

Reglement Korbball



In Vernehmlassung

Inhaltsverzeichnis

1	Spielgedanke	4
2	Spielfeld	5
3	Korbeinrichtung	8
4	Ball	9
5	Spielerzahl	10
6	Ausrüstung der Spieler	11
7	Aufstellung der Spieler	12
8	Auswechseln	13
9	Mannschaftsführer	14
10	Mannschaftsbetreuer	15
11	Spielzeit	16
12	Eröffnung des Spieles	17
13	Spielen des Balls	18
14	Schiedsrichterball	21
15	Abwurf	22
16	Eckwurf, Einwurf, Freiwurf	23
17	Verhalten zum Gegner	25
18	Verwarnung	27
19	Strafwurf	28
20	Ausschluss	30
21	Disqualifikation	32
22	Spielabbruch, Forfait	33
23	Protest	34
24	Schiedsrichter	35
25	Spielleitung im Team	38
26	Besondere Bestimmungen	40
27	Linienrichter	41
28	Schiedsgericht	42
29	Rekurskommission	43
30	Strafen, Bussen	44
31	Aufzählung der Strafen	45
32	Schlussbemerkungen	47

1 Spielgedanke

- 1.1 Durch rasches und genaues Zuspielen des Balles versucht eine Mannschaft, den Ball vor den Korb der Gegenpartei zu bringen und den Angriff durch einen Wurf in den Korb abzuschliessen. Die Gegenpartei hat die Aufgabe, den Angriff abzuwehren. Sobald die Gegenpartei in Ballbesitz gelangt, geht sie ihrerseits 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.
- 1.2 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 Korballspiel bedingt ein ausgesprochenes Mannschaftsspiel und eine sportlich anständige Spielauffassung.
- 1.3 Eine Korballmannschaft besteht aus Feld- und Auswechselspielern. Die Auswechselspieler können jederzeit für austretende Feldspieler eingesetzt werden.
- 1.4
- 1.5 Ein gewonnenes Spiel zählt 2, ein verlorenes 0 Punkte. Ein unentschiedenes Spiel zählt für jede Mannschaft 1 Punkt.
- 1.6 Ein Spiel kann von zwei Schiedsrichtern geleitet werden. Ist dies nicht möglich, leitet ein Schiedsrichter das Spiel, womöglich unterstützt durch zwei Linienrichter. Der Schiedsrichter ist für das Einhalten der Spielregeln verantwortlich. Für die Spielleitung im Team wird auf Regel 25 verwiesen. Der Einfachheit halber wird im Reglement nur von einem Schiedsrichter gesprochen.
- 1.7 Im Text des Reglements wurde bei der Personenbezeichnung der Einfachheit halber nur die männliche Form gewählt.

2 Spielfeld

2.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck. Die beiden längeren Begrenzungslinien heißen «Seitenlinien», die beiden kürzeren Begrenzungslinien heißen «Korblinien».

2.2 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.

Im Freien:

2.3 Für Wettkämpfe gelten folgende Standardmaße: Länge: 28 m, Breite: 20 m

2.4 In der Mitte des Spielfeldes ist eine 1 m lange, parallel zu den Korblinien verlaufende Linie zu ziehen.

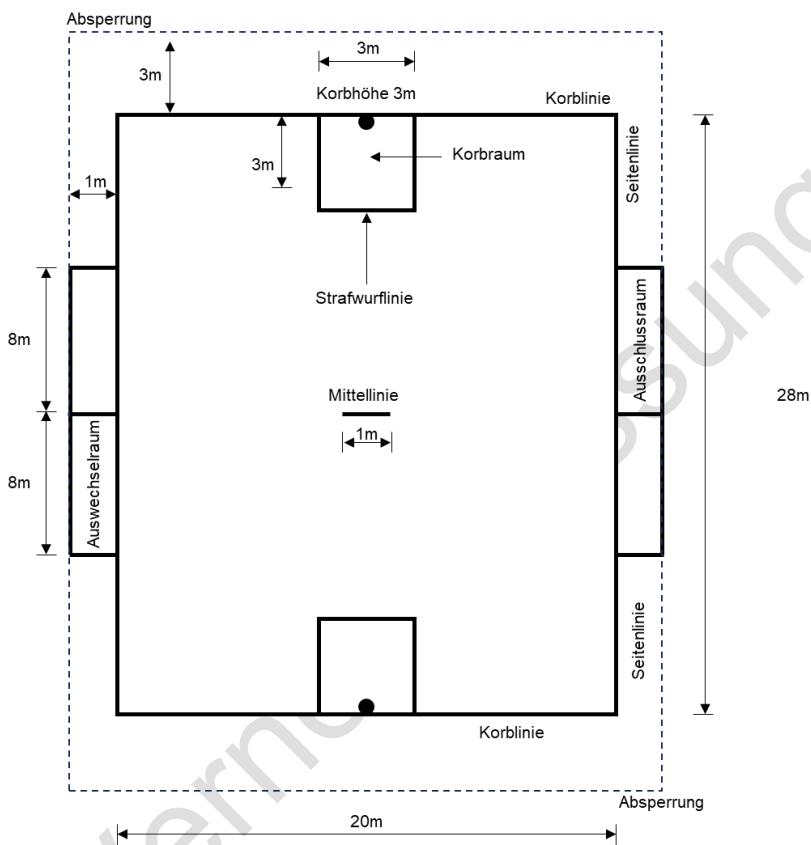
2.5 Nach Möglichkeit ist mindestens 1 m von der Seitenlinie und 3 m von der Korblinie entfernt eine Abgrenzung anzubringen, welche von Unbeteiligten nicht überschritten werden darf.

2.6 Auswechselraum/Ausschlussraum
Der Auswechselraum und Ausschlussraum befinden sich in rechteckiger Form beidseits der Mitte der Seitenlinien. Sie sind in einem Abstand von je 8 m von der Mitte der Seitenlinie entfernt durch je zwei 1 m lange, rechtwinklig zur Seitenlinie verlaufenden Linien abzuschliessen. Zusätzlich sind sie zu markieren (z. B. Fähnchen).

2.7 Alle Linien gehören zum Raum, den sie begrenzen.

2.8 Im Freien ist nur Rasen oder Kunstrasen als Spieluntergrund gestattet. Spiele