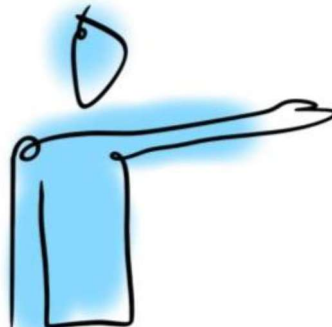
8.3. Schiedsrichterzeichen für Sanktionen und Disziplinarmaßnahmen

7.2. Weiterspielen



Eine geöffnete Hand wird in Richtung des Korbs der angreifenden Mannschaft gehalten.

7.3. Neustart



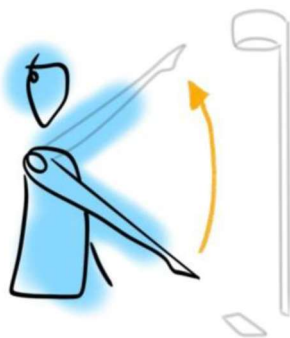
Eine senkrechte Handfläche zeigt in Richtung des Korbs der Mannschaft, die die Sanktion zugesprochen bekommt.

7.4. Freiwurf



Ein Arm wird mit offener Handfläche nach oben gehalten.

7.5. Strafwurf



Der Zeigefinger zeigt zunächst auf die Stelle, an der der Strafwurf verursacht wurde, und anschließend auf den Korb.

7.5. Strafwurf wegen wiederholter Regelverletzung



Ein Arm wird mit zwei ausgestreckten Fingern nach oben gehalten.

7.3. & 7.4. 4 Sekunden Regel



Ein Arm wird mit vier ausgestreckten Fingern nach oben gehalten.

7.3., 7.4. & 7.4. Abstand



Die Handflächen zeigen zueinander.
Die Arme werden horizontal
aufeinander zu bewegt.

7.6. gelbe Karte



Eine Hand zeigt die gelbe Karte,
während die andere Hand auf den
betroffenen Spieler zeigt.

7.6. rote Karte



Eine Hand zeigt die rote Karte,
während die andere Hand auf den
betroffenen Spieler zeigt.