

# Erläuterungen zu den Korbball - Regeln (gültig ab dem 1. Juli 2006)

## Einleitung

Korbball ist ein Spiel mit kontrolliertem, beschränktem Körperkontakt. Dies bedeutet, dass im Spielverlauf Körperkontakt zwischen Spielern beider Mannschaften erlaubt ist, der Schiedsrichter aber eingreifen muss, falls der Kontakt dazu führt, dass ein Spieler daraus einen Vorteil bezieht. In diesem Fall wird der Spieler, der den Kontakt verursacht hat, in Übereinstimmung mit der betreffenden Spielregel, bestraft. Natürlich wird im Falle des schwer wiegenden Kontaktes der entsprechende Spieler, in Übereinstimmung mit der verletzten Spielregel, bestraft.

Diese Ergänzungen wurden erstellt, um bei der Leitung und Kontrolle von Korbballspielen Unterstützung zu geben. Außerdem sollen die Abschnitte deutlich gemacht werden, in denen Wettkampffregeln von den Korbball - Grundregeln abweichen oder den Gegebenheiten angepasst werden können.

## 1. Abschnitt: Spielfeld und Spielgerät

### 1.1. Spielbereich

Wenn eine normale Spielfeldgröße nicht möglich ist, oder bei Spielen der jüngeren Altersklassen, können die Wettkampffregeln kleinere Dimensionen des Spielfeldes festlegen oder erlauben.

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

Das Spielfeld muss eben und staubfrei sein und darf nicht rutschig sein.

### 1.2. Markierungen

Das Spielfeld kann auch mit Bändern (3.0 - 5.0 cm breit) markiert sein, die auf dem Boden befestigt werden. Der Strafwurfpunkt sollte entweder ein Kreis mit einem Durchmesser von 8.0 - 10.0 cm oder ein Rechteck (15.0 x 5.0 cm) sein.

### 1.3. Korbständer

Die Wettkampffregeln können kürzere Korbständer vorschreiben oder erlauben, so dass die Korbhöhe weniger als 3,50 m über dem Boden liegt, z.B. bei Spielen sehr junger Spieler/ -innen.

Die äußersten Enden der Stangen dürfen zur Anbringung der Körbe und zur Befestigung an den Bodenplatten viereckig sein.

Die Stangen sollten rund sein und aus Massivholz, Metallrohr oder Synthetik - Material bestehen. Wenn Synthetik - Material verwendet wird, so muss das Verhalten dieses Materials dem aus Massivholz oder Metallrohr gleichen.

### 1.4. Körbe

Eine kräftige gelbe Farbe ist vorzuziehen.

Die Wettkampffregeln können die Verwendung eines Korbes aus Synthetik - Material vorschreiben. Wenn ein solcher Korb benutzt wird, muss er der vom IKF genehmigten und zugelassenen Art entsprechen.

### 1.5. Ball

Die Außenhülle des Balles ist aus Leder oder anderen zugelassenen Materialien gefertigt. Es darf kein Material verarbeitet sein, das für die Spieler gefährlich werden könnte. Die Oberfläche des Balles darf nicht glatt sein; die Spieler sollten, z.B. durch die Nähte des Balles, einen sicheren Zugriff erhalten. Auf der Oberfläche soll der, für diesen Ball geeignete, Druckbereich angegeben sein. Die Anzeige erfolgt in ‚bar‘ jedoch ist eine zusätzliche Angabe in ‚pounds per square inch‘ erlaubt.

Wenn ein Synthetikmaterial gebraucht wird, so muss der Ball in jeder Hinsicht dem Aussehen eines Lederballes gleichen.

IKF wird von Zeit zu Zeit entscheiden, welche Materialien zugelassen sind und jedes akzeptierte Material wird als solches gekennzeichnet werden.

Die Wettkampffregeln können bei Spielen der jungen Altersklassen den Gebrauch eines Balles der Größe 4 (Umfang 64.0 - 66.0 cm, Gewicht 370 - 390 g) vorschreiben oder erlauben, als auch, für sehr junge Spieler / -innen, einen Ball der Größe 3 (Umfang 59.0 – 60.0 cm, Gewicht 310 – 330 g).

IKF empfiehlt Bälle mit den Bezeichnungen „International Match Standard“ und „IKF Approved“. Wettkampfbregeln können festlegen, welcher dieser Bälle benutzt werden kann.

Bei internationalen Spielen muss ein Ball mit der Bezeichnung „International Match Standard“ benutzt werden.

#### **1.6. Ausrüstung der Spieler und Offiziellen**

Die Wettkampfbregeln können vorschreiben, dass die Mannschaften nummerierte Trikots tragen müssen.

Spieler und Offizielle müssen Schuhe tragen.

## 2. Abschnitt: Personen

### 2.1. Spieler

#### a Anzahl und Position

#### b Aufstellung und unvollständige Mannschaften

Das Spiel kann keinen Fortgang haben, wenn z.B. Mannschaft A über vier Spieler und zwei Spielerinnen verfügt und Mannschaft B über zwei Spieler und vier Spielerinnen.

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 kein Trainer anwesend ist, soll der Schiedsrichter den Spielführer der Mannschaft zurate ziehen, der dann das Recht hat, um Änderung der Startaufstellung zu ersuchen.

#### c Auswechslung der Spieler

Die Wettkampffregeln können die Anzahl der Auswechselspieler, die ohne Zustimmung des Schiedsrichters ausgewechselt werden können, abweichend festlegen.

Der Trainer (vgl. § 2.2 b) muss den Schiedsrichter über eine beabsichtigte Auswechslung informieren. Eine Auswechslung ist kein gültiger Grund, um ein Spiel zu unterbrechen. Das Versäumen, den Schiedsrichter über eine Auswechslung zu informieren, kann als ungebührliches Verhalten erachtet werden.

Die für das Auswechslen benötigte Zeit ist nicht Teil der Spieldauer.

Die Auswechslung muss zügig erfolgen. Zeitverzögerung beim Auswechslen kann bestraft werden gemäß § 3.6 g (das Spiel unnötig verzögern).

Wenn Auswechselspieler nicht unmittelbar verfügbar sind, muss die Aufstellung gemäß § 2.1 b geändert werden, um das Spiel fortsetzen zu können. Wenn nicht ausgewechselte, verletzte Spieler zurückkehren oder Auswechselspieler verfügbar werden, ist die ursprüngliche Aufstellung wieder einzunehmen.

Die Wettkampffregeln können vorschreiben, dass ein Ersuchen eines Trainers bezüglich einer Auswechslung an den Treffer - Zähler gerichtet werden muss ( § 2.4 b).

### 2.2. Spielführer, Trainer, Auswechselspieler und andere zur Mannschaft gehörende Personen

#### a Spielführer

Der Missbrauch des Rechts, den Schiedsrichters auf alles aufmerksam zu machen, was für ihn im Interesse eines guten Spielverlaufs liegt sowie Kritik am Schiedsrichter ist als schlechtes Benehmen anzusehen und kann mit gelber oder roter Karte bestraft werden.

#### b Trainer

Eine Mannschaft darf nur von einem Trainer vertreten werden. Es wird von ihm erwartet, dass er sich dem Schiedsrichter vor Beginn des Spiels bekannt macht.

