



Aus- und Fortbildung Korfball Zeitnehmer

2026



1.	Allgemein
2.	Zeitnehmer 1 (Shot Clock)
3.	Zeitnehmer 2 (Spielzeit & Spielstandsanzeige) Time Penalty

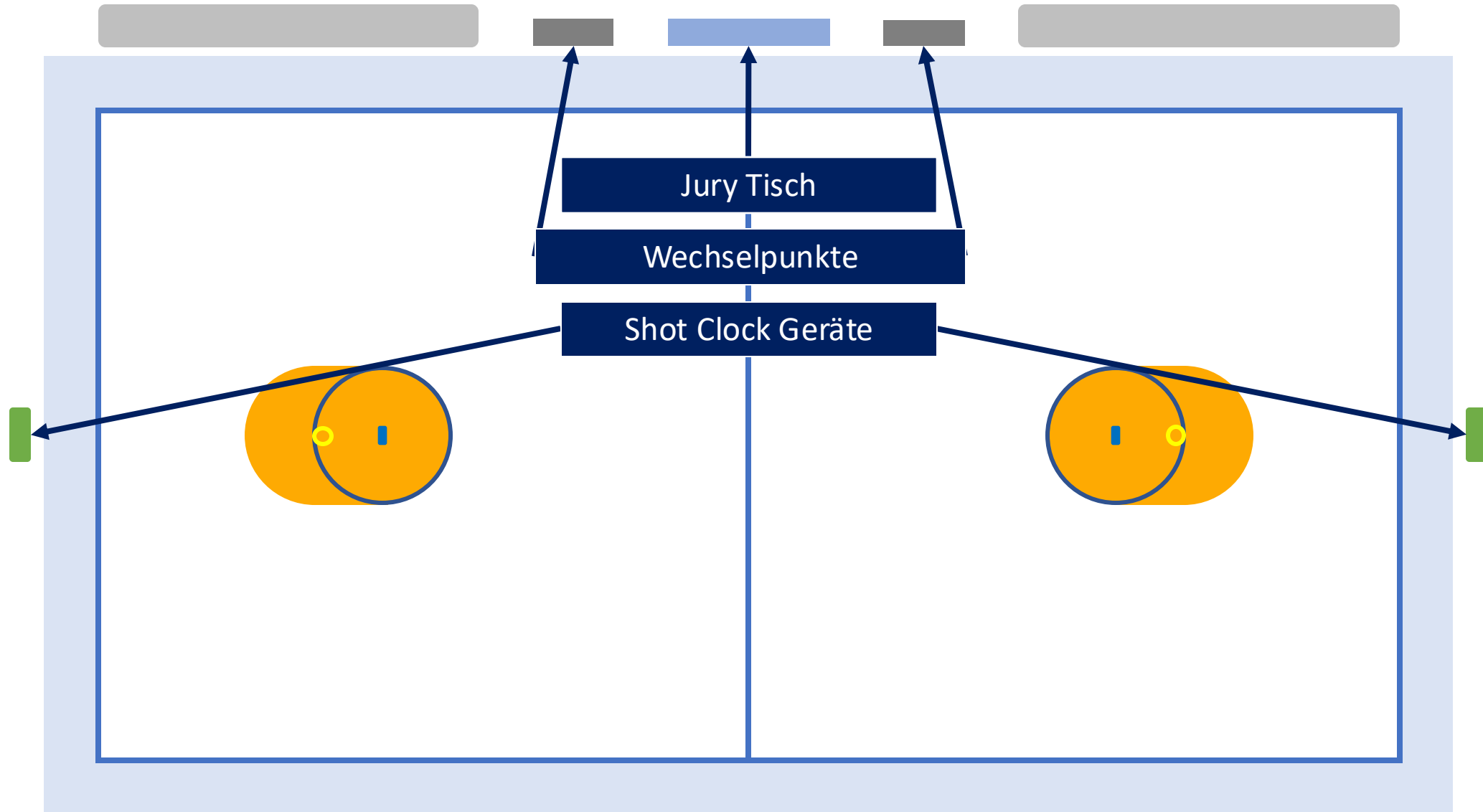
*Immer wenn das Wort „er“ gebraucht wird, muss davon
ausgegangen werden, dass auch „sie“ gemeint sein kann.*

