

# Korbball-Regeln



Herausgeber: Schweizerischer Turnverband  
Bahnhofstrasse 38  
5001 Aarau  
062 837 82 00  
[www.stv-fsg.ch](http://www.stv-fsg.ch)

Verfasser: Ressort Spiele/FG Korbball

Ausgabe: 2004

Copyright: Schweizerischer Turnverband

Nachdruck: Für STV-Vereine und -Mitglieder unter Quellenangabe gestattet

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>Seite</b>
1. Spielgedanke	2
2. Spielfeld	3
3. Korbeinrichtung	5
4. Ball	6
5. Spielerzahl	6
6. Ausrüstung der Spieler	8
7. Aufstellung der Spieler	9
8. Auswechseln	9
9. Mannschaftsführer	10
10. Mannschaftsbetreuer	10
11. Spielzeit	11
12. Eröffnung des Spieles	12
13. Spielen des Balls	12
14. Schiedsrichterball	17
15. Abwurf, Eckwurf, Einwurf, Freiwurf	18
16. Verhalten zum Gegner	20
17. Verwarnung	22
18. Strafwurf	22
19. Ausschluss	24
20. Disqualifikation	25
21. Spielabbruch / Forfait	26
22. Protest	27
23. Schiedsrichter	28
24. Besondere Bestimmungen	31
25. Linienrichter	32
26. Schiedsgericht	32
27. Rekurskommission	33
28. Strafen und Bussen	33
29. Aufzählung der Strafen	33
30. Schlussbemerkungen	36

# Korbballreglement

## 1. Spielgedanke

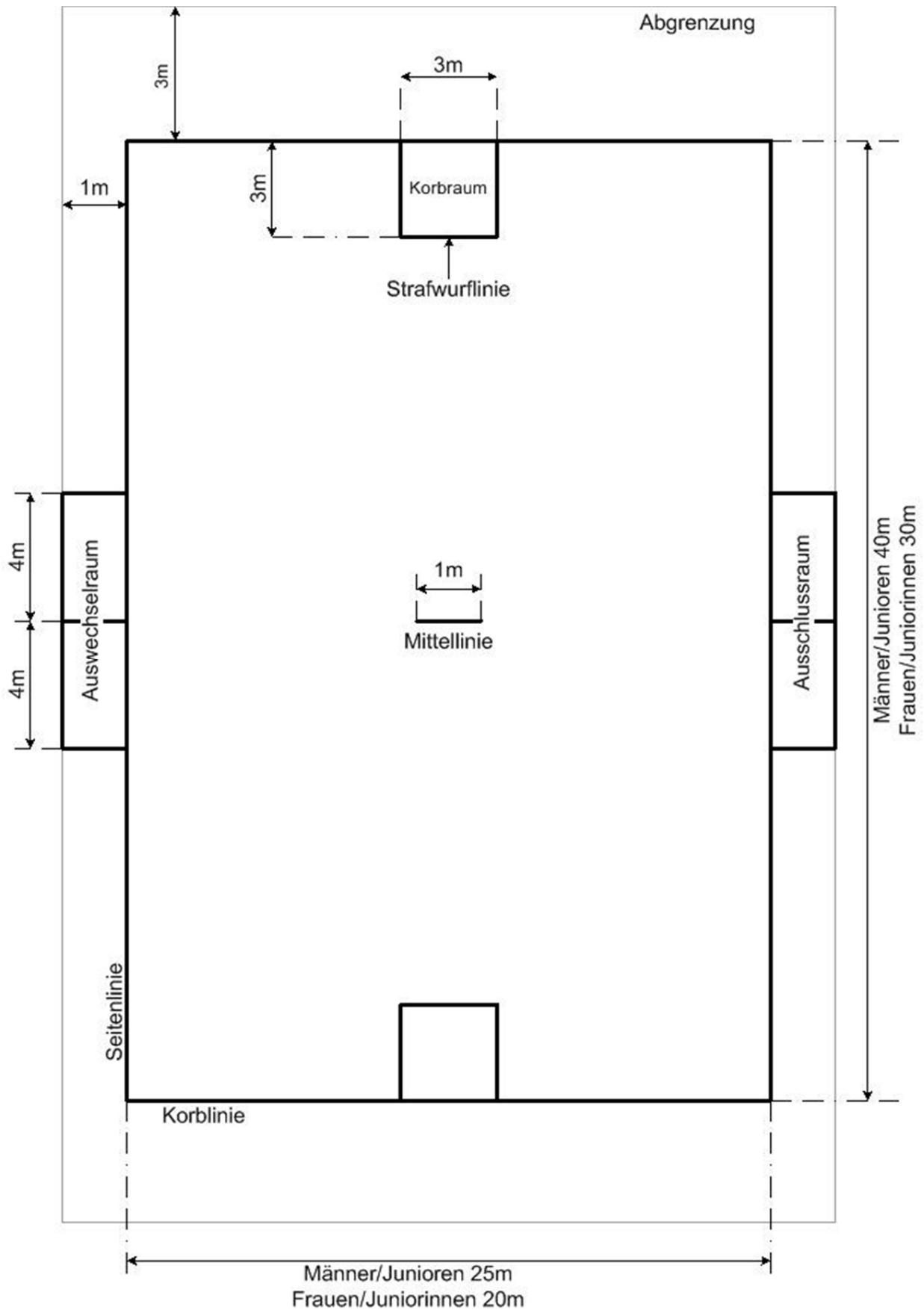
- 1.1 Eine Korbballmannschaft besteht aus Feld- und Auswechselspielern. Die Auswechselspieler können jederzeit für austretende Feldspieler eingesetzt werden.
- 1.2 Durch rasches und genaues Zuspielen des Balls versucht eine Mannschaft, den Ball vor den Korb des Gegners zu bringen und den Angriff durch einen Wurf in den Korb abzuschliessen. Der Gegner hat die Aufgabe, den Angriff abzuwehren. Sobald er in Ballbesitz gelangt, geht er seinerseits zum Angriff über und versucht, einen Korb zu erzielen. Diejenige Mannschaft gewinnt, die am Ende der Spielzeit mehr Körbe erzielt hat. Haben beide Mannschaften die gleiche Anzahl Körbe erzielt, endet das Spiel unentschieden.
- 1.3 Die Spielregeln verlangen von den Spielern technische Fertigkeiten in der Ballbehandlung. Die wechselnden Angriffe erfordern von allen Beteiligten ein hohes Mass an Schnelligkeit und Ausdauer. Ein erfolgreiches Korbballspiel bedingt ein ausgesprochenes Mannschaftsspiel und eine sportlich anständige Spielauffassung.
- 1.4 Ein gewonnenes Spiel zählt 2, ein verlorenes 0 Punkte. Ein unentschiedenes Spiel zählt für jede Mannschaft 1 Punkt.
- 1.5 Ein Schiedsrichter, wenn möglich unterstützt durch zwei Linienrichter, leitet das Spiel. Er ist für das Einhalten der Spielregeln verantwortlich.
- 1.6 Im Text des Reglements wurde bei der Personenbezeichnung der Einfachheit halber nur die männliche Form gewählt.

## 2. Spielfeld

### I. Im Freien (siehe Zeichnung)

- 2.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck. Die beiden längeren Begrenzungslinien heissen Seitenlinien, die beiden kürzeren Korblinien.
- 2.2 Für Wettspiele gelten folgende Normalmasse:  
a) für Männer, Junioren: Länge 40 m, Breite 25 m  
b) für Frauen, Juniorinnen, Jugend: Länge 30 m, Breite 20 m
- 2.3 Für Wettspiele sind folgende Mindestmasse einzuhalten (nur in Ausnahmefällen zulässig):  
a) für Männer, Junioren: Länge 36 m, Breite 23 m;  
b) für Frauen, Juniorinnen, Jugend: Länge 28 m, Breite 18 m
- 2.4 **Korbraum:** In einem Abstand von 1,5 m sind zu beiden Seiten des Korbpfostens (Mitte Korblinie) zwei 3 m lange, rechtwinklig zur Korblinie verlaufende Linien zu ziehen. Durch die parallel zur Korblinie gezogene Strafwurflinie ist der Korbraum abzuschliessen.
- 2.5 In der Mitte des Spielfeldes ist eine 1 m lange Linie, parallel zu den Korblinien, zu zeichnen.
- 2.6 Nach Möglichkeit ist mindestens 1 m von der Seiten- und 3 m von der Korblinie entfernt eine Abgrenzung anzubringen, welche von Unbeteiligten nicht überschritten werden darf.
- 2.7 **Auswechselraum/Ausschlussraum:** Diese befinden sich in rechteckiger Form, beidseits der Mitte der Seitenlinien. Sie sind in einem Abstand von je 4 m von der Mitte der Seitenlinie aus durch je zwei 1 m lange, rechtwinklig zur Seitenlinie verlaufende Linien abzuschliessen. Zusätzlich sind sie zu markieren (z.B. Fähnchen).
- 2.8 Alle Linien gehören zu dem Raum, den sie begrenzen.