Wenn der Trainer als Spieler am Spiel teilnimmt, kann er nicht länger als Trainer betrachtet werden und seine Rechte als Trainer verfallen.

Während einer Auszeit sollen sich der Trainer und seine Mannschaft an oder in unmittelbarer Nähe ihrer Bank aufhalten.

#### c Ersatzspieler und andere Personen

Wenn eine Mannschaft von Ersatzspielern und / oder anderen zugehörigen Personen begleitet wird, dann müssen diese während des Spiels auf der Bank sitzen. Keiner anderen Person ist es erlaubt, auf der Bank zu sitzen.

Wenn nicht anders in den Wettkampffregeln festgeschrieben, dürfen auf der Bank höchstens 8 Ersatzspieler und, zusätzlich zum Trainer, 4 weitere, zum Team gehörende, Personen Platz nehmen.

### 2.3. Schiedsrichter

Für die Leitung des Spieles ist er allein und ausschließlich verantwortlich.

#### a **Entscheidung über die Eignung der Halle, des Spielfelds und Spielgeräts**

Der Schiedsrichter vergewissert sich vor dem Spiel, dass die Halle und das Spielfeld geeignet sind, dass die Abmessungen des Feldes, der Linien, der Strafwurfpunkte und der Körbe den Anforderungen (Abschnitt 1) entsprechen und dass alles für den Beginn des Spiels bereit ist. Nachlässigkeit in dieser Hinsicht darf er nicht tolerieren.

Der Schiedsrichter muss sich darüber im Klaren sein, dass er Rechenschaft über Unfälle oder Erkrankungen ablegen muss, die den Spielern als Folge der schlechten Spielfeldverhältnisse zustoßen können. Er darf sich darauf verlassen, dass er es mit gesunden Spielern zu tun hat.

Er muss auch darauf achten, dass keine gefährliche Ausrüstung getragen wird.

#### b **Beachtung und Anwendung der Spielregeln**

Vorteilsregel: Wenn die nicht verstoßende Mannschaft nach einer Regelverletzung in Ballbesitz gelangt und die verstoßende Mannschaft in diesem Moment in einer ungünstigen Position ist, wird der Schiedsrichter das Spiel für gewöhnlich nicht unterbrechen, erst recht dann nicht, wenn die Bestrafung nur einen Neustart vorgesehen hätte.

Wenn die nicht verstoßende Mannschaft direkt nach einem Regelverstoß, der durch einen Strafwurf geahndet werden würde, eine Trefferchance hat, und der Schiedsrichter pfeift, nachdem der Ball die Hände des Spielers beim Korbwurf verlassen hat, vorausgesetzt § 3.2 b und c treffen zu, dann wird der Treffer anerkannt, wenn der Ball durch den Korb fällt und es wird kein Strafwurf gegeben. Geht der Wurf daneben, wird ein Strafwurf zuerkannt.

Entscheidungen in Zweifelsfällen – Beispiele:

- Jeder zweier Gegenspieler glaubt, den Ball zuerst in Händen gehalten zu haben. Der Schiedsrichter wird den Ball einem der Spieler zusprechen. Wenn er nicht entscheiden kann, wer den Ball zuerst hatte, gibt er einen Schiedsrichterwurf (vgl. § 3.8).
- Ein Spieler wird in der Ballannahme behindert, weil das Publikum die Grenzlinie überschritten hat. Wenn der Spieler, nach Meinung des Schiedsrichters, normalerweise den Ball gefangen hätte, gibt der Schiedsrichter diesem den Ball. In Zweifelsfällen gibt er einen Schiedsrichterball (vgl. § 3.8).

Bestrafung des schwereren Verstoßes, wenn zwei Verstöße gleichzeitig begangen wurden – Beispiele:

Während der Zeit zur Freiwurfausführung

- befindet sich ein Verteidiger innerhalb des 2,50 m - Abstandes zur Freiwurfstelle, und zwei Angreifer befinden sich innerhalb des 2,50 m - Abstandes untereinander, ohne zu versuchen, aus dieser Situation Vorteile zu erlangen. In diesem Fall ahndet der Schiedsrichter den Verstoß des Verteidigers.
- befinden sich Spieler beider Mannschaften im gleichen unkorrektem Abstand zur Freiwurfstelle. In diesem Fall wird die angreifende Mannschaft bestraft.

#### c **Die Benutzung der offiziellen Zeichen, um seine Entscheidung zu verdeutlichen**

#### d **Das Eingreifen, wenn eine Mannschaft einen unfairen Vorteil durch Umstände außerhalb des Spiels erzielt.**

Beispiele unfairen 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. Der Ball bleibt im Besitz des Angreifers.

#### e **Die Bekanntmachung des Beginns, der Unterbrechung, der Wiederaufnahme und der Beendigung des Spieles mittels eines Pfeifsignals**

Der Schiedsrichter pfeift kurz und kräftig.

Wie eine Auszeit durch den Schiedsrichter behandelt wird vgl. Erläuterungen § 3.1 b.

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

Wenn ein Zeitnehmer in Übereinstimmung mit § 2.4 a benannt wurde und die Wettkampfbregeln vorschreiben, dass die Uhr in den letzten zwei Minuten jeder Halbzeit eines Spiels bei jedem

Schiedsrichterpfiff zur Spielunterbrechung angehalten wird (vgl. Erläuterungen § 3.1), wird das Signal zur Beendigung jeder Halbzeit durch den Zeitnehmer gegeben.

**f Maßnahmen gegen ungebührliches Benehmen der Spieler, des Trainers, der Ersatzspieler und der anderen, zur Mannschaft gehörenden Personen, ergreifen**

Ungebührliches Benehmen beinhaltet:

- Schlagen, Stoßen, Treten oder absichtliches Umrennen eines Gegners
- Wiederholte Regelverstöße, speziell nach einer Warnung
- Absichtliches bewegen des Korbständers während eines Korbwurfs
- Die Äußerung von Beleidigungen, egal an wen diese gerichtet sind
- Bemerkungen über die Regelkenntnis des Schiedsrichters
- Verlassen des Spielfelds ohne den Schiedsrichter zu informieren
- Zögern beim Aufstellen nach einer Auszeit und das Versäumnis, den Schiedsrichter über eine Auswechslung zu informieren

Auch absichtliche wechselweise Spielverzögerungen durch beide Mannschaften können als ungebührliches Benehmen betrachtet werden (siehe Erläuterungen zu § 3.6 g). Sobald der Schiedsrichter das bemerkt, warnt er beide Spielführer. Wenn nach dieser Warnung beide Mannschaften weiterhin das Spiel verzögern, ist der Schiedsrichter ermächtigt, das Spiel zu beenden.

Der Schiedsrichter kann jedes unsportliche Verhalten als ungebührliches Benehmen auffassen, z.B. unzulässige Form eines Einspruchs oder demonstrative Gesten gegenüber dem Schiedsrichter.

Während des Spiels soll der Schiedsrichter eine formelle Verwarnung durch das Zeigen einer gelben Karte gegen den Spieler, den Trainer (Coach), den Ersatzspieler oder eine andere, zur Mannschaft gehörende Person aussprechen.