***Der Zeitnehmer ist Teil des offiziellen Korfball Regelwerks
und gehört zur Jury.***

***Er hat den Anweisungen des Schiedsrichters bzw. des
Schiedsrichter-Duos zu folgen und hat sich neutral zu
verhalten!***

***Der bzw. die Zeitnehmer werden durch den Heimverein (im
Spielplan „vorne“ stehend) gestellt.***





Zeitnehmer 1

Shot Clock



Abschnitt III – Ausstattung

3.3. 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.

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

Abschnitt IV – Personen

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



Abschnitt VI - Regelverstöße

Während des Spiels ist es untersagt:



6.16. das erlaubte Zeitlimit im Angriffsfach zu überschreiten



6.16. das erlaubte Zeitlimit im Angriffsfach zu überschreiten

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

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

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

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





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.

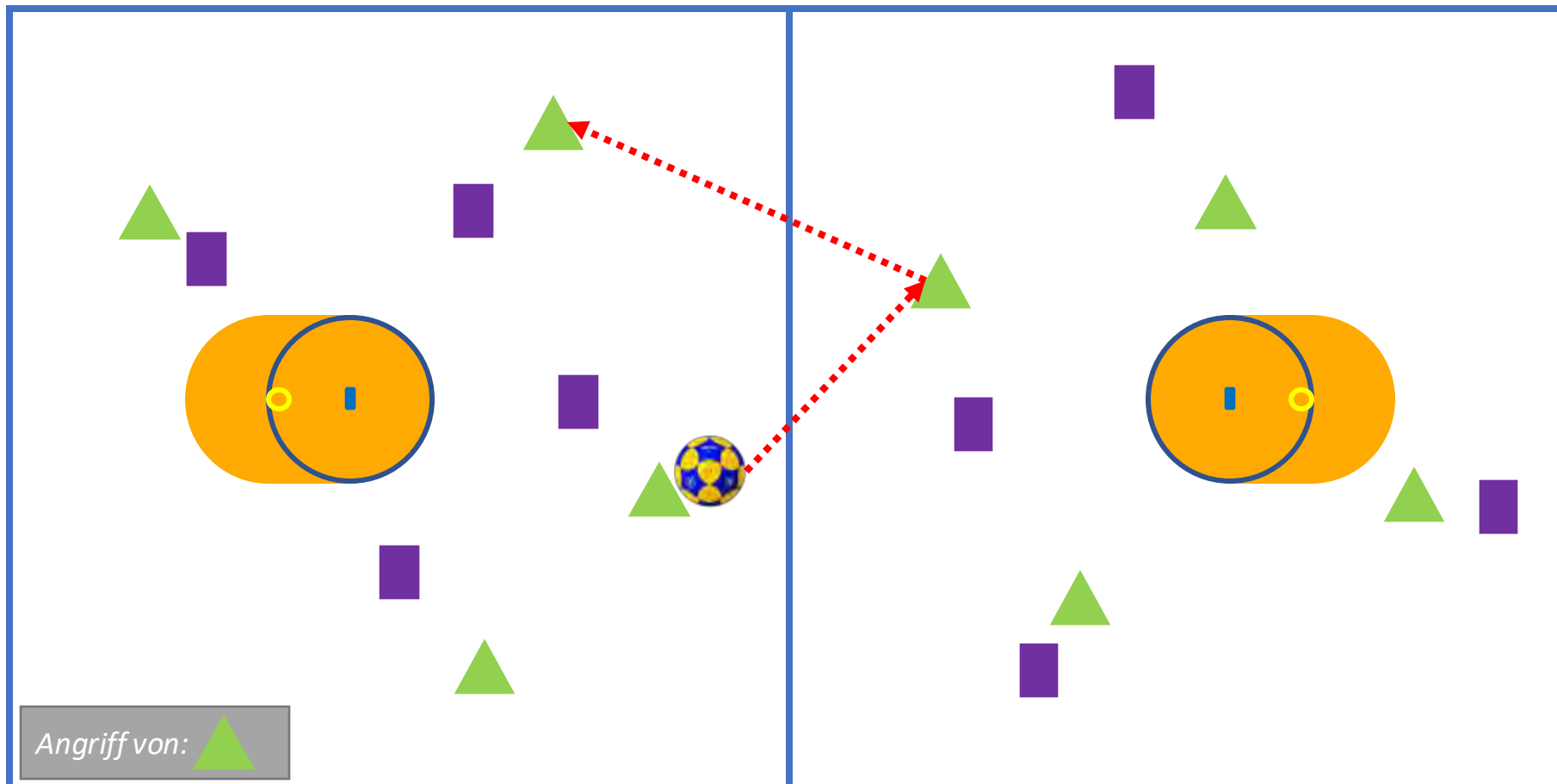
Die Shot Clock startet in dem Moment, in dem der Schiedsrichter für die Wiederaufnahme des Spiels pfeift, außer bei einem Ausball. Bei einem Ausball startet die Shot Clock erst, wenn ein Angreifer in Ballbesitz kommt, nachdem der Ball in das Spiel gebracht wurde.