# Das Spielfeld im Freien



## **II. Halle**

- 2.9 Korb-, Auswechsel- und Ausschlussraum sind, sofern nicht vorhanden, wie im Freien zu markieren (z.B. Klebband-Markierungen).
- 2.10 In der Regel werden die Seiten- und Korblinien durch die Hallenwände gebildet. An den Hallenwänden befestigte Geräte zählen zur Wand. Wenn Körbe mit Basketballbrett vorhanden sind und dieses mehr als 50 cm von der Wand vorsteht, ist die Korblinie zu markieren. Mit der Zustimmung beider Parteien können auch andere Vereinbarungen im Bezug auf Seiten- und Korblinien getroffen werden.
- 2.11 Berührt der Ball die Hallendecke oder die daran befestigten Geräte, wird das Spiel unterbrochen und mit Freiwurf für die Gegenpartei (R 15.4) fortgesetzt. Der Freiwurf erfolgt im Bereich, in dem der Ball die Hallendecke oder das Gerät berührt hat.

## **3. Korbeinrichtung**

- 3.1 Zur Korbeinrichtung gehören Korbpfosten und Korb.
- 3.2 Der Korbpfosten steht in der Mitte der Korblinie. Er muss gut befestigt und so beschaffen sein, dass sich Spieler daran nicht verletzen können.
- 3.3 Der Korb besteht aus einem Korbnetz, einem oberen und einem unteren Ring. Das Korbnetz ist am oberen Ring befestigt und wird vom unteren Ring gespannt. Es besteht aus einem einfarbigen Schnurgeflecht mit einer Maschenweite von maximal 5 x 5 cm und einer Tiefe von 35 cm. Der obere Ring hat einen Durchmesser von 45 cm und befindet sich in waagrechter Lage 3 m über dem Boden des Spielfeldes. Der Korbpfosten darf den Korbring nicht überragen.
- 3.4 In Turn- oder Sporthallen darf mit den vorhandenen Korbeinrichtungen gespielt werden, wobei Regel 2.10 zu beachten ist.

## **4. Ball**

- 4.1 Der Ball besteht aus einer einfarbigen, wasserabstossenden, kugelförmigen, genähten Lederhülle.
- 4.2 Der Ball muss zu Beginn des Spieles einen Umfang von 68 bis 72 cm und ein Gewicht von 500 bis 550 g aufweisen.
- 4.3 Zu jedem Wettspiel haben beide Mannschaften einen den Vorschriften entsprechenden Ball mitzubringen.
- 4.4 Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat, sofern keine anderen Bestimmungen bestehen, Ballwahl.
- 4.5 Der Schiedsrichter kann den Ball ablehnen, sofern er nicht den Vorschriften entspricht (R 4.1/4.2) oder nach seiner Einschätzung der Luftdruck des Balls zu gering oder zu hoch ist. Hat eine Mannschaft Ballwahl, darf sie bei Ablehnung ihres Balles, weitere Bälle vorlegen.
- 4.6 Der Ball darf während eines Spieles nur aus zwingenden Gründen (z.B. bei Defekt, Verlust, u.ä.) gewechselt werden.

## **5. Spielerzahl**

- 5.1 Bei Spielen im Freien besteht eine vollständige Mannschaft aus 6 Feld- und maximal 4 Auswechselspielern, bei Hallenspielen aus 5 Feld- und maximal 4 Auswechselspielern. Alle eingesetzten Spieler müssen spielberechtigt sein (R 6.5 / 20.2 / 20.4 / 20.5 / 23.13e – g). Weitere Spielberechtigungsklauseln können im jeweiligen Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften geregelt werden.
- 5.2 Tritt eine Mannschaft zu einem Spiel mit weniger als 5 oder bei Hallenspielen mit weniger als 4 Spielern an, ist sie nicht spielberechtigt und verliert das Spiel forfait (R 21.2). Die erforderliche Anzahl spielberechtigter Spieler muss bei Spielbeginn auf dem Spielfeld anwesend sein.

- 5.3 Eine Mannschaft kann sich bis zum Schluss der Spielzeit mit spielberechtigten Spielern ergänzen. Die betreffenden Spieler dürfen das Spielfeld nur über den Auswechselraum betreten (R 8). Sie müssen sich beim Schiedsrichter nicht anmelden.
- 5.4 Sinkt die Zahl der Spieler während eines Spieles durch Verletzungen oder Ausschlüsse unter die vorgeschriebene Spielerzahl, so wird weitergespielt.
- 5.5 Spielt eine Mannschaft mit mehr als den erlaubten Feldspielern, wird sie mit Strafwurf (R 18) bestraft und der fehlbare Spieler ausgeschlossen (R 19.2). Ist der fehlbare Spieler nicht bekannt, bestimmt der Mannschaftsführer der betroffenen Mannschaft den auszuschliessenden Spieler (R 9.3). Nach dem Ausschluss des fehlbaren Spielers muss die bestrafte Mannschaft das Spiel mit einem Spieler weniger als vor dem Eintritt des Überzähligen fortsetzen. Ein während dieser unerlaubten Überzahl erzielter Korb wird nur dann annulliert, wenn der Schiedsrichter die Verfehlung vor Ausführung des darauf folgenden Abwurfes festgestellt hat (R 13.19). Bei einem Strafwurf und Wechselfehler findet die Regel 5.5 keine Anwendung. Es gilt Regel 18.11 bzw. 8.3.
- 5.6 Hat eine Mannschaft in einem Spiel mehr als die erlaubte Anzahl Spieler (Feld- und Auswechselspieler) eingesetzt, geht das betreffende Spiel forfait (R 21.2) verloren. Wird das Spielen mit mehr als den erlaubten Spielern während des Spieles festgestellt, wird das Spiel mit der richtigen Anzahl Spieler fertig gespielt. Der Schiedsrichter orientiert beide Mannschaftsführer und meldet dies nach Spielschluss der Wettkampfleitung.
- 5.7 Hat eine Mannschaft am gleichen Tag mehr als ein Spiel auszutragen, ist sie berechtigt, maximal 12 Spieler einzusetzen. Wird diese Regel nicht eingehalten, gehen die Spiele des betreffenden Spieltages bzw. der Vor- oder Rückrunde forfait (R21) verloren.

## **6. Ausrüstung der Spieler**

- 6.1 Die Mannschaften haben einheitliche Spielbekleidung mit Rückennummern zu tragen. Werbung auf der Spielbekleidung ist gemäss den Weisungen des STV gestattet.
- 6.2 Verstösse und Ausnahmen im Bezug auf die Regel 6.1 werden durch Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften geregelt.
- 6.3 Das Spielen in Schuhen mit Nocken aus Kunststoff ist erlaubt. Schraubstollen sind nicht zugelassen. Fehlbare Spieler werden für den Rest des Spieles ausgeschlossen (R 15.4 / 19.4).
- 6.4 Das Spielen mit Wollhandschuhen ist erlaubt. Lederhandschuhe oder solche mit beschichteten Innenflächen sind nicht zugelassen. Fehlbare Spieler werden für den Rest des Spieles ausgeschlossen (R 15.4 / 19.4).
- 6.5 Die Spieler sind verantwortlich, dass ihre Ausrüstung für die Gegen- und Mitspieler keine Verletzungsgefahr aufweist. Generell nicht erlaubt ist das Tragen von Uhren und Halsketten. Anderer Schmuck (Ohringe, Gesichtspiercings, o. ä.) ist abzudecken oder zu entfernen. Bei langen Fingernägeln müssen Wollhandschuhe getragen werden. Orthopädische Gegenstände sind zu polstern oder abzudecken. Sie sind vor dem Spiel durch den Schiedsrichter zu genehmigen. Wird während des Spieles festgestellt, dass ein Spieler gegen die erwähnten Vorschriften verstösst, ist das Spiel zu unterbrechen (R 23.15e). Der Spieler hat sich in den Auswechselraum zu begeben und sich den Regeln entsprechend auszurüsten. Ist dies nicht möglich, ist er nicht mehr spielberechtigt. Dieser Spieler darf nicht durch einen zusätzlichen Auswechselspieler ergänzt werden. Das Spiel wird mit einem Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei fortgesetzt.

## **7. Aufstellung der Spieler**

- 7.1 Die Seitenwahl kann durch Losen oder Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften geregelt werden.
- 7.2 Bei Eröffnung des Spieles (Beginn und Halbzeit), stellen sich die beiden Mannschaften in den zugewiesenen Spielfeldhälften auf.
- 7.3 Fehlerhafte Aufstellungen sind vom Schiedsrichter zu berichtigen, bevor er den Ball zum Spiel freigibt.

