

**Zusätzliche Korbball - Spielregeln** (gültig ab 1.4.2007)

Die folgenden Regelungen gelten für den nationalen Bereich und zusätzlich zu den bereits vorliegenden Teilen (“Korbball - Spielregeln“, “Erläuterungen zu den Korbball - Regeln“ und “Schiedsrichter - Zeichen“).

Alle vier Teile bilden zusammen ein komplettes Spielregelwerk.

- § 1.2. Markierungen:** Wie in den Diagrammen dargestellt (vgl. § 1.2. der “Korbball - Spielregeln“) können Freiwurf- und Strafwurfbereiche auf dem Spielfeld kenntlich gemacht werden.  
Mindestanforderung ist die Markierung der Grenzen dieser Bereiche und deren seitlicher Verbindungslinie, z. B. durch Anbringung von Klebestreifen (3 - 5 cm breit).
- § 1.4. Körbe:** Es werden Kunststoff - Körbe benutzt, die von IKF zugelassen und gekennzeichnet sind.
- § 1.5. Ball:** Bei DTB - Veranstaltungen wird mit Wettkampfbällen gespielt, die von IKF zugelassen und entsprechend gekennzeichnet sind.  
Sie tragen die Bezeichnung “IKF Approved“ oder “International Match Standard“.
- § 1.6. Ausrüstung der Spieler und Offiziellen:** Es ist wünschenswert, dass eine Mannschaft durchnummerierte Trikots trägt, da dies in vielerlei Hinsicht vorteilhaft ist.

**§ 2.1. c Auswechslung  
der Spieler:**

Die Zahl der Auswechslungen pro Spiel kann durch das TK - Korbball (DTB) oder die verantwortliche Wettkampfleitung reduziert werden, z. B. bei Turnieren, bei denen eine verkürzte Spieldauer angewendet wird.

Die Regelung, dass des Feldes verwiesene Spieler nicht ersetzt werden dürfen, bleibt bestehen.

**§ 2.4. a Wenn möglich, soll  
ein Zeitnehmer  
berufen werden:**

Bei DTB - Veranstaltungen kann ein Zeitnehmer eingesetzt werden, im Besonderen, wenn die technischen Voraussetzungen gegeben sind (funktionstüchtige Anzeigetafel, Zeituhr, Signalgeber).

Es darf nur eine unabhängige Person sein, die keiner der am Spiel (bzw. an den Spielen) beteiligten Mannschaften angehört.

Der Zeitnehmer ist für die verbindliche Spielzeitnahme verantwortlich.

Er agiert in Übereinstimmung mit dem Schiedsrichter und nach dessen Vorgaben. Der Schiedsrichter zeigt an, wann die Uhr gestartet und gestoppt wird.

Zu beachten ist in diesem Fall, dass jede Halbzeit durch das Signal des Zeitnehmers beendet wird.

**§ 2.5. Schiedsrichter-  
assistent:**

Es ist möglich, auf den Einsatz eines Schiedsrichterassistenten zu verzichten.

**§ 3.1. a Spieldauer:**

Die Wettkampfregeln können eine kürzere Spieldauer zugrunde legen, z. B. im Jugendbereich und bei Turnieren.

Dementsprechend kann auch die Halbzeitpause verkürzt werden.

Wenn ein Zeitnehmer eingesetzt wird (§ 2.4.a), so endet jede Halbzeit durch dessen Signal und nicht durch den Pfiff des Schiedsrichters.

**§ 3.1. b Auszeit:**

Im Zusammenhang mit einer verkürzten Spieldauer kann festgelegt werden, keine oder nur eine Auszeit pro Team und pro Spiel zuzulassen.

**§ 3.3. a Wahl der Aufstellung:**

Die Wettkampfbestimmungen legen fest, welche Mannschaft "Heimrecht" genießt. Falls keine oder keine anders lautenden Regelungen vorliegen, ist dies die in der Spielpaarung erstgenannte Mannschaft.

Diese wählt, auf welchen Korb sie in der ersten Halbzeit angreift, verteilt ihre Spieler auf Angriffs- und Verteidigungsfach und führt den ersten Anwurf aus.

Die Wettkampfregeln können auch vorschreiben, dass das Los darüber entscheidet, welches Team Heim- bzw. Gaststatus besitzt.

Ferner kann festgelegt werden, dass jede Mannschaft der Wettkampfleitung zeitig mitteilt, welche ihrer Spieler zunächst im Angriff und in der Verteidigung eingesetzt werden. Über die weitere Vorgehensweise entscheidet dann das Los.

Rolf Schneider  
Beauftragter Wettkampf-  
und Schiedsrichterwesen  
im TK – Korbball (DTB)

März 2007