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



Wenn ein Angreifer den Ball direkt oder indirekt „über“ einen Verteidiger 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“).

5.2. Zurücksetzen der Shot Clock



Shot Clock

Ein Arm wird mit geschlossener Faust nach oben gehalten.

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



Grundsätzlich haben die Zeitnehmer nach bestem Wissen und Gewissen zu handeln. Der Schiedsrichter hat im Spiel genug andere Dinge zu beachten, sodass er auf die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Zeitnehmer „bauen“ können muss.

Der Schiedsrichter erkennt einen Korb auch dann an, wenn das Signal der Shot Clock ertönt, sofern der Ball vor dem Signal die Hände des angreifenden Spielers verlassen hat, sich bereits auf dem Weg zum Korb befindet und anschließend durch den Korb fällt.

Buzzer Shot!

Zeitnehmer 2

Spielzeit & Spielstandsanzeige

Abschnitt III – Ausstattung

- 3.2. 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.
- 3.4. 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.

Abschnitt IV – Personen

- 4.9. Der Zeitnehmer ist verantwortlich für die Spielzeit und bedient die Spielzeitanzeige (gemäß 5.2).
- 4.11. Der Zeitnehmer ist verantwortlich für den Spielstand und bedient die Spielstandsanzeige (gemäß 5.5).

***Spielzeit und Spielstand werden in
einer Person kombiniert!***

Der 2. Zeitnehmer hat folgende Aufgaben:

- ✓ Spielstand pflegen
- ✓ Spielzeit bedienen
- ✓ Auszeit Anfragen entgegennehmen und anzeigen
- ✓ Treffer dokumentieren
- ✓ Auswechslungen (Anfragen) entgegennehmen und anzeigen
- ✓ Auswechslungen dokumentieren
- ✓ Zeitstrafen dokumentieren und überwachen
- ✓ Weitere Dokumentationen gemäß individuelle Vorgaben

Beide Zeitnehmer sollen sich gegenseitig unterstützen.

Grade wenn mehrere Ereignisse schnell hintereinander passieren, wird Kooperation vorausgesetzt.



Spielzeit (siehe Spielmodi) → <https://www.korbball.de/wp-content/uploads/2026/09/Uebersicht-Spielmodi-2026-2027-2026-09-01.pdf>

5.2. Effektive Spielzeit („Real-Playing-Time“)

Die Spieluhr startet jedes Mal, wenn ein Spieler den Ball erstmals berührt (Ballbesitz), 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.