## **8. Auswechseln**

- 8.1 Der Schiedsrichter bestimmt den Auswechselraum. Ihm gegenüber liegt der Ausschlussraum.
- 8.2 Ein Auswechselspieler kann jederzeit und wiederholt, ohne Anmeldung beim Schiedsrichter, vom Auswechselraum ins Spielfeld eintreten.
- 8.3 Ein Auswechselspieler darf das Feld erst betreten, wenn ein Feldspieler dieses verlassen hat. Fehlerhaftes Auswechseln wird mit Verwarnung (R 17.2) der fehlbaren Mannschaft bestraft. Im Wiederholungsfall durch irgendeinen Spieler der verwarnten Mannschaft wird dieser ausgeschlossen (R 19.2). Das Spiel wird nach fehlerhaftem Auswechseln mit einem Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei fortgesetzt.
- 8.4 Wird durch fehlerhaftes Auswechseln eine klare Korbmöglichkeit verhindert, ist auf Strafwurf (R 18) zu entscheiden und der fehlbare Spieler auszuschliessen (R 19.1). Regel 8.3 findet keine Anwendung.
- 8.5 Im Auswechselraum dürfen sich nur die Auswechselspieler und der Mannschaftsbetreuer aufhalten.

- 8.6 Spieler die bluten, müssen sofort ausgewechselt werden. Der Schiedsrichter kann das Auswechseln eines Spielers verlangen (R 23.15d). Das Spielfeld darf erst wieder betreten werden, wenn die Blutung gestillt ist und die frischen Blutspuren entfernt sind.

## **9. Mannschaftsführer**

- 9.1 Jede Mannschaft bestimmt einen Spieler als Mannschaftsführer, dieser ist für das sportliche Verhalten der Mannschaft verantwortlich. Nur er kommuniziert im Namen seiner Mannschaft mit dem Schiedsrichter und hat ihm die geforderten Auskünfte zu geben (R 21.1).
- 9.2 Der Mannschaftsführer muss eine offizielle Mannschaftsführerbinde am Oberarm tragen und sich am Spiel beteiligen. Die Binde darf nicht aufgedruckt oder angenäht sein, damit sie bei Restausschluss (R 19.4 / 19.5) oder verletzungsbedingtem Ausfall des Mannschaftsführers gewechselt werden kann.
- 9.3 Der Mannschaftsführer bestimmt auszuschliessende Spieler, wenn diese vom Schiedsrichter nicht ermittelt werden können (R 5.5 / 8.3).

## **10. Mannschaftsbetreuer**

- 10.1 Das Tenue des Mannschaftsbetreuers hat sich von demjenigen der Mannschaft deutlich zu unterscheiden.
- 10.2 Der Mannschaftsbetreuer hält sich während des ganzen Spieles im Auswechselraum auf.
- 10.3 Er darf Anweisungen an Spieler erteilen, sofern diese nicht gegen Regel 10.4 verstossen.

10.4 Ein Mannschaftsbetreuer, welcher versucht, überlaut, störend und ungebührlich Einfluss am Spiel zu nehmen oder den Auswechselraum verlässt, ist zu verwarnen (R 17.1) und im Wiederholungsfall vom Spielfeld oder aus der Halle wegzuweisen. Er muss sich in den Zuschauerraum begeben, gilt jedoch nicht als Zuschauer und hat sich entsprechend zu verhalten. Der Mannschaftsbetreuer behält seine Funktion während der ganzen Spieldauer. Wird ein Mannschaftsbetreuer weggewiesen, kann er durch eine andere Person im Auswechselraum ersetzt werden.

## **11. Spielzeit**

11.1 Ein Meisterschaftsspiel dauert in der Regel 2 x 15 Minuten, mit einer Pause von 2 Minuten. Im Übrigen richten sich die Spielzeiten und Pausen nach den jeweiligen Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften. Nach der Pause werden die Seiten gewechselt.

11.2 Bei Zeitnahme durch den Schiedsrichter ist dieser allein für das Einhalten der Spielzeit verantwortlich.

11.3 Bei zentraler Zeitmessung bedeutet der Beginn des Schlusszeichens das Ende der Spielzeit. Befindet sich beim Ertönen des Schlusszeichens ein Ball noch in der Luft und gelangt erst nachher in den Korb, ist dieser ungültig. Ahndet hingegen der Schiedsrichter kurz vor Spielende einen Regelverstoss mit Strafwurf (R 18), muss dieser ausgeführt werden, auch wenn inzwischen das Schlusszeichen ertönt ist.

11.4 Der Schiedsrichter entscheidet bei Unterbrüchen (R 23.15), bei zeitraubenden Regelverstössen (R 13.9 / 13.10) oder Protesten (R 22.4) über die nachzuholende Zeit. Sie beträgt mindestens eine Minute und wird am Ende der betreffenden Halbzeit, bei Halbzeitwechsel ohne Pause am Ende der Spielzeit, nachgeholt. Der Schiedsrichter muss den Mannschaftsführern Grund und Dauer der Nachspielzeit bekannt geben. Die Nachspielzeit wird ohne Spielunterbruch am Ende der regulären Spielzeit angehängt.

- 11.5 Wird in der letzten Spielminute (inkl. Nachspielzeit) eine Verwarnung oder ein Ausschluss ausgesprochen, oder ein Protest angemeldet, hat ab dem Wiederanpfiff das Spiel eine Minute zu dauern. Der Schiedsrichter teilt dies den Mannschaftsführern mit. Bei erneuter Unterbrechung wegen oben genannten Gründen wiederholt sich das Vorgehen. Diese Regel findet keine Anwendung, wenn einer Mannschaft ein vermutlicher Vorteil in diesem Spiel entsteht.

## **12. Eröffnung des Spieles**

- 12.1 Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat Anspiel, sofern keine anderen Bestimmungen bestehen. Zu Beginn der zweiten Halbzeit steht das Anspiel der anderen Mannschaft zu.
- 12.2 Zu Beginn des Spieles und der zweiten Halbzeit steht ein Spieler der anspielberechtigten Mannschaft auf der Mittellinie, d.h. mindestens ein Teil seines Fusses muss die Mittellinie berühren. Alle anderen Spieler haben zu ihm einen Abstand von mindestens 1,5 m einzuhalten (R 7.3). Auf Pfiff des Schiedsrichters spielt er den Ball rück- oder seitwärts einem Mitspieler zu. Der Wurf ist nach dem Pfiff des Schiedsrichters innerhalb von 3 Sek. auszuführen.
- 12.3 Wird der Ball nach dem Pfiff geprellt, vorwärts gespielt oder die Zeitlimite (3 Sekunden) überschritten, erfolgt Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei.
- 12.4 Mit dem Pfiff des Schiedsrichters ist das Spiel eröffnet.

## **13. Spielen des Balls**

- 13.1 Der Ball darf nur mit den Händen oder Unterarmen gehalten, geworfen oder gespielt werden. Jedes Spielen mit der Faust ist verboten. Es dürfen keinerlei Hilfsmittel angewendet werden. In der Halle ist das Abstoßen mit den Füßen an der Wand nicht erlaubt. Ebenfalls ist das Benützen von Harz oder anderen Haftmitteln verboten.

- 13.2 Es ist nicht gestattet, dem Gegner den Ball aus den Händen zu spielen. Hat der Ball die Hände verlassen, ist er frei. Das Blockieren des Balls ohne Körperkontakt ist erlaubt.
- 13.3 Es ist erlaubt, den Ball liegend, kniend oder sitzend zu fangen und weiterzuspielen.
- 13.4 Sofern nichts anderes erwähnt, gibt fehlerhaftes Spielen des Balls Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei.
- 13.5 Wird um den Ball gerungen, hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen und den Ball mit einem Schiedsrichterball (R 14) wieder ins Spiel zu geben.
- 13.6 Wirft oder drückt ein Spieler dem Gegenspieler den Ball absichtlich an den Körper, um dadurch einen Freiwurf für seine Mannschaft zu erwirken, hat der Schiedsrichter nicht Freiwurf für, sondern gegen die Mannschaft des werfenden Spielers zu geben (R 15.4).
- 13.7 Ein Spieler darf den Ball nicht länger als 3 Sekunden in den Händen halten. Wird der Ball mit den Händen gegen den Boden gepresst, gilt dies als Ballhalten, aber nicht als Doppelfang (R 13.13).
- 13.8 Unternimmt eine Mannschaft (auch in Unterzahl) offensichtlich keinen Versuch, einen Korb zu erzielen, zeigt der Schiedsrichter mit erhobener Hand und der Bemerkung „Zeitspiel“ an, dass die Spielanlage als Beginn des Zeitspiels taxiert wird. Erfolgt in den nächsten 10 Sekunden kein Korbwurf, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und gibt Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei. Nach einem Spielunterbruch innerhalb dieser 10 Sekunden entspricht die Ballfreigabe wieder dem Beginn des Zeitspiels. Springt der Ball von der Korbeinrichtung ins Feld zurück, wird das Zeitspiel aufgehoben.