Der Schiedsrichter verweist jemanden des Feldes durch das Zeigen einer roten Karte. Eine Person wird direkt des Feldes verwiesen, wenn ein Fall von ernstlichem und gravierendem Fehlverhalten vorliegt. Beispiele hierzu enthalten die Schiedsrichter – Erläuterungen für Einstufungen von Vergehen. In allen Fällen von gravierendem Fehlverhalten wird unmittelbar die rote Karte gezeigt, unabhängig davon, ob der Person zuvor die gelbe Karte für ein Fehlverhalten gezeigt wurde.

Sollte sich jemand, der bereits die gelbe Karte erhalten hat, ein zweites Mal schlecht benehmen, dann muss er des Spielfeldes verwiesen werden. In diesem Fall soll der Schiedsrichter zunächst eine gelbe Karte zeigen und dieser sofort die rote Karte folgen lassen.

Falls der Fehltritt während der Halbzeit und nach Verlassen des Feldes durch die Spieler erfolgt, dann sollte die gelbe oder rote Karte dem Spieler, dem Trainer, dem Auswechselspieler oder einer anderen, zur Mannschaft gehörenden Person sofort gezeigt werden und die Kapitäne und Trainer beider Mannschaften sollen vor Beginn der 2. Halbzeit informiert werden.

Falls der Fehltritt nach dem Spiel erfolgt und der Schiedsrichter trotzdem handeln möchte, sollte keine Karte gezeigt werden. Aber die entsprechende Person sowie beide Kapitäne und die Trainer beider Mannschaften sollen informiert werden.

Ein Trainer (Coach) oder Ersatzspieler, der die rote Karte erhalten hat, darf in diesem Spiel nicht mehr als Spieler eingesetzt werden oder auf der Bank der Mannschaft sitzen. Er muss den Spielbereich komplett verlassen.

Wettkampffregeln können vorschreiben oder erlauben, dass gelbe und rote Karten nicht benutzt werden, wenn formelle Verwarnungen oder Platzverweise gegen Spieler ausgesprochen werden, wenn diese unter einer gewissen Altersgrenze sind.

**g Maßnahmen gegen die Einmischung des Publikums zu ergreifen**

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

**2.4. Zeitnehmer und Treffer-Zähler**

**a Wenn möglich, soll ein Zeitnehmer berufen werden**

Sollten die Wettkampffregeln vorschreiben, dass die Spielzeitnahme in die Verantwortlichkeit des Zeitnehmers fällt (vgl. Erläuterungen § 3.1), dann ist es dessen Aufgabe, den Schiedsrichter vor dem Ende jeder Halbzeit zu benachrichtigen.

Der Schiedsrichter hat die Verantwortung zu prüfen, dass die Uhr korrekt, in Übereinstimmung mit den Regeln, gestartet und angehalten wird.

Der Schiedsrichter – Assistent kann als Zeitnehmer fungieren.

**b Wenn möglich, soll ein Treffer-Zähler berufen werden**

Die Aufgabe des Treffer-Zählers ist es, den Spielstand zu notieren.

Die Wettkampffregeln können vorschreiben, dass Ersuchen um Auszeiten und Auswechslungen an den Treffer-Zähler und nicht direkt an den Schiedsrichter gerichtet werden.

**c Wenn das Spiel unterbrochen ist, kann der Zeitnehmer dem Schiedsrichter ein hörbares Signal geben, um ihm anzuzeigen, dass eine Mannschaft eine Auszeit oder eine Auswechslung wünscht**

Wenn ein akustisches Signal vom Zeitnehmer benutzt wird, um den Wunsch nach Auszeit oder Auswechslung anzuzeigen, muss dies ein Summer, eine Glocke oder eine Hupe sein.

Wenn ein solches Signal benutzt wird, soll der Treffer-Zähler ein Zeichen nutzen, um anzuzeigen, ob wegen einer Auszeit oder einer Auswechslung nachgefragt wurde und von welchem Team.

## **2.5. Schiedsrichter-Assistent**

Die Wettkampffregeln können den Verzicht auf den Einsatz eines Schiedsrichter-Assistenten erlauben.

Vorzugsweise soll der Schiedsrichter-Assistent ähnliche Kleidung tragen wie der Schiedsrichter (§ 1.6).

Die Wettkampffregeln können festlegen, dass zusätzliche Kommunikationsmittel (andere als nur die Flagge) zwischen Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistent benutzt werden können (z.B. Mikrofon und Ohrhörer, Summer, der in die Flagge eingebaut ist, etc).

In Zweifelsfällen fragt der Schiedsrichter nach der Meinung des Schiedsrichter-Assistenten hinsichtlich Entscheidungen, die auf dem Spielfeld zu treffen sind.

Auf Anraten des Schiedsrichter-Assistenten kann der Schiedsrichter eine zunächst getroffene Entscheidung ändern, sofern das Spiel noch nicht neu gestartet wurde.

Andere Aufgaben, die der Schiedsrichter-Assistent übernehmen kann, sind:

- als Zeitnehmer zu agieren (vgl. Erläuterungen § 2.4).
- den Schiedsrichter auf schlechtes Benehmen von Spielern, Trainern, Auswechselspielern und anderen, zum Team gehörenden, Personen aufmerksam zu machen.
- den Schiedsrichter auf alle Regelverstöße aufmerksam zu machen, die außerhalb seiner Sicht stattfinden.
- den Schiedsrichter auf ein Ersuchen eines Trainers bezüglich § 2.2 b aufmerksam zu machen.

## 3. Abschnitt: Das Spiel

### 3.1. Dauer des Spiels und Auszeit

#### a Spieldauer

Die Wettkampffregeln können eine abweichende Dauer des Spiels und der Halbzeitpause vorschreiben. Eine kürzere Spieldauer ist bei Spielen der jüngeren Altersklassen wünschenswert.

Falls vom Schiedsrichter als ausreichend bedeutend beurteilt, können jegliche Verzögerungen in der ersten oder zweiten Halbzeit aufgrund einer Verletzung des § 3.6 g (z.B. Erklärungen 2 und 4 in den Erläuterungen) oder jegliche externe Einflüsse (einschließlich der Behandlung von Verletzungen) als Verzögerungen außerhalb des Spielverlaufs angesehen werden und der Schiedsrichter muß die Spieldauer der betreffenden Halbzeit entsprechend verlängern.

Immer, wenn in Übereinstimmung mit § 2.4 ein Zeitnehmer bestimmt wurde, können die Wettkampfbestimmungen vorschreiben, dass jede Halbzeit durch das Signal des Zeitnehmers beendet wird und nicht durch den Schiedsrichterpfiff.

Ferner können die Wettkampffregeln vorschreiben, dass während der beiden letzten Minuten jeder Halbzeit die Zeituhr angehalten wird, wenn der Schiedsrichter das Spiel durch seinen Pfiff unterbricht.

Die Uhr wird wieder gestartet, wenn der Schiedsrichter zur Spielfortsetzung anpfeift (außer zu einer Strafwurf – Ausführung). Im Falle eines Strafwurfes wird die Uhr wieder gestartet, wenn:

- i. ein Korb erzielt wird – mit dem darauf folgenden Anwurf
- ii. nach einem missglückten Strafwurf – mit der ersten Ballberührung durch irgendeinen Spieler.