Spielzeit (siehe Spielmodi) → <https://www.korfball.de/wp-content/uploads/2026/09/Uebersicht-Spielmodi-2026-2027-2026-09-01.pdf>

Normale Spielzeit („Regular-Time“)

Die Spieluhr startet immer, (wenn):

- ✓ der Schiedsrichter zu Beginn und zu jedem Abschnitt des Spiels (siehe 5.7) pfeift;
- ✓ Der Schiedsrichter zur Fortsetzung des Spiels pfeift, nachdem er vorher die Spielzeit sichtbar angezeigt, angehalten hat.

Die Spieluhr wird angehalten:

- ✓ 60 Sekunden vor Ende eines jeden Spielabschnitts;
- ✓ wenn der Schiedsrichter pfeift und deutlich signalisiert, dass die Spielzeit angehalten wird.

→ Es zählt grundsätzlich die genommene Zeit des Schiedsrichters! Die Spielzeitanzeige ist als Unterstützung für die Mannschaften und Zuschauer zu verstehen.

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.

Auszeit & Auswechslung



*Die Betreuer beider
Mannschaften fragen ihre
Auszeiten oder Auswechslungen
durch Einreichen einer Karte
beim 2. Zeitnehmer an!*

*Der 2. Zeitnehmer gibt den
Wechsel- oder Auszeitwunsch
durch ein akustisches Signal und
Zeigen des Schilds an den
Schiedsrichter weiter.*



*Der Auswechselspieler hat sich zum
Zeitpunkt der Anfrage spielbereit im
Wechsellpunkt aufzuhalten!*



5.8. Auszeit

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

Vorgehensweise:

1. Der Trainer kann jederzeit bei der Jury eine Auszeit beantragen.
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.

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.



5.8. Auszeit



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.

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.



Im Falle 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.

Der Schiedsrichter kann jede unsportliche Handlung eines Spielers, Trainers, Auswechselspielers oder einer anderen zur Mannschaft gehörenden Person als unsportliches Verhalten ansehen [...].

Im Falle eines Fehlverhaltens kann der Schiedsrichter:

- ✓ die Person informell verwarnen, dass er seine Spielweise oder sein Verhalten ändern muss;
- ✓ die Person formell verwarnen, indem ihr eine gelbe Karte gezeigt wird (einschließlich einer Zeitstrafe);
- ✓ dieselbe Person zum zweiten Mal formell verwarnt, in dem er ihm eine zweite gelbe Karte, gefolgt von einer roten Karte zeigt (und dieser vom Spiel disqualifiziert wird);
- ✓ bei schwerwiegendem Fehlverhalten die Person durch Zeigen einer roten Karte des Feldes verweist.



Ein gelbverwarnter Spieler muss ausgewechselt werden und für o. g. Zeit 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.

Ein gelbverwarnter Auswechselspieler ist erst nach der Zeitstrafe wieder als Auswechselspieler verfügbar.

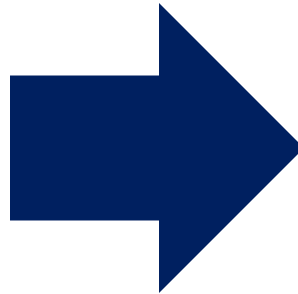
Eine gelbe Karte für eine weitere zur Mannschaft gehörende Person wird mit nachfolgend beschriebenen Konsequenzen dem Trainer zugeschrieben.

Ist ein Trainer oder Trainer-Assistent betroffen, müssen beide für o. g. Zeit auf der Bank sitzen. Für diese Zeit verlieren beide 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).

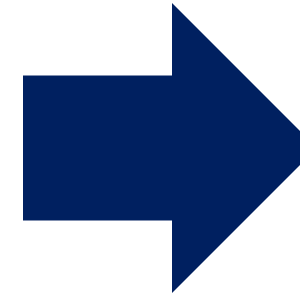
Hat der Trainer seine Auszeit bereits vor Erhalt einer gelben Karte beantragt, wird die Auszeit zurückgezogen und findet nicht statt. Die Mannschaft kann die Auszeit nach Ablauf der Zeitstrafe nutzen.