### 13.9 **Spielverzögerung ist wenn:**

- der Ball absichtlich wegbefördert oder nicht zum Spiel freigegeben wird,
- der Ball einem zum Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurf bereitstehenden Spieler aus der Hand gespielt wird,
- sich ein Spieler zum Beibringen des Balls übermässig viel Zeit lässt,
- die Ausführung eines Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurfes behindert wird (berühren des Balls in der Wurfzone gem. R 15.5),
- ein Ein- oder Freiwurf wiederholt nicht an der richtigen Stelle ausgeführt wird.

Pro Mannschaft wird nur eine Mannschftsverwarnung (R 17.2) wegen Spielverzögerung ausgesprochen. Im Wiederholungsfall durch irgendeinen Spieler der fehlbaren Mannschaft erfolgt Strafwurf (R 18)

13.10 Wird durch die Spielverzögerung ein längerer Spielunterbruch verursacht, ist nachzuspielen (R 11.4).

13.11 Stösst der Spieler, welcher einen Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurf zugesprochen erhält, seinen Gegner absichtlich weg oder um, ist er auszuschliessen (R 19.1).

13.12 Mit dem Ball in den Händen dürfen höchstens 2 Schritte gemacht werden. Macht ein Spieler mit dem Ball mehr als 2 Schritte, muss er den Ball gegen den Boden prellen oder am Boden rollen. Nicht als Schritt gezählt wird, wenn ein Fuss nachgezogen und neben dem anderen aufgesetzt wird. Beim Fangen eines Balls ohne Bodenkontakt des Spielers, wird die anschliessende Landung mit beiden Füessen gleichzeitig ebenfalls nicht als Schritt gezählt. Mit beiden Füessen abspringen und wieder aufsetzen, gilt als ein Schritt.

### 13.13 **Doppelfang ist:**

Beidhändige Berührung des Balls, Verlassen der Hände, anschliessend Boden- oder Schiedsrichterberührung und wieder beidhändiges Berühren. Hochwerfen und Wiederfangen des Balls, sowie jedes Nachfangen (Fangfehler) in der Luft. Berührt der Ball jedoch vor dem Wiederfangen einen Spieler oder die Korbeinrichtung, wird der Doppelfang aufgehoben. Der Doppelfang und der Fangfehler werden mit Freiwurf (R 15.4) geahndet.

- 13.14 Das mehrmalige Führen des Balls von der einen zur anderen Hand ist gestattet, wenn dabei der Ball nie gleichzeitig beide Hände verlässt und der Spieler nicht gegen die Regeln 13.7 und 13.12 verstösst.
- 13.15 Der Ball ist ausserhalb des Spielfeldes, wenn er die Korb- oder Seitenlinie mit seinem vollen Umfang überquert hat. Er wird mit Ab-, Eck- oder Einwurf wieder in Spiel gebracht (R 15.1 / 15.2 / 15.3). Das Fangen oder Spielen des Balls ist auch erlaubt, wenn der Spieler ausserhalb der Seiten- oder Korblinie steht.
- 13.16 Kann der Schiedsrichter nicht feststellen, wer den Ball zuletzt berührt hat oder begehen zwei gegnerische Spieler gleichzeitig einen Fehler, wird auf Schiedsrichterball (R 14) entschieden.
- 13.17 Prallt der Ball von der Korbeinrichtung ins Spielfeld zurück oder berührt er den Schiedsrichter innerhalb des Spielfeldes, bleibt er im Spiel.
- 13.18 Ein Korb gilt als erzielt, wenn der Ball mit seinem vollen Umfang den oberen Korbring passiert hat. Ausserdem auf Korb zu entscheiden ist, wenn der Ball wegen defekter Korbeinrichtung nicht durch das Netz herabfallen kann, also im Korb liegen bleibt, oder wenn durch Hinaufstossen durch den Korb ein Korb verhindert wird. Wird der Ball von unten durch den Korb geworfen, erfolgt Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei.
- 13.19 Muss ein gegebener Korb annulliert werden, sind die Mannschaftsführer zu orientieren. Die Annullierung darf nur erfolgen, solange das Spiel noch nicht mit Abwurf fortgesetzt wurde.
- 13.20 Bei einem Korbwurf darf der Ball nicht mehr berührt werden, wenn er in fallender Bewegung und vollständig über dem Niveau des oberen Korbrings ist oder er sich nach Wegspringen vom oberen Korbring unmittelbar über dem Korb befindet. Wird er durch die verteidigende Mannschaft berührt, ist auf Strafwurf (R 18) zu entscheiden. Wird er durch die angreifende Mannschaft berührt, ist auf Freiwurf (R. 15.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.

- 13.21 Bewegt ein Spieler der verteidigenden Mannschaft während eines Korbwurfes durch Berühren, Rütteln oder Schlagen die Korbeinrichtung
- a) unabsichtlich, ist auf Strafwurf (R 18) zu entscheiden;
  - b) absichtlich, ist der fehlbare Spieler auszuschliessen (R 19.2) und Strafwurf (R 18) zu geben.

Wird der Korb trotzdem erzielt, ist er in beiden Fällen gültig und der Strafwurf entfällt. Stösst ein Verteidiger einen Stürmer absichtlich gegen die Korbeinrichtung, so wird nach Regel 13.21b entschieden.

- 13.22 Bewegt ein Spieler der angreifenden Mannschaft während eines Korbwurfes durch Berühren, Rütteln oder Schlagen die Korbeinrichtung
- a) unabsichtlich, ist auf Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei zu entscheiden;
  - b) absichtlich, ist der fehlbare Spieler auszuschliessen (R 19.2) und auf Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.

Ein allenfalls erzielter Korb ist in beiden Fällen ungültig (R 13.19). Stösst ein Stürmer einen Verteidiger absichtlich gegen die Korbeinrichtung, so wird nach Regel 13.22b entschieden.

- 13.23 Kann der Schiedsrichter nicht feststellen, wer während eines Korbwurfes die Korbeinrichtung oder das Korbnetz bewegt hat, ist das Spiel zu unterbrechen und mit einem Schiedsrichterball (R 14) fortzusetzen. Ein allenfalls erzielter Korb ist ungültig (R 13.19).

- 13.24 Wirft ein Spieler den Ball in den eigenen Korb, so kommt der Treffer der Gegenpartei zugute.

## **14. Schiedsrichterball**

- 14.1 Muss das Spiel aus irgendeinem Grund, der nicht zu Ab-, Eck-, Ein-, Frei- oder Strafwurf Anlass gibt, unterbrochen werden, wird der Ball durch einen Schiedsrichterball wieder ins Spiel gegeben.
- 14.2 Der Schiedsrichterball wird am Ort des Spielunterbruchs ausgeführt, mindestens jedoch 3m von der Korb- oder Seitenlinie entfernt. Zum Schiedsrichterball treten zwei vom Schiedsrichter bezeichnete Spieler an.
- 14.3 Die beiden Spieler stehen sich mit ca. 50 cm Abstand gegenüber. Der Schiedsrichter wirft den Ball so auf, dass er zwischen die beiden Spieler herunterfallen würde. Sobald der Ball den höchsten Punkt (4 - 5 m über Boden) erreicht hat, ist er durch Pfiff des Schiedsrichters freizugeben. Die beiden hochspringenden Spieler dürfen sich beliebig drehen, jedoch ohne sich gegenseitig regelwidrig zu behindern. Die restlichen Spieler halten einen Abstand von 1,5 m zu den ausführenden Spielern ein, bis der Ball zum Spiel freigegeben wird.
- 14.4 Der Ball darf gefangen oder gespielt werden. Wird er dabei über die Korb- oder Seitenlinie gespielt oder direkt in den Korb, ohne dass er von einem anderen Spieler berührt wird, ist der Schiedsrichterball zu wiederholen.
- 14.5 Berühren beide Spieler den Ball gleichzeitig, gilt im Bezug auf Doppelfang (R 13.13) die Berührung für beide Spieler gleichzeitig.

## **15. Abwurf, Eckwurf, Einwurf, Freiwurf**

- 15.1 Abwurf: Nach jedem erzielten Korb sowie jedes Mal, wenn der Ball die Korblinie mit seinem vollen Umfang überquert hat und er zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt worden ist, erfolgt Abwurf aus dem Korbraum. Übertreten der Korbraumlinie durch den Abwerfenden bewirkt Freiwurf (R 15.4) für die gegnerische Mannschaft. Beim Abwurf dürfen sich Spieler im Korbraum aufhalten, jedoch den Abwerfenden nicht behindern, ansonsten gilt R 13.9. In diesem Fall wird das Spiel mit Freiwurf (R 15.4) fortgesetzt. Der Spieler, welcher den Ball nach dem Abwurf zugespielt erhält, darf mit dem Korbraum nicht mehr in Berührung sein. Der Ball ist im Spiel, wenn er den Korbraum verlassen hat.
- 15.2 Eckwurf: Hat der Ball die Korblinie mit seinem vollen Umfang überquert und ist zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt worden, erfolgt ein Eckwurf durch einen Spieler der angreifenden Mannschaft. Der Eckwurf ist innerhalb des Spielfeldes (bis 1 m) von der Ecke aus, auf deren Seite der Ball die Korblinie überquert hat, auszuführen.
- 15.3 Einwurf: Überquert der Ball die Seitenlinie mit seinem vollen Umfang, so ist er mit Einwurf durch einen Spieler der Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat, wieder ins Spiel zu bringen. Der Einwurf ist an der Stelle auszuführen, wo der Ball die Seitenlinie überquert hat. Der ausführende Spieler muss ausserhalb des Spielfeldes, jedoch maximal 1 m von der Seitenlinie entfernt stehen. Der Ball ist im Spiel, wenn er die Seitenlinie überquert hat.
- 15.4 Freiwurf: Er ist an der Stelle im Spielfeld auszuführen, wo der Fehler begangen wurde.

15.5 Für Ab-, Eck-, Ein- und Freiwurf gilt:

- Die Wurfart ist frei.
- Vor der Ausführung des Wurfes muss sich der Ball ruhend in einer oder beiden Händen des Werfenden befinden.
- Wird ein Wurf absichtlich verzögert, ist die Spielfortsetzung vom Schiedsrichter mit Pfiff anzuzeigen und der Wurf innerhalb von 3 Sekunden nach dem Pfiff auszuführen.
- Der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat.
- Wird der Ball direkt in den Korb geworfen (auch in den eigenen), gibt es Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei.

Gegen- oder Mitspieler des Ausführenden dürfen den Ball nur fangen, wenn die direkte, horizontale Distanz von der Wurf- zur Fanghand mindestens 1,5 m beträgt (Wurfzone). Sie dürfen sich näher bei dem Ausführenden aufhalten, ihn jedoch bei der Ausführung nicht behindern oder bedrängen, ansonsten kommt R 13.9 zur Anwendung. Wird der Ball von einem Gegenspieler in der erwähnten Wurfzone berührt oder gefangen, ist ebenfalls nach R 13.9 vorzugehen. Wird er von einem Mitspieler berührt oder gefangen, gibt es Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei.

15.6 Bei Eck-, Ein- oder Freiwurf muss der Wurf aus Stand erfolgen, d.h. mindestens ein Teil eines Fusses muss am Boden bleiben.

15.7 Wird ein Ein- oder Freiwurf nicht an der richtigen Stelle ausgeführt, muss er am richtigen Ort wiederholt werden, wenn daraus ein Vorteil für die angreifende Partei entstehen würde. Wird der zugesprochene Wurf wiederholt nicht an der richtigen Stelle ausgeführt, ist eine Mannschaftsverwarnung auszusprechen (R 13.9).

15.8 Wird ein Eckwurf nicht an der richtigen Stelle ausgeführt, gibt es Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei.

## 16. Verhalten zum Gegner

- 16.1 Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder weggedrückt werden. Ein gegnerischer Spieler, mit oder ohne Ball, darf nur mit am aufrechten Körper angeschlossenen Armen oder mit über den Kopf erhobenen Händen gesperrt werden. Das Umfassen (Umspannen) eines Gegners mit einem Arm oder beiden Armen ist nicht erlaubt (R 16.7).
- 16.2 Als Stürmerfoul gilt ein Foul eines Spielers der angreifenden Mannschaft, mit oder ohne Ball, an einem Spieler der verteidigenden Mannschaft. Auf Stürmerfoul wird nur entschieden, wenn folgende 3 Gegebenheiten gleichzeitig erfüllt sind:
- der Verteidiger hat eine korrekte Verteidigungshaltung eingenommen (R 16.1.)
  - der Verteidiger hat seine Position zeitlich vor dem Angreifer eingenommen
  - der Verteidiger hat den Schwerpunkt seines Oberkörpers über den Beinen
- Als Stürmerfoul gelten folgende Vergehen eines Angreifers am Verteidiger:
- unmittelbare Gefährdung des Gegners durch Anziehen des Knies in dessen Richtung
  - Drehen in den Gegner
  - Laufen oder Springen in den Gegner
  - Rempeln des Gegners
  - Absichtliches Drücken des Balls in den Gegner
- 16.3 Ein ballführender Spieler darf, um einem Gegner auszuweichen, sich weder gegen den Gegner abbücken noch in denselben drehen. Anziehen des Knies gegen Spieler (gefährliches Spiel) ist nicht erlaubt.
- 16.4 Der Ball darf zur Täuschung nicht gegen den Oberkörper oder das Gesicht des Gegners geführt werden (R 15.4).

- 16.5 Handlungen, um den Gegner zu verwirren (z.B. Stampfen, Schreien), sind nicht gestattet (R 15.4).
- 16.6 Regelwidriges Verhalten oder Verwirren des Gegners während des Korbwurfes wird mit Strafwurf (R 18) geahndet. Wird trotz regelwidriger Behinderung während der Wurfbewegung ein Korb erzielt gilt der Korb, auch wenn im gleichen Zeitraum der Pfiff des Schiedsrichters erfolgt ist. Der zweite Pfiff wird in diesem Falle sogleich angehängt und der Strafwurf fällt dahin.
- 16.7 Wenn das Verhalten eines Spielers wiederholt nur gegen den Gegner gerichtet, nicht aber als grobes und unsportliches Verhalten anzusehen ist, ist er vom Schiedsrichter zu verwarnen (R 17.1). Im Wiederholungsfall durch den gleichen Spieler ist er auszuschliessen (R 19.2).
- 16.8 Wenn das Verhalten mehrerer Spieler der Mannschaft wiederholt gegen den Gegner gerichtet und kein Versuch eines korrekten Abwehrspiels ersichtlich ist, ist die Mannschaft zu verwarnen (R 17.2). Im Wiederholungsfall durch irgendeinen Spieler ist auf Strafwurf (R 18) zu entscheiden. Eine Mannschaftsverwarnung kann erst ausgesprochen werden, wenn vorgängig mindestens ein Spieler eine Einzelverwarnung erhielt. Nach zwei Einzelverwarnungen ist immer die ganze Mannschaft zu verwarnen. Nach Anwendung von Regel 16.8 wird die Regel 16.7 aufgehoben.
- 16.9 Grobes und unsportliches Verhalten zum Gegner (z.B. Beleidigungen, Festhalten, den Fuss vorstellen, Schlagen, Stossen, Umrennen, etc.) wird mit Ausschluss des fehlbaren Spielers geahndet (R 19.1). Grobes und unsportliches Verhalten, welches zu Verletzungen führen kann, ist immer mit 5 Min. (R 19.3) oder Restausschluss (R 19.4 oder 19.5) zu bestrafen. Spieler, die eine Tötlichkeit begehen, werden für den Rest des Spieles ausgeschlossen (R 19.4 oder R 19.5).
- 16.10 Verlässt ein Spieler ohne Ball das Spielfeld, um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen, wird er ausgeschlossen (R 19.2).

## **17. Verwarnung**

- 17.1 Eine Einzelverwarnung ist dem fehlbaren Spieler oder Mannschaftsbetreuer vom Schiedsrichter deutlich mit der gelben Karte anzuzeigen.
- 17.2 Wird eine Mannschaftsverwarnung ausgesprochen, ist diese dem Mannschaftsführer deutlich mit der gelben Karte anzuzeigen.
- 17.3 Nach einer Verwarnung wird das Spiel erst nach dem Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt. Tritt keine andere Regel in Kraft, erfolgt Freiwurf (R 15.4).
- 17.4 Fehlbare Handlungen, welche nach einem Spielunterbruch (Pfiff) begangen werden, haben auf den Ballbesitz keinen Einfluss.
- 17.5 Werden beide Mannschaften für ein gleichzeitiges Vergehen verwarnt, wird das Spiel mit Schiedsrichterball (R 14) fortgesetzt.

## **18. Strafwurf**

- 18.1 Der Strafwurf ist von der Mitte der Strafwurflinie aus auszuführen. Der Wurf hat aus Stand zu erfolgen, d.h., mindestens ein Teil eines Fusses muss am Boden bleiben. Der ausführende Spieler darf die Strafwurflinie nicht betreten, ansonsten gibt es Freiwurf für die Gegenpartei (R 15.4). Spieler, die seitlich des Korbraums stehen, müssen aufrecht stehen und die Arme nach unten halten. Streiten zwei Spieler seitlich des Korbraumes um den Platz, sind beide wegen unsportlichen Verhaltens auszuschliessen (R 19.1).
- 18.2 Der Korbraum darf erst betreten werden, wenn der Ball die Korbeinrichtung berührt oder das Spielfeld verlassen hat. Bleibt der Ball im Korbraum liegen, ohne die Korbeinrichtung berührt zu haben, wird der Ball mit Schiedsrichterball (R 14) ins Spiel gegeben.
- 18.3 Wird nach dem Entscheid des Schiedsrichters auf Strafwurf und vor dessen Ausführung eine Spielverzögerung begangen, ist der

- fehlbare Spieler auszuschliessen (R 19.2). Regel 13.9 findet keine Anwendung.
- 18.4 Der Strafwurf ist nach dem Pfiff des Schiedsrichters innerhalb von 3 Sekunden auszuführen. Wenn diese Zeitlimite überschritten, der Ball nach dem Pfiff geprellt oder der Wurf während der Vorbereitungszeit (vor dem Anpfiff) ausgeführt wird, erfolgt Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei.
  - 18.5 Der ausführende Spieler darf den Ball nicht einem Mitspieler zuwerfen, sondern muss versuchen, ihn direkt in den Korb zu werfen.
  - 18.6 Bei der Ausführung des Strafwurfes darf kein Spieler näher als 1,5 m an den Werfenden herantreten oder ihn verwirren.
  - 18.7 Wird die Regel 18.2 oder 18.6 durch einen Spieler der verteidigenden Partei verletzt, so wird der Strafwurf (R 18) wiederholt, sofern dieser erfolglos war.
  - 18.8 Wird die Regel 18.2 oder 18.6 durch einen eigenen Spieler verletzt, erhält die Gegenpartei einen Freiwurf (R 15.4). Ein allenfalls erzielter Korb ist ungültig (R 13.19).
  - 18.9 Wird die Regel 18.2 oder 18.6 durch beide Parteien gleichzeitig verletzt, so ist auf Schiedsrichterball (R 14) zu entscheiden. Ein allenfalls erzielter Korb ist ungültig (R 13.19).
  - 18.10 Ein erfolgreicher Strafwurf zählt als ein Korb.
  - 18.11 Führt ein Auswechsellspieler den Strafwurf aus, so muss ein Feldspieler das Spielfeld verlassen. Befinden sich nach dem Anpfiff des Strafwurfes mehr als die erlaubte Anzahl Feldspieler im Spielfeld, wird ein allenfalls erzielter Korb annulliert und Freiwurf (R 15.4) für die Gegenpartei gegeben.
  - 18.12 Muss ein Strafwurf nach Ablauf der Spielzeit noch ausgeführt werden, haben sich alle Spieler mindestens 3 m hinter die Strafwurflinie gegen die Spielfeldmitte hin zu begeben. Vor der Wurffreigabe ist die Distanz durch den Schiedsrichter allenfalls zu korrigieren. Wird der Abstand nach dem Pfiff und bis der Ball die Hand des Werfenden verlassen hat, durch Spieler nicht

eingehalten, sind die Regeln 18.7 bis 18.9 für die Wertung oder Wiederholung anzuwenden. Die Anzahl Spieler auf dem Spielfeld wird nicht mehr kontrolliert.

- 18.13 Bei einem Strafwurfwerfen halten sich nur die zum Werfen bestimmten Spieler in der entsprechenden Spielfeldhälfte auf.

## **19. Ausschluss**

- 19.1 Die Dauer des Ausschlusses (R 19.2 - 19.5) liegt je nach Schwere des Vergehens (Wiederholung) im Ermessen des Schiedsrichters, sofern das Reglement nichts anderes vorschreibt.

- 19.2 Ausschluss für 2 Minuten.  
Ist bei einer Regel ausdrücklich eine Strafe von 2 Minuten angegeben, darf auch im Wiederholungsfalle wegen des gleichen Vergehens keine höhere Strafe verhängt werden.

- 19.3 Ausschluss für 5 Minuten.

- 19.4 Ausschluss für den Rest des Spieles.

Ein für den Rest des Spieles ausgeschlossener Spieler hat sich in den Zuschauerraum zu begeben und sich in der Kleidung von der Mannschaft zu unterscheiden. Wird der Mannschaftsführer ausgeschlossen, hat die Mannschaft einen neuen zu bestimmen. Die Mannschaftsführerbinde ist weiterzugeben.

- 19.5 Ausschluss für den Rest des Spieles (R 19.4) mit Antrag auf Disqualifikation (R 20).

- 19.6 Der zeitliche Ausschluss (R 19.2 / R 19.3) kann im gleichen Spiel mehrmals über einen Spieler verhängt werden. Der bestrafte Spieler ist über Grund und Dauer des Ausschlusses zu verständigen.

- 19.7 Für den in einem Spiel für zwei oder fünf Minuten ausgeschlossenen Spieler darf während dieser Zeit kein Auswechselspieler eintreten. Wird ein Auswechselspieler ausgeschlossen, muss ein Feldspieler in den Auswechselraum.

- 19.8 Wird ein Spieler für den Rest des Spieles ausgeschlossen, muss die Mannschaft während fünf Minuten in Unterzahl spielen. Während diesen fünf Minuten muss sich ein vom Mannschaftsführer bestimmter Spieler in den Ausschlussraum begeben, sofern Auswechslerspieler vorhanden sind.
- 19.9 Die zeitlich ausgeschlossenen Spieler halten sich im Ausschlussraum auf. Sie dürfen das Spielfeld erst nach Aufforderung durch den Schiedsrichter oder dessen beauftragten Zeitnehmer wieder betreten. Verlässt ein ausgeschlossener Spieler diesen Raum, wird er mit Ausschluss für den Rest des Spieles (R 19.4) bestraft. Betritt er vor Ablauf der Strafzeit das Spielfeld, ist er für den Rest des Spiels auszuschliessen (R 19.4), und zusätzlich ist auf Strafwurf (R 18) zu entscheiden.
- 19.10 Der Ausschluss eines Spielers für den Rest des Spieles oder die Wegweisung des Mannschaftsbetreuers wird mit der roten Karte angezeigt.
- 19.11 Nach dem Ausschluss eines Spielers wird das Spiel erst nach dem Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt. Fehlbare Handlungen, welche nach einem Spielunterbruch (Pfiff) begangen wurden, haben auf den Ballbesitz keinen Einfluss.
- 19.12 Ist die Ausschlusszeit am Ende der 1. Halbzeit nicht abgelaufen, muss der Rest zu Beginn der 2. Halbzeit verbüsst werden.

## **20. Disqualifikation**

- 20.1 Unter Disqualifikation versteht man den zwangsmässigen Ausschluss einzelner Spieler, Mannschaftsbetreuer oder ganzer Mannschaften von Spielen.
- 20.2 Die Disqualifikation wird durch das Schiedsgericht ausgesprochen. Wird gegen einen Spieler oder einen Mannschaftsbetreuer ein Antrag auf Disqualifikation gestellt, ist dieser automatisch für das nächste Spiel gesperrt. Dem Schiedsgericht steht es frei, die Sperre entsprechend der Verfehlung zu erhöhen.

- 20.3 Eine disqualifizierte Mannschaft verliert die ausgetragenen Spiele mit forfait (R 21.2).
- 20.4 Spieler und Mannschaftsbetreuer, die mit Spielsperren bestraft wurden, dürfen in keiner Funktion am gesperrten Spiel teilnehmen (R 5.1). Sie haben sich im Zuschauerbereich aufzuhalten.
- 20.5 Spielsperren, die auf eine bestimmte Zeitdauer (nicht einzelne Spiele) ausgesprochen wurden, haben Gültigkeit für alle Spiele, welche vom STV oder den Unterverbänden organisiert werden. Nimmt ein Spieler an Spielen von verschiedenen Verbänden teil, steht ihm ein Rekursrecht bei jedem einzelnen Verband zu.

## **21. Spielabbruch / Forfait**

- 21.1 Der Schiedsrichter kann aus folgenden Gründen ein Spiel abbrechen:
- a) bei Widersetzlichkeit vom Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsführer, von Spielern oder der ganzen Mannschaft (R 9.1 / R 10.4 / R 23.8);
  - b) bei Störung durch das Publikum, die eine Fortsetzung des Spieles verunmöglicht;
  - c) bei schlechten äusseren Bedingungen (Witterung, Dunkelheit, u.ä.).

Der Schiedsrichter meldet den Spielabbruch der Wettkampfleitung. Ein Spielabbruch gem. R 21.1a führt zu einer Forfait-Wertung (R 21.2). Ein Spielabbruch gem. R 21.1a infolge Verschuldens beider Mannschaften führt zu Forfait-Wertungen für beide Mannschaften.

- 21.2 Ein Spiel wird bei folgenden Verfehlungen forfait gewertet:
- a) wenn R 21.1a eintrifft;
  - b) wenn eine Mannschaft mit weniger als 5, in der Halle mit weniger als 4 Spielern zu einem Spiel antritt (R 5.2);
  - c) wenn eine Mannschaft ohne oder mit nicht akzeptierter Begründung vom Spiel fernbleibt;
  - d) wenn eine Mannschaft mehr als die erlaubte Anzahl Spieler einsetzt (R 5.6 / 5.7).
  - e) andere Regelungen die in den jeweiligen Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften festgelegt sind.
- 21.3 Die Forfait-Wertung eines Spieles ist grundsätzlich 0 : 5. Führt eine Mannschaft jedoch zum Zeitpunkt des durch den Gegner verschuldeten Spielabbruches mit mehr als 5 Körben Differenz, zählt das bis dahin erspielte Resultat. Wird ein Spiel fertiggespielt und ist die Korbdifferenz am Spielende grösser als 5 Körbe zugunsten der korrekt spielenden Mannschaft, zählt das Endresultat.

## **22. Protest**

- 22.1 Proteste können erhoben werden gegen
- a) Schiedsrichterentscheide, die den Regeln widersprechen;
  - b) die Einrichtungen, die Masse, den Zustand des Spielfeldes, sowie den Ball (R 22.2);
  - c) den verspäteten Spielbeginn (R 22.2);
  - d) nicht spielberechtigte Spieler.
- 22.2 Proteste gegen die Einrichtungen, die Masse, den Zustand des Spielfeldes, den Ball und den verspäteten Spielbeginn sind vor dem Spiel beim Schiedsrichter anzumelden und nach dem Spiel der Wettkampfleitung schriftlich zu bestätigen.

- 22.3 Proteste gegen Schiedsrichterentscheide sind durch den Mannschaftsführer beim Schiedsrichter anzumelden, wobei das Wort "Protest" ausgesprochen werden muss. Ein Protest gegen einen Schiedsrichterentscheid kann bis zum unmittelbar folgenden Spielunterbruch angemeldet werden.  
Der Schiedsrichter hat einen Protest in jedem Fall entgegenzunehmen. Er macht sich Notizen über den Grund, die verbleibende Spielzeit, das Resultat, die Spielernummer und andere Gegebenheiten und reicht diese nach Spielschluss bei der Wettkampfleitung ein. Der Schiedsrichter hat den gegnerischen Mannschaftsführer beim nächsten Spielunterbruch in Kenntnis zu setzen.  
Der Mannschaftsführer hat den Protest unmittelbar nach dem Spiel schriftlich bei der Wettkampfleitung anzumelden.
- 22.4 Führt ein Protest zu einem längeren Spielunterbruch ist gem. R 11.4 nachzuspielen.
- 22.5 Nicht reglementgemäss beim Schiedsrichter und bei der Wettkampfleitung angemeldete Proteste werden abgelehnt.
- 22.6 Für Proteste, die während des Spieles beim Schiedsrichter angemeldet werden, kann eine Gebühr erhoben werden. Dies ist in den jeweiligen Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften festgelegt.

## **23. Schiedsrichter**

- 23.1 Jedes Wettspiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der wenn möglich von zwei Linienrichtern unterstützt wird.
- 23.2 Es sollten brevetierte Schiedsrichter eingesetzt werden. Brevetierte Schiedsrichter sind zum Besuch von Wiederholungskursen verpflichtet.
- 23.3 Der Schiedsrichter ist der verantwortliche Leiter des Spieles. Er kommuniziert in der Regel mit den Mannschaftsführern und bewahrt das Spiel vor allen ungünstigen Einflüssen. Der Schiedsrichter hat seine Entscheide aus eigener Anschauung und

Erkenntnis heraus zu fällen. Seine Entscheide sind kurz und bestimmt.

- 23.4 Der Schiedsrichter kann gegen Spieler, Mannschaften, Mannschaftsführer oder -betreuer eine Ermahnung aussprechen. Nach einer Ermahnung wird das Spiel durch Pfiff des Schiedsrichters freigegeben.
- 23.5 Die Tatsachenentscheide des Schiedsrichters sind unanfechtbar. Hingegen kann gegen Entscheide, die im Widerspruch zu den Regeln stehen, Protest (R 22.1) erhoben werden.
- 23.6 Wenn Spieler Schiedsrichterentscheide kritisieren, den Schiedsrichter beeinflussen wollen (durch Gesten, Zurufe, etc.) oder sich negativ gegenüber Mitspielern äussern, ist die Mannschaft zu verwarnen (R 17.2). Im Wiederholungsfall durch irgendeinen Spieler der gleichen Mannschaft ist dieser auszuschliessen (R 19.1).
- 23.7 Ein Spieler, der den Schiedsrichter beleidigt, ist auszuschliessen (R 19.4 - R 19.5). Erfolgt die Beleidigung in der Pause, beginnt die Strafzeit mit dem Anpfiff der 2. Halbzeit.
- 23.8 Widersetzen sich Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaften den Anweisungen des Schiedsrichters und kann auch der Mannschaftsführer die Anordnungen des Schiedsrichters nicht durchsetzen, ist der Schiedsrichter befugt, das Spiel abbrechen (R 21.1) und Antrag auf Disqualifikation (R 20) zu stellen.
- 23.9 Verhängt der Schiedsrichter über einen Spieler einen Ausschluss für den Rest des Spieles mit Antrag auf Disqualifikation (R 19.5), hat er den Mannschaftsführer zu verständigen und den Antrag sofort nach Spielschluss schriftlich bei der Wettkampfleitung anzumelden.
- 23.10 Benehmen sich einzelne Spieler, Mannschaften oder Mannschaftsbetreuer nach einem Spiel unsportlich gegenüber dem Schiedsrichter, den Spielern oder Zuschauern, kann der Schiedsrichter oder die Wettkampfleitung beim Schiedsgericht eine Disqualifikation (R 20) beantragen.

23.11 Der Schiedsrichter eröffnet, leitet und beendet das Spiel mit folgenden Signalen:

- a) Korb: zwei kurze Pfiffe
- b) Halbzeit oder Ende: drei lange Pfiffe
- c) Unterbrechung: mehrere kurze Pfiffe
- d) Strafwurf: langer starker Pfiff
- e) in allen anderen Fällen: ein kurzer Pfiff

23.12 Der Schiedsrichter überwacht das Auswechseln der Spieler.

23.13 Der Schiedsrichter kontrolliert vor dem Spiel:

- a) Masse des Spielfeldes;
- b) Ball;
- c) Spielbarkeit des Feldes;
- d) Spielfeldeinrichtung;
- e) Spielberechtigung (Spielerlisten, Spielerpass);
- f) Spielbekleidung (deutliche Unterscheidung) und Ausrüstung (R 6.5);
- g) orthopädischer Gegenstand, der durch Spieler getragen wird

Er ordnet allfällige Abänderungen und Verbesserungen an. Seinen Anweisungen ist Folge zu leisten. Der Schiedsrichter kann Spieler, die gegen die Bestimmungen R 23.13e - g verstossen, zum Spiel nicht zu lassen.

23.14 Bestehen keine besonderen Regelungen bestimmt der Schiedsrichter

- a) Seite;
- b) Auswechselraum/Ausschlussraum;
- c) Linienrichter.

23.15 Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel in folgenden speziellen Fällen:

- a) bei Beschädigung der Spielfeldeinrichtung oder des Balls;
- b) bei ungünstigen Witterungseinflüssen;
- c) bei äusseren Einflüssen;
- d) bei Verletzungen;
- e) bei Feststellung des Tragens von unerlaubter und unvollständiger Ausrüstung (R 6).

Bei den Fällen d und e kann der Schiedsrichter das Auswechseln eines Spielers verlangen.

23.16 Der Schiedsrichter notiert die erzielten Körbe und teilt zur Halbzeit und am Ende des Spieles den Mannschaftsführern das Resultat mit. Der Schiedsrichter ist allein für das richtige Notieren der erzielten Körbe verantwortlich.

23.17 Der Schiedsrichter darf bei Wettspielen seines Vereins nicht amten.

23.18 Die Spielbekleidung des Schiedsrichters ist schwarz oder hat sich von derjenigen der Mannschaften deutlich zu unterscheiden. Er trägt eine offizielle Schiedsrichterbekleidung.

23.19 Vorteilregel:

Der Schiedsrichter soll bei einem Regelverstoss durch den Gegner das Spiel nicht unterbrechen wenn er überzeugt ist, dass für die angreifende Mannschaft trotz Regelverstoss eine aussichtsreiche Spielsituation entsteht. Unmittelbar nach dem Regelverstoss kann der Schiedsrichter im Nachhinein, wenn der Vorteil für die angreifende Mannschaft nicht eingetreten ist, ahnden.

## **24. Besondere Bestimmungen**

24.1 Wird bei einem Regelverstoss mehr als eine Regel missachtet, können die entsprechenden Strafen ausgesprochen werden. Die gleiche Strafe kommt für den geahndeten Verstoss nur einmal zur Anwendung. Die Dauer eines allfälligen Ausschlusses liegt in diesem Fall im Ermessen des Schiedsrichters (R 19.1).

## **25. Linienrichter**

- 25.1 Die Linienrichter stehen gemäss Anweisung des Schiedsrichters an der Ecke Korb-/Seitenlinie und zeigen an, wenn der Ball die Korb- oder Seitenlinie mit seinem vollen Umfange überschritten hat. Die Linienrichter dürfen nicht selbständig in die Spielleitung eingreifen.
- 25.2 Sind Schiedsrichter als Linienrichter eingesetzt, kann der verantwortliche Schiedsrichter denselben weitere Befugnisse übertragen, endgültig entscheidet aber der Schiedsrichter.

## **26. Schiedsgericht**

- 26.1 Das Schiedsgericht wird von der Wettkampfleitung ernannt. Es besteht aus drei Mitgliedern, welche im betroffenen Spiel nicht aktiv (Spieler, Schiedsrichter) mitgewirkt haben.
- 26.2 Das Schiedsgericht entscheidet endgültig, sofern nicht eine Rekursmöglichkeit vorgesehen ist, über
- Proteste (R 22);
  - Anträge auf Disqualifikation (R 19.5 / 23.9 / 23.10);
  - Bussen, Spielsperren oder andere Strafen gemäss jeweiligem Reglement;
  - Wertung eines Spieles (R 21.2);
  - Wiederholung eines Spieles (R 23.8).
- 26.3 Zu seinen Verhandlungen können als Zeugen eingeladen werden:
- der Schiedsrichter;
  - je ein Vertreter der Mannschaften;
  - weitere Personen, die auf Beschluss des Schiedsgerichtes zugelassen sind.

## **27. Rekurskommission**

- 27.1 Die Bestimmung eines Organs für die Beurteilung von Rekursen muss in den jeweiligen Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften aufgeführt sein.

## **28. Strafen und Bussen**

- 28.1 Im Korbballreglement erwähnte Strafen dürfen nicht geändert werden. Zu Spielsperren und Disqualifikationen dürfen zusätzlich Bussen und/oder Kosten erhoben werden. Diese müssen in den entsprechenden Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften festgelegt sein. Dies gilt ebenfalls für weitere Verhandlungen, die mit Strafen, Bussen und/oder Kosten geahndet werden.

## **29. Aufzählung der Strafen**

- 29.1 Freiwurf
- a) Halle: Ball an Hallendecke (R 2.11);
  - b) Spielen mit Schmuckstücken oder orthopädischen Gegenständen ( 6.5);
  - c) Überschreiten Zeitlimite bei Anspiel (R 12.2 - 12.3);
  - d) Fehlerhaftes Spielen des Balls (R 12.3 / 13);
  - e) Zeitspiel (R 13.8);
  - f) Berührung des Balls bei Korbwurf durch Angreifer, wenn Ball in fallender Bewegung ist (R 13.20);
  - g) Rütteln an Korbeinrichtung (R 13.22);
  - h) Fehlerhafter Ab-, Eck-, Ein-, Freiwurf (R 12.3 / 15.1 - 15.8);
  - i) regelwidriges Verhalten zum Gegner (R 16.1 - 16.5);
  - j) Spielfortsetzung nach Verwarnung (R 8.3, R 17.1 - 17.3);
  - k) Fehlerhaftes Ausführen des Strafwurfes (R 18.1 / 18.4 / 18.5 / 18.8 / 18.11);
  - l) Spielfortsetzung nach Ermahnung (R 23.4).

## 29.2 Strafwurf

- a) Berührung des Balls bei Korbwurf durch Verteidiger, wenn Ball in fallender Bewegung ist (R 13.20);
- b) Unabsichtliches Bewegen der Korbeinrichtung oder des Korbnetzes durch Verteidiger bei Korbwurf (R 13.21a);
- c) regelwidriges Verhalten oder Verwirren während Korbwurf (R 16.6);
- d) Wiederholung des Strafwurfes (R 18.7)

## 29.3 1. Verwarnung / 2. Strafwurf

- a) Spielverzögerung, Behinderung bei Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurf (R 13.9);
- b) Nur gegen den Gegner gerichtetes Abwehrverhalten einer Mannschaft ohne Versuch eines korrekten Abwehrspiels (R 16.8)

## 29.4 1. Verwarnung / 2. Ausschluss

- a) Fehlerhaftes Auswechseln (R 8.3);
- b) Nur gegen den Gegner gerichtetes Abwehrverhalten eines Spielers ohne Versuch eines korrekten Abwehrspiels (R 16.7);
- c) Kritisieren oder Beeinflussen des Schiedsrichters sowie unsportliche Äusserungen gegen Mitspieler (R 23.6).

## 29.5 Ausschluss

- a) Spielen mit unerlaubten Handschuhen oder in Schuhen mit Schraubstollen (R 6.3 / 6.4);
- b) Absichtliches Wegstossen des Gegners bei Ausführung eines Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurfes (R 13.11);
- c) Absichtliches Bewegen der Korbeinrichtung oder des Korbnetzes durch Angreifer bei Korbwurf (R 13.22b);
- d) grobes und unsportliches Verhalten (R 16.9);
- e) Verlassen des Spielfeldes um sich einen Vorteil zu verschaffen (R 16.10);
- f) Streiten von Spielern um Platz an Korbraum vor Ausführung Strafwurf (R 18.1);
- g) Spielverzögerung beim Strafwurf (18.3);
- h) Verlassen des Ausschlussraumes (R 19.9);
- i) Beleidigung des Schiedsrichters (R 23.7).

## 29.6 Ausschluss und Strafwurf

- a) Spielen mit mehr als den erlaubten Feldspielern (R 5.5);
- b) Verhinderung einer klaren Korbmöglichkeit durch fehlerhaftes Auswechseln (R 8.4);
- c) Absichtliches Bewegen der Korbeinrichtung oder des Korbnetzes durch Verteidiger bei Korbwurf (R 13.21b);
- d) Betreten des Spielfeldes vor Ablauf der Ausschlusszeit (R 19.9)

## 29.7 Ausschluss und Antrag auf Disqualifikation

- a) Grobes und unsportliches Verhalten (R 8.4, R 16.9);
- b) Spielerbeleidigung (R 23.6)
- c) Schiedsrichterbeleidigung (R 23.7)

## 29.8 Antrag auf Disqualifikation

- a) Widersetzlichkeit gegenüber Schiedsrichterentscheiden (R 23.8);
- b) Unsportliches Verhalten von Spielern, Mannschaften oder Mannschaftsbetreuern nach Spielschluss gegenüber Spielleitung, Spielern oder Zuschauern (R 23.10).

- 29.9 Spielabbruch
- a) bei Widersetzlichkeit vom Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsführer, von Spielern oder der ganzen Mannschaft (R 9.1 / R 10.4 / R 23.8);
  - b) bei Störung durch das Publikum, die eine Fortsetzung des Spieles verunmöglicht (R 21.1);
  - c) bei schlechten äusseren Bedingungen (R 21.1).

29.10 1. Verwarnung / 2. Wegweisung  
Regelwidriges Verhalten von Mannschaftsbetreuern (R 10.4)

29.11 Wegweisung  
Spieler und Mannschaftsführer, die für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden (R 19.8 - 19.10)

## **30. Schlussbemerkungen**

30.1 Regeländerungen können nur durch die Abteilung Aktive, Ressort Spiele/Korbball, des Schweizerischen Turnverbandes erlassen werden. In Unterverbänden sind angepasste Regeländerungen bei Jugendmeisterschaften gestattet.

30.2 Die Abteilung Aktive, Ressort Spiele/Korbball, des Schweizerischen Turnverbandes, die Unterverbände oder weitere Veranstalter können zusätzlich Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften erstellen. Die erlassenen Bestimmungen dürfen jedoch nicht im Widerspruch zum Korbball-Reglement stehen.

30.3 Regelauslegungen können durch die Fachgruppe Korbball beschlossen werden.