#### b Auszeit

In den Wettkampffregeln kann die Anzahl der erlaubten Auszeiten pro Mannschaft abweichen.

In Wettkampffregeln können weitere Auflagen eingeführt werden, die sich auf Spielniveau und Altersgruppen beziehen, in denen das Recht auf Ersuchen von Auszeiten geregelt wird.

Der Schiedsrichter darf vom Trainer nur während einer Spielunterbrechung um eine Auszeit gebeten werden. Wenn nicht anders in den Wettkampffregeln vorgeschrieben, wo festgelegt sein kann, dass das Ersuchen um eine Auszeit an den Treffer – Zähler gerichtet sein muss (§ 2.4 b), richtet der Trainer sein Ersuchen um eine Auszeit an den Schiedsrichter und bestätigt diesem, dass es um eine Auszeit geht, indem er mit beiden Händen ein T-Zeichen formt.

Durch das T-Zeichen und den gleichzeitigen Pfiff des Schiedsrichters zeigt dieser den Beginn der Auszeit an. Nach 45 Sekunden pfeift der Schiedsrichter, um anzuzeigen, dass beide Teams wieder ihre Position einzunehmen haben. Das Spiel hat nach maximal 60 Sekunden nach Beginn der Auszeit wieder zu beginnen.

Eine Auszeit muss durch einen Wiederbeginn des Spiels beendet sein, bevor eine neue Auszeit gegeben werden kann.

#### c Auswechslungen

Da Auswechslungen nicht Teil der Spieldauer sind, muss die Spielzeitnahme in dem Moment gestoppt werden, in dem der Wunsch eines Trainers auf die Durchführung einer Auswechslung vom Schiedsrichter anerkannt wird. Die Uhr läuft ab dem Moment weiter, in dem der Schiedsrichter zur Spielfortsetzung anpfeift. Wird einem Spieler eine rote Karte gezeigt, wird die Uhr nur dann angehalten, wenn der Trainer eine Auswechslung durchführen will.

### 3.2. Korberfolge

#### a Möglichkeiten des Korberfolgs

#### b Vorgegangener Regelverstoß

#### c Ungültige Treffer

Wenn der Schiedsrichter einen Regelverstoß durch die angreifende Mannschaft beobachtet hat, aber noch nicht wegen dieses Verstoßes gepfiffen hat, ehe der Ball durch den Korb gefallen ist, darf er dennoch den Korbtreffer nicht anerkennen und muss den Regelverstoß bestrafen.

### 3.3. Aufstellung

#### a Wahl der Aufstellung

Bei IKF- Turnieren soll das Los entscheiden, welche Mannschaft in der ersten Hälfte auf welchen Korb angreift. Bei IKF- Freundschaftsspielen wählt die Heimmannschaft.

Bei IKF Turnieren soll jede Mannschaft vor dem Spiel dem Schiedsrichter oder der Jury mitteilen, welche Spieler

- zum ersten Angriffsfach
- zum ersten Verteidigungsfach
- zu den Auswechselspielern

gehören.

Wenn nicht gegenseitig anders vereinbart, ist genauso bei internationalen Freundschaftsspielen zu verfahren.

Sind beide Mannschaften nicht vollzählig, muss der Spielführer der Mannschaft, die nicht die erste Halbzeit beginnt, seine Mannschaft so aufstellen, dass die Zahl der Spieler ohne direkten Gegenspieler minimal ist.

#### **b Änderung der Aufstellung**

Vgl. § 2.1 b

### **3.4. Fach- und Seitenwechsel**

Die Wettkampffregeln können andere Richtlinien festlegen, z.B. bei Spielen der jüngeren Altersklassen oder bei Turnieren, bei denen die Dauer eines Spiels viel kürzer ist.

### **3.5. Anwurf**

Bei IKF-Turnieren hat die Mannschaft, auf die das Los gefallen ist (§ 3.3 a) auch den Anwurf zu Beginn des Spiels. Bei IKF- Freundschaftsspielen hat die Heimmannschaft den Anwurf zu Beginn des Spiels.

### **3.6. Regelverstöße**

Während des Spiels ist es untersagt:

#### **a den Ball mit Bein oder Fuß zu berühren**

#### **b den Ball zu fausten**

Jedes Schlagen mit der geballten Faust ist zu bestrafen, also auch, wenn man dabei den Ball z.B. mit dem Handgelenk oder mit dem Handrücken berührt.

#### **c den Ball zu ergreifen, zu fangen oder zu tippen, wenn irgendein anderes Körperteil als die Füße den Boden berühren**

Wenn ein Spieler, der bereits in Ballbesitz ist, fällt, ist am Boden liegend, das Abspielen erlaubt. Selbstverständlich ist es erlaubt, nach einem Fall mit dem Ball erst wieder aufzustehen.

#### **d mit dem Ball zu laufen**

Wenn ein Spieler einen weiten Wurf aus dem Stand macht, ist es erlaubt, einen Fuß vorzusetzen und am Ende der Wurfbewegung den anderen anzuheben, bevor der Ball die Hand verlassen hat.

Ein Spieler wird nicht bestraft, wenn er sich während eines Wurfversuches, der vor der Vollendung eingestellt wird, etwas über das Feld bewegt.

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

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

#### **e alleine zu spielen**

Beispiele für Alleinspiel sind:

- Werfen des Balles 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. Wenn aber ein Spieler einem Mitspieler den Ball zuspielt, jedoch dieser ihn verfehlt, darf der erste Spieler sich des Balles wieder bemächtigen.
- Prellen des Balls beim Laufen

Beispiele, wann Alleinspiel nicht bestraft werden sollte:

- Alleinspiel ist niemals strafbar, wenn der in Frage kommende Spieler seine Position nicht ändert. (Beispiele: Ein Spieler, der still steht, wirft den Ball von einer Hand in die andere, oder er tippt ihn zuerst auf den Boden auf und fasst ihn danach.



- Wenn ein Spieler sich weiterbewegt, ist zu beurteilen, ob das Zusammenspiel absichtlich vermieden wird.
- Das Weitertippen des Balles bleibt unbestraft, wenn der Ball nicht direkt gefangen werden kann. Kann dagegen der Ball mit einem Male ergriffen werden, ist es nicht erlaubt, den Ball zu tippen und ihn danach zu ergreifen. Weitertippen des Balles muss ebenso bestraft werden, wenn es dazu dient, das spätere Fangen des Balles zu erleichtern.
- Wiederholt geschieht es, dass zwei Gegenspieler sich um den Ball streiten, entweder durch Sprung nach dem Ball oder, sich nebeneinander fortbewegend, in gebückter Haltung nach dem Ball greifend. Hat ein Spieler genügend Vorsprung, dann wird er den Ball meistens in einem Male ergreifen können. Reicht der Vorsprung dazu nicht, 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 erlangte 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 erfasst wird. Auch das ist erlaubt. Dasselbe kann auch vorkommen, wenn ein Spieler versucht, den Ball innerhalb der Grenzen seines Faches zu halten. Der Schiedsrichter pfeift erst dann ab, wenn er der Meinung ist, dass das Erfassen des Balles eher hätte erfolgen können.