	Wechselkarte-Nr.: 01	
Korfballclub		
Spieler-Nr.	EIN	
Spieler-Nr.	AUS	



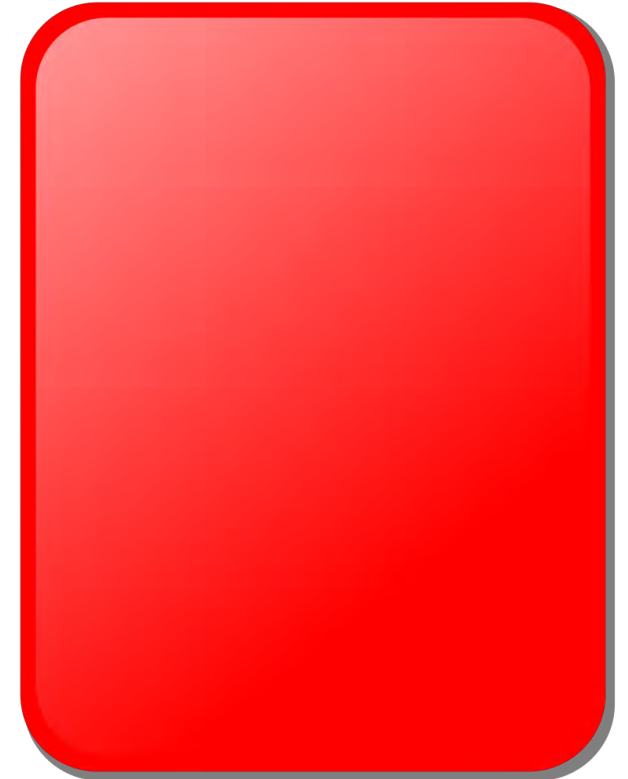
„Die Jury ist für die Eintragung und Überwachung der Zeitstrafe in Folge einer gelben Karte verantwortlich.“

- ✓ Die Zeitnehmer sind für die Überwachung der Zeitstrafe zuständig.
- ✓ Die Wiedereinwechslung kann erst nach Ablauf der Zeitstrafe erfolgen.
- ✓ Schiedsrichter(-Duo) und Jury sind für die Überwachung der Zeitstrafe endverantwortlich. Das heißt, dass sie jederzeit das Recht haben, die Zeitstrafe zu überprüfen, sollte sich der betroffene Spieler (oder andere) von der Bank entfernen und der Verdacht bestehen, dass gegen die Zeitstrafe verstoßen wird. Ein Verstoß ist als ungebührliches Verhalten zu ahnden. Zeitnehmer informieren Schiedsrichter!

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 er sich entscheidet.

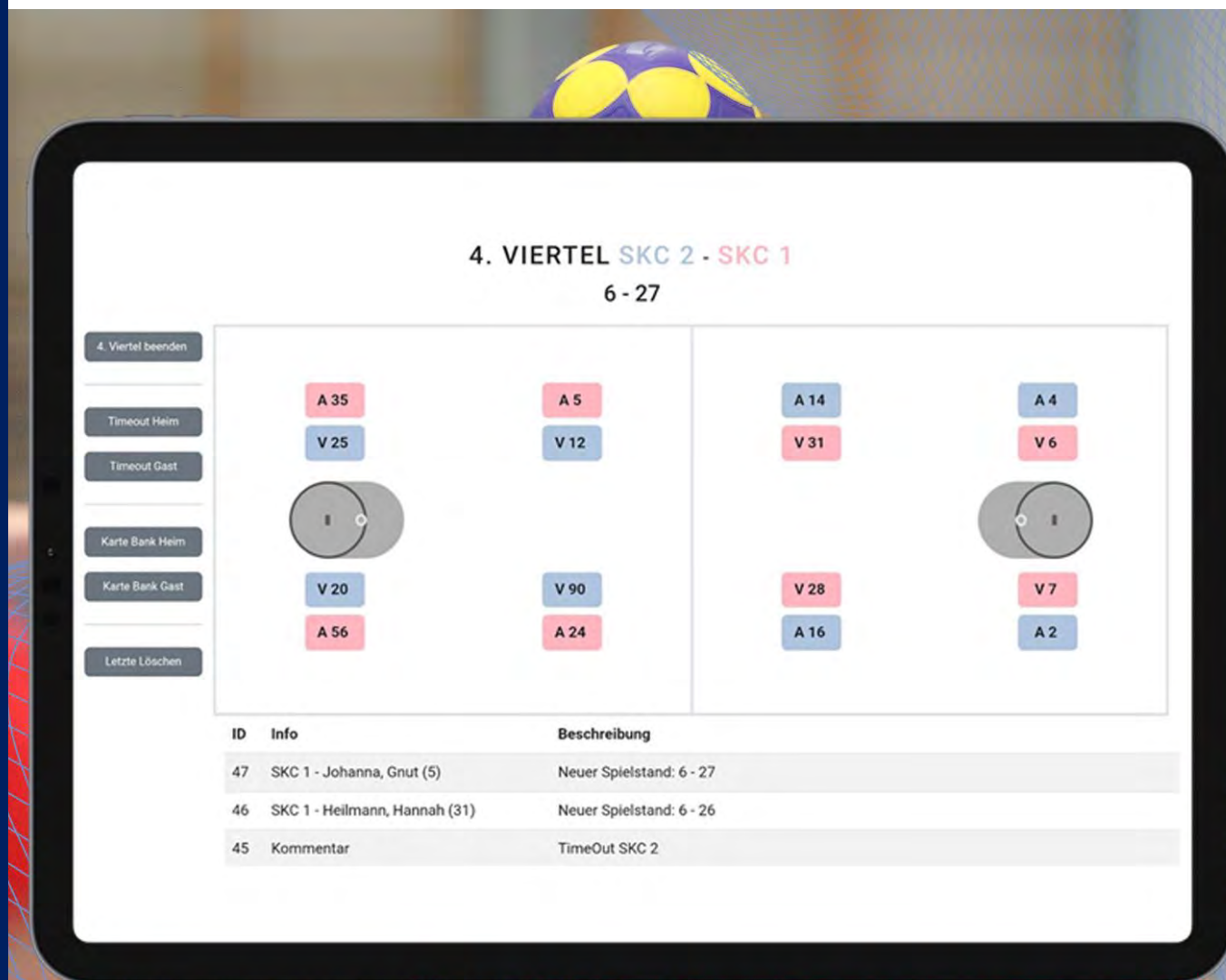
Außerdem gilt:

- ✓ 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.



Die Dokumentation des Spielverlaufs erfolgt über den digitalen Spielbericht!

- ✓ Treffer dokumentieren!
- ✓ Auswechslungen dokumentieren!
- ✓ Gelbe und Rote Karten dokumentieren! Wichtig: Der Schiedsrichter kommt unmittelbar nach dem Zeigen einer Karte zum Jury-Tisch, um die Art und Weise des Vergehens mitzuteilen. Im digitalen Spielbericht werden die Karten samt Kartencode (Art- und Weise des Vergehens) erfasst!
- ✓ Immer wenn ein Spiel angepfiffen wird, zu Beginn eines Viertels oder nach einer Auszeit, hat der Zeitnehmer die IST-Spielaufstellung (auf dem Spielfeld) mit der SOLL-Spielaufstellung (im Spielbericht) abzugleichen. (Bei Abweichungen ist die IST-Aufstellung der SOLL-Aufstellung anzupassen, bevor das Spiel gestartet werden kann.)
- ✓ Das Spiel wird technisch durch den Schiedsrichter abgeschlossen! Nicht durch den oder die Zeitnehmer!



**Korfball Deutschland
sagt
DANKE FÜR DEINE UNTERSTÜTZUNG!**