Es ist klar, dass der Schiedsrichter hierbei die technische Gewandtheit der Spieler zu beurteilen hat. Je gewandter die Spieler sind, um so eher wird die Absicht angenommen, ein Zusammenspiel absichtlich zu vermeiden.

**f den Ball einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu überreichen**

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

**g das Spiel zu verzögern**

Beispiele hierzu sind::

- 1 zu langes Zögern vor dem Abspielen des Balles
- 2 den Ball weit außerhalb des Spielfeldes zu werfen, oder den Ball wegzutreten, wenn das Spiel unterbrochen ist
- 3 das Zurückspielen des Balles vom Angriff in die Verteidigung, ausgenommen, wenn dadurch ein Angriffsaufbau eingeleitet wird
- 4 Zeitverzögerung beim Auswechseln von Spielern, beim Fachwechsel oder bei der Wiederaufstellung nach einer Auszeit,
- 5 übermäßiges Passen im Verteidigungsfach, mit der Absicht, das Anspielen ins Angriffsfach zu verzögern
- 6 übermäßiges Passen im Angriffsfach, zu wenig zielgerichtet um Korbwurfchancen zu erarbeiten
- 7 absichtliches (bewusstes) Auslassen von klaren Korbwurfchancen

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

- die technischen Fähigkeiten der Spieler (vgl. § 3.6 d und e),
- den Spielstand und den Zeitpunkt der Aktion (verbleibende Spielzeit),
- das Bemühen der gegnerischen Partei, alles Mögliche zu tun, Korbwurfchancen zu verhindern oder in den Ballbesitz zu kommen.

Das bedeutet, dass der Schiedsrichter das Spiel nicht sofort unterbricht, wenn in der letzten Phase eines Spiels mit knappem Spielstand das in Führung befindliche Team sich entscheidet, vorsichtiger zu spielen und hohe Risiken zu vermeiden. Der Schiedsrichter sollte dem Angriffsteam auch genügend Zeit geben, sich auf das strategische Spiel des Verteidigungsteams einzustellen, welches die Angreifer durch weniger aggressive Verteidigung anreizt, auf den Korb zu werfen, wobei das Risiko eines Gegenkorbes in Kauf genommen wird, 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 Angriffspartei müssen Aktionen erkennbar sein, Korbwurfchancen zu erarbeiten und auszunutzen.

Wenn beide Parteien (bei Gleichstand) das Spiel wechselweise verzögern, oder offensichtlich den Spielstand akzeptieren, ohne das Streben, ihn zu ändern, warnt der Schiedsrichter die beiden Spielführer, dass diese Art von Spiel als schlechtes Benehmen angesehen wird und im Falle der Fortsetzung des „Zeitspiels“ das Spiel gemäß § 2.3 f abgebrochen wird. Diese Situation ist jedoch nur als gegeben anzusehen, wenn ein Spielstand erreicht ist, von dem beide Parteien Vorteile erwarten.

**h einem Gegenspieler den Ball aus der Hand zu nehmen, zu schlagen oder zu stoßen**

**i einen Gegenspieler zu stoßen, zu schlagen oder zu „sperrn“ (abzuhalten)**

Das Sperrverbot folgt aus der Tatsache, dass Korbball ein Gewandtheitsspiel und kein Kraftspiel ist.

Beispiele verbotener Behinderungen sind:

- stoßen
- umrennen
- landen auf einem stehenden Gegner nach einem Sprung
- den Gegner beim Aufstehen oder Springen behindern
- sich einem springenden Gegner in den Weg stellen

- ausstrecken von Arm oder Bein, um einen an- oder vorbeilaufenden Gegner zu zwingen, einen weiteren Weg zu nehmen

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 ist einem Spieler erlaubt, sich in den Weg eines sich nähernden Gegners zu begeben, vorausgesetzt:

- Er zwingt den Gegner durch das Ausstrecken von Arm oder Bein nicht zu einem längeren Weg als notwendig, um den Körperkontakt zu vermeiden.
- Er springt nicht so plötzlich in den Weg eines Gegners, dass dieser nicht imstande ist, einen Zusammenstoß zu vermeiden.

Wiederholte Verstöße gegen diese Bedingungen können einen Strafwurf nach § 3.11 a, Erläuterung B, nach sich ziehen. Umgekehrt hat der Angreifer die Pflicht zu versuchen, einen Zusammenstoß mit dem Verteidiger zu vermeiden. Wenn ein Angreifer gegen einen Verteidiger anrennt, um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen, oder wenn er ihn mit Arm oder Schulter aus seiner Verteidigungslage wegdrängt, verstößt der Angreifer gegen § 3.6 i.

Wenn ein Spieler einem Gegner nicht folgen kann, weil ein anderer Gegner sich in seinen Weg stellt, dann verletzt der letztgenannte Gegner § 3.6 i (sperren)

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, welcher den Ball bekommen sollte, als auch der Gegner, welcher 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 Balles im Sprung darf nur bestraft werden, wenn es zu Körperkontakt führt, welcher in umrennen oder –springen ausartet.

#### **j einen Gegner schwer zu behindern**

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 wieder hergestellt wird.

Wenn der behindernde Arm oder die behindernde Hand in die Flugbahn des Balles gebracht wird, um den Ball abzufangen, so ist eine Übertretung nicht möglich, wenn der hindernde Spieler den Ball berührt, nachdem er bereits die Hand des Werfers verlassen hat.

Berührt der behindernde Spieler den Ball, wenn dieser noch in der Hand des Werfers ist, dann ist von einem Verstoß nicht die Rede, wenn der behindernde Arm oder die behindernde Hand in Ruhe ist. Andererseits liegt ein Verstoß vor, wenn der Arm sich im Moment des Wurfes gegen den Ball bewegt. Handelt es sich um eine kleinere Berührung und wird der Wurf dadurch nicht ungünstig beeinflusst, dann kann der Schiedsrichter aufgrund der Vorteilsregel weiter spielen lassen.

Sobald Behinderung in Schlagen ausartet, hat der Schiedsrichter unnachsichtig einzugreifen, auch wenn der Wurf nicht misslingt (mit Ausnahme, wenn aus dem Wurf eine Treffer – Chance entsteht: Der Schiedsrichter wartet dann das Resultat ab und erteilt danach dem gegen die Regel verstoßenden Spieler eine Warnung).

#### **k einen gegnerischen Spieler des anderen Geschlechts beim Abspiel zu behindern**

Die Regel kann nur übertreten werden, wenn der in Ballbesitz befindliche Spieler tatsächlich versucht, den Ball zu werfen. Jede Aktion, die das Werfen (ver-) hindert, muss als Behinderung betrachtet werden.

Jede Distanz zwischen den beiden Spielern, die größer als beide kombinierten Armlängen ist, bedeutet, dass keine Behinderung stattfindet und somit auch nicht bestraft werden kann.

#### **l einen Gegner zu behindern, der bereits durch einen anderen Spieler behindert wird**

Wie in § 3.6 k kann die Regel nur verletzt werden, wenn der in Ballbesitz befindliche Spieler tatsächlich versucht, den Ball zu werfen.

Jede Aktion, die das Werfen (ver-) hindert, muss als Behinderung angesehen werden.

Wenn zwei Verteidiger einen Angreifer behindern, der in Ballbesitz ist, dann soll der Schiedsrichter genau beobachten, ob der Verteidiger, der als Erster behinderte, die Bedingungen nach § 3.6 n erfüllt. Wenn der Angreifer in diesem Fall trotzdem auf den Korb wirft, so gilt der Wurf als verteidigt im Sinne von Erläuterungen zu § 3.6 n und es liegt kein Regelverstoß gegen § 3.6 l vor. Wenn der Verteidiger, der als Erster behinderte, die Bedingungen nach § 3.6 n nicht erfüllt und der Korbwurf oder der Pass zu einem anderen Angreifer in einer Korbwurfposition misslingt wegen der Behinderung durch mehr als einen Verteidiger, dann wird ein Strafwurf zuerkannt.

#### **m außerhalb des eigenen Faches zu spielen**

Wenn ein Spieler, außerhalb seines Faches spielend, den Ball berührt, dann gilt dieser Berührungspunkt als Übertretungspunkt. Die Bestimmung betreffend Berühren des Balles von einem Spieler, der Kontakt mit einer Begrenzungslinie hat, gilt sowohl für die Grenze mit einem anderen Fach als auch für die Grenze des Spielfeldes.

Für das Berühren des Balles außerhalb des Spielfeldes ist § 3.7 zu beachten.

Im Falle unerlaubter Behinderung muss der Neustart, gemäß § 3.9 b, vom Behinderungspunkt aus vorgenommen werden.

#### **n aus verteidigter Position auf den Korb zu werfen**

Das Verbot des verteidigten Korbwurfes wird damit begründet, dass der Korberfolg nicht von geschickten Hand- und Armbewegungen abhängen soll, sondern von schnellen Kombinationen, die notwendig sind für einen Korbwurf aus freier Position.

Aus der Regel geht hervor, dass von einem verteidigten Korbwurf nicht die Rede sein kann, wenn:

1. 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 Ständer sind.
2. der Verteidiger in einem größeren Abstand ist als „Armlängenabstand“.
3. der Verteidiger dem Angreifer den Rücken zugewandt hat und ihn nicht anschaut.
4. der Verteidiger nicht erkannt hat, dass der Angreifer im Ballbesitz ist (tippen oder sehr schneller Korbwurf) oder keine tatsächliche Behinderung versucht (einfaches Erheben der Arme genügt nicht).

Die Bedingungen schließen nicht ein, dass der Verteidiger tatsächlich imstande ist, den Korbwurf zu (ver-)hindern. So wird bei einem großen Unterschied der Körpergröße zwischen Angreifer und Verteidiger ein körperlich langer Angreifer fast immer imstande sein, auf den Korb zu werfen, da der Ball vom Verteidiger nicht blockiert werden kann. Der Korbwurf muss als verteidigt betrachtet werden, wenn der Verteidiger jede der Voraussetzungen des § 16 n erfüllt. Dasselbe gilt, wenn der Angreifer hochspringend den Ball über die behindernden Arme des Verteidigers zum Korb wirft oder tippt.

Falls ein Angreifer, der von einem Verteidiger behindert wird, der alle Bedingungen gemäß § 3.6 n erfüllt, einen Korbwurf ausführt, nachdem ein zweiter Verteidiger ihn behindert, so liegt kein Regelverstoß lt. § 3.6 l vor. Es wird ein Freiwurf gegen den Angreifer gegeben wegen Korbwurfs aus verteidigter Position.

Hingewiesen wird noch auf die folgenden Spielvorgänge:

- Ein Angreifer bekommt den Ball, während er den Rücken dem Korb zugewandt hat. Der Verteidiger befindet sich hinter ihm, ist also näher am Korbständer. Ein nach hinten gemachter Wurf auf den Korb muss in dieser Lage als verteidigt betrachtet werden, vorausgesetzt, dass der Verteidiger alle Bedingungen gemäß § 3.6 n erfüllt.
- Bei einem Unterhandwurf auf den Korb gegen einen langen Verteidiger ist es möglich, dass der Verteidiger den Ball berührt. Dieses Berühren kann von dem Verteidiger auch durch Hochspringen erreicht werden. Das Berühren des Balles durch den Verteidiger ist an sich kein Grund, den versuchten Korbwurf als verteidigt zu betrachten. Maßgebend ist nur, dass der Verteidiger sich innerhalb Armeslänge vom Angreifer im Augenblick des Korbwurfes befindet.
- Ein Angreifer wirft auf den Korb in einem Lauf zum Korbständer, wobei der Verteidiger sich hinter ihm befindet. Vom verteidigten Korbwurf ist in diesem Fall keine Rede. Der Verteidiger darf versuchen, durch Behinderung von hinten den Korbwurf zu blockieren. Er wird dabei aber oft gegen § 3.6 j (einen Gegner übermäßig hindern) verstoßen. Es wird dann auf einen Strafwurf zu erkennen sein.
- Ein Angreifer steht in einer verteidigten Position. Wenn er rückwärts schreitet oder springt (ohne Übertreten der „Laufen-Regel“ - § 3.6 d) und einen Korbwurf ausführt und der Verteidiger der Bewegung des Angreifers folgt, tatsächlich versuchend, den Korbwurf zu blockieren, dann muss der Korbwurf als verteidigt betrachtet werden, auch wenn sich der Angreifer kurzzeitig außerhalb „Armlängenabstand“ befindet.

#### **o auf den Korb zu werfen nach „Schneiden“ längs eines anderen Angreifers**

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 dagegen ein Verteidiger einem Angreifer nicht folgen kann, weil ein anderer Angreifer sich absichtlich in die Bahn des Verteidigers begibt, dann ist das „Schneiden“ eine Form des Abhaltens (§ 3.6 i) und der andere Angreifer muss mit einem Neustart bestraft werden, unabhängig von der Tatsache, ob der erste Angreifer nach dem „Schneiden“ auf den Korb wirft oder nicht.

#### **p aus dem Verteidigungsfach des angreifenden Teams, direkt aus einem Freiwurf oder einem Neustart einen Korb zu erzielen**

**q auf den Korb zu werfen ohne direkten Gegenspieler**

Wenn der Trainer der angreifenden Mannschaft die Mitteilung unterlässt, trägt der Schiedsrichter dafür Sorge, dass die erforderliche Mitteilung noch erfolgt.

**r einen Korbwurf durch bewegen des Korbständers zu beeinflussen**

Wenn nach dem Bewegen des Ständers durch einen Verteidiger ein Korb erzielt wurde, wird dieser anerkannt. Dies ist auch der Fall, wenn der Schiedsrichter schon für diesen Verstoß des Verteidigers gepfiffen hat (siehe § 3.2).

Ein Strafwurf wird verhängt, falls das Bewegen des Korbständers durch einen Verteidiger möglicherweise einen Korbtreffer verhindert hat. Der Strafwurf wird wegen Verlust einer Treffer – Chance verhängt.

Falls ein Angreifer den Korbständer bewegt und der Ball durch den Korb fällt, wird auf Neustart für die Verteidigung erkannt.

Es wird nicht gepfiffen, wenn kein Korb nach dem Bewegen des Ständers durch einen Angreifer erzielt wird, außer, der Ball prallt vom Korb in eine für den Angreifer vorteilhafte Richtung. In diesem Fall wird ein Neustart für die Verteidigung zuerkannt.

Der Schiedsrichter wird auch nicht bei Bewegung des Korbständers durch einen Verteidiger pfeifen, wenn der Korbwurf so weit über oder neben den Korb ging, dass das Resultat nicht durch die Ständerbewegung beeinflusst wurde.

**s den Korbständer beim Springen oder Laufen zu ergreifen oder sich daran abzustoßen**

Ein Spieler kann dies beispielsweise machen:

- um beim Springen höher zu reichen
- um mit Hilfe des Ständers schnell die Richtung zu ändern
- um sich schneller abzusetzen.

**t bei Ausführung eines Freiwurfs oder Strafwurfes die dafür gültigen Bestimmungen zu verletzen**

Die Übertretung kann geschehen durch:

- den ausführenden Spieler (z.B. zu langes Warten vor dem Abspiel, Berühren des Bodens zwischen Korbständer und Strafwurfstelle bei Strafwurf – Ausführung).
- einen seiner Mitspieler (z.B. Nicht-einhalten des Mindestabstandes, Beeinflussung des Resultats eines Strafwurfs)
- einen Gegner (z.B. Nicht-einhalten des Mindestabstandes, Beeinflussung des Resultats eines Strafwurfs).

**u auf gefährliche Weise zu spielen**

Beispiel: Diese Situation tritt ein, wenn ein Angreifer seinen Weg so wählt, dass er hinterher seinen Gegenspieler, der sich in „Armlängenabstand“ befindet, zwingt, mit Geschwindigkeit mit einem anderen Angreifer zusammenzustoßen. Der Verteidiger muss notwendigerweise nicht oder zu spät merken, dass ihm ein Angreifer im Weg steht.

In diesen Situationen 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 hat der Schiedsrichter den Verteidiger durch Zuerkennung eines Freiwurfs für die angreifende Mannschaft zu bestrafen.

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, für den der Verteidiger bestraft werden müsste, der aber keinen Einfluss auf den Spielfortgang hat, kann der Schiedsrichter auf Spielfortsetzung entscheiden (Vorteilsregel).

**v die für einen Neustart gültigen Bestimmungen zu verletzen**

Da es nicht erlaubt ist, einen Spieler, der einen Neustart ausführt, zu behindern und der Ball mindestens 2,50 m zurücklegen muss (§ 3.9), stellen die Schiedsrichter sicher, dass keine Behinderung stattfindet. Behinderung beinhaltet nicht nur aktive sondern auch passive Behinderung, indem sich der Gegenspieler so nahe beim Ausführenden des Neustarts platziert, so das er verhindert, dass der Ball schnell ins Spiel gebracht werden kann.

Im Falle eines Ausballs oder wenn – auf oder außerhalb der Spielfeld-Grenzlinien - § 3.6 m verletzt wird, dann wird der Ausball von außerhalb des Feldes ausgeführt, nahe der Grenzlinie, wo der Ball oder der verschuldende Spieler die Linie kreuzte.

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 zu der Stelle, an der der Ball die Decke oder den Gegenstand berührt hat, ausgeführt.

Berührt der Ball einen Zuschauer oder einen Gegenstand im Spielfeld, so gibt der Schiedsrichter einen Schiedsrichterwurf (§ 3.8), es sei denn, dass absolut feststeht, dass der Ball „ausgegangen“ wäre. In diesem Fall wird ein Ausball zugestanden.

Falls derjenige, der den Ausball ausführt, eine Grenzlinie oder das Spielfeld auf der anderen Seite der Grenzlinie berührt, nachdem der Schiedsrichter zur Ausführung des Ausballs angepfeifen hat und bevor der Ball seine Hände verlassen hat, dann erkennt der Schiedsrichter auf Ausball für die Gegenmannschaft.

### **3.8. Schiedsrichterwurf**

Die Durchführung eines Schiedsrichterwurfs erfolgt folgendermaßen:

Vor dem Hochwurf wählt der Schiedsrichter zwei Spieler aus dem betreffenden Fach vom selben Geschlecht und möglichst von ungefähr gleicher Größe aus. Die beiden Spieler stellen sich je auf einer Seite beim Schiedsrichter auf, wobei der Verteidiger zuerst seine Position einnimmt. Der Schiedsrichter wirft den Ball zwischen beiden Spielern hoch, so dass der Ball am höchsten Punkt seiner Flugbahn außer Reichweite beider Spieler ist. Gleichzeitig pfeift der Schiedsrichter zur Spielfortsetzung an. Nach dem Hochwurf durch den Schiedsrichter dürfen nur jene zwei Spieler den Ball berühren, nachdem dieser den höchsten Punkt erreicht hat. Die übrigen Spieler, die während des Hochwurfes einen Abstand von 2,50 m zur Wurfstelle beachten müssen, dürfen den Ball erst berühren, nachdem einer von den beiden ausgewählten Spielern den Ball berührt hat oder der Ball Bodenkontakt hatte.

Außer, wenn zwei Gegner gleichzeitig den Ball gefangen haben, wird der Ball auch hochgeworfen, wenn:

- der Ball einen Zuschauer oder einen Gegenstand im Spielfeld berührt (wenn nicht klar ersichtlich ist, dass eine Mannschaft in den Besitz des Balles gekommen wäre (siehe Erläuterungen § 2.3 b), oder der Ball „ausgegangen“ wäre (siehe Erläuterungen § 3.7).
- keine Mannschaft das Recht auf den Ball hat, nachdem das Spiel unterbrochen wurde.

### **3.9. Neustart**

#### **a Zuerkennung eines Neustarts**

Nachdem ein Treffer erzielt wurde, wird das Spiel immer mit einem Neustart nach § 3.5 fortgesetzt. Jeder Regelverstoß nach § 3.6 g, Erklärung 2 und 4 der Erläuterungen, soll nicht mit einem Freiwurf oder einem Neustart für die Gegner bestraft werden.

#### **b Stelle des Neustarts**

Wenn der Spieler den Ball berührt während er selbst die Mittellinie berührt, dann wird der Neustart im anderen Fach, nahe der Stelle, an der die Linie berührt wurde, ausgeführt.

Wird der Ball berührt, während sich der Spieler im anderen Fach befindet, dann ist die Stelle, an der er den Ball berührte, auch die Stelle für den Neustart.

#### **c Ausführen eines Neustarts**

Die Vorbereitungen eines Neustarts zu behindern oder der Versuch, einen Neustart zu verhindern, kann nach § 3.6 v bestraft werden und im Wiederholungsfall als ungebührliches Benehmen bewertet werden.

### **3.10. Freiwurf**

#### **a Zuerkennen eines Freiwurfs**

Jeder Regelverstoß nach § 3.6 g, Erklärung 2 und 4 der Erläuterungen, soll nicht mit einem Freiwurf oder einem Neustart für die Gegner bestraft werden.

#### **b Stelle des Freiwurfs**

Die Stelle zur Ausführung des Freiwurfs ist der Strafwurf – Punkt.

In Sporthallen, die den Strafwurf – Bereich anzeigen, ist es möglich, dem Halbkreis vor dem Korbständer mit den 3 – 5 cm breiten Linien zu folgen.

Die Linie gehört zu einem Bereich des Kreises mit einem Radius von 2,50 m.

In Sporthallen, in denen keine Strafwurf – Zone angebracht ist, wird vorgeschlagen, den Eigentümer zu konsultieren und einen Kreis mit einem Radius von 2,50 m zu installieren (mit einer Linie von 3 - 5 cm Breite) oder einen Kreis mit einer gestrichelten Linie - durch einfach angebrachtes aber entfernbare Material (z.B. 3 - 5 cm breites Klebeband) - zu schaffen. Die gestrichelte Linie gehört zum Bereich des Kreises mit einem Radius von 2,50 m.

Allen Spielern, außer dem Freiwurf – Ausführenden, ist es nicht erlaubt, während der Freiwurfausführung innerhalb des Kreisbereiches zu stehen.

### c Ausführung des Freiwurfs

Der Schiedsrichter kann einen Regelverstoß, der innerhalb der Vorbereitungszeit für einen Freiwurf geschieht, bestrafen. Begeht ein Verteidiger einen Regelverstoß, bekommt die angreifende Mannschaft einen neuen Freiwurf. Begeht ein Angreifer einen Regelverstoß, kann ein Neustart für die verteidigende Mannschaft gegeben werden.

Der Schiedsrichter muss die Voraussetzungen betreffend Zeit und Abstand klar im Griff haben. Wenn der Schiedsrichter seinen Arm erhebt, kann er den Spielern andeuten oder mitteilen, dass sie ihren vorgeschriebenen Abstand einnehmen müssen. Der Schiedsrichter muss nicht die kompletten vier Sekunden abwarten, bevor er zum Wiederbeginn des Spiels pfeift. Er pfeift an, sobald er feststellt, dass die Spieler den korrekten Abstand einhalten.

Wenn ein Verteidiger wiederholt den vorgeschriebenen Abstand nicht einhält, kann der Schiedsrichter einen Strafwurf verhängen (§ 3.11 a, Erklärung B) oder, im Extremfall, die Verstöße als ungebührliches Benehmen betrachten.

Sobald der Schiedsrichter zur Wiederaufnahme des Spiels durch Freiwurf gepfiffen hat und damit dem Freiwurfnehmer vier Sekunden Zeit gibt, den Ball ins Spiel zu bringen, können die Gegner in den vorgeschriebenen Abstand einlaufen, sobald der Freiwurfausführende eine deutlich sichtbare Bewegung mit dem Ball, einem Arm oder Bein macht. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Bewegung tatsächlich zu einem Wurf führt oder als Täuschung gedacht ist.

Wettkampfgeln können die 4-Sekunden-Frist zur Positionseinnahme der Spieler bei Begegnungen in sehr jungen Altersklassen anpassen.

Die Verhinderung der Vorbereitung des Freiwurfs oder der Versuch, die Freiwurfausführung zu verhindern, kann im Wiederholungsfall als ungebührliches Verhalten angesehen werden.

## 3.11. Strafwurf

### a Zuerkennen eines Strafwurfs

Beispiele, wann der Schiedsrichter einen Strafwurf zuerkennen **muss**:

- Ein Spieler behindert eine Spielerin, die eine freie Korbwurfchance hat, und umgekehrt (§ 3.6 k).
- Ein Spieler behindert einen freistehenden Gegner beim Korbwurf durch Stoßen oder Umrinnen (§ 3.6 i) oder durch übermäßige Behinderung (§ 3.6 j).
- Ein Spieler hat eine Korbwurfgelegenheit und ein Mitspieler wird gehindert, ihm den Ball zeitig und korrekt zuzuspielen, weil
  - a ein Gegenspieler ihn in unerlaubter Weise behindert (§ 3.6 j)
  - b ihm der Ball von einem Gegner aus der Hand geschlagen wird (§ 3.6 h)
  - c er von einem Gegner gestoßen, umgerannt, festgehalten oder umklammert wird (§ 3.6 i)
  - d er durch einen Gegner des anderen Geschlechts behindert wird (§ 3.6 k)
  - e er durch zwei Gegner behindert wird (§ 3.6 l)
- Ein Verteidiger beeinflusst einen Korbwurf ungünstig durch Bewegungen des Ständers (§ 3.6 r)
- Die verteidigende Mannschaft betritt zum zweiten Mal den 2.50 m - Abstand beim selben Freiwurf (§ 3.10)

Ein Strafwurf sollte auch dann zugestanden werden, wenn § 3.6 h, i, j, k oder l von einem Spieler, oder Spielern, aus dem anderen Fach verletzt wird und dies zum Verlust einer freien Trefferchance führt.

Beispiele, wann der Schiedsrichter einen Strafwurf zuerkennen **kann**:

- Abhalten, festhalten oder anrennen gegen den Angreifer, wodurch dieser sich nicht in eine freie Position laufen kann (§ 3.6 i)
- So unkorrektes Behindern, dass das Abspiel erschwert wird (§ 3.6 j)
- Dem Gegner den Ball aus den Händen schlagen (§ 3.6 h)
- Wiederholtes, zu frühzeitiges Einlaufen bei einem Freiwurf, bevor der Ausführende den Ball bewegt hat (vgl. Erläuterungen § 3.10 c)
- Wiederholter Verstoß bei der Positionseinnahme in mindestens 2,50 m Entfernung von einer Freiwurfstelle innerhalb der Vorbereitungszeit von vier Sekunden für einen Freiwurf.

**b Stelle des Strafwurfs**

**c Ausführung des Strafwurfs**

Die Tatsache, dass ein Abstand von 2,50 m in alle Richtungen von der imaginären Linie zwischen Korbständer und Strafwurfpunkt eingehalten werden muss, bedeutet, dass die anderen Spieler sich außerhalb der Strafwurfzone (§1.2, Zeichnung) befinden müssen.

Beim Ausführen eines Strafwurfes darf die gegnerische Mannschaft, einschließlich des Trainers und der anderen Personen auf der Bank, in keinerlei Weise die Aufmerksamkeit des Werfers ablenken. Der Ausführende des Wurfes wartet zweckmäßig bis alles ruhig ist.

Versuche, das ordentliche Werfen des Strafwurfes zu behindern, haben – falls der Strafwurf misslingt – einen neuen Strafwurf zur Folge. Außerdem können sie als ungehöriges Benehmen betrachtet werden, besonders im Falle einer Wiederholung.

Die Bestimmung des § 3.10 c, dass die erforderliche Entfernung nicht mehr von den Gegnern eingehalten werden muss, sobald der Spieler, der den Strafwurf ausführt, den Ball, einen Arm oder ein Bein bewegt und das die Spieler des gleichen Teams wie der Strafwurfnehmer im Angriffsfach untereinander auch eine Entfernung von 2,50 m einhalten müssen, bis der Ball ins Spiel gebracht wird, findet im Falle eines Strafwurfes keine Anwendung.

Jeder muss eine Entfernung von 2,50m einhalten, bis der Ball die Hände des Werfers verlassen hat. Ein vorzeitiges Einlaufen eines Verteidigers wird bei Misslingen des Strafwurfes mit Wiederholung bestraft. Wenn ein Angreifer vorzeitig einläuft, ist der Strafwurf nicht gültig und es muss der Verteidigung ein Neustart bewilligt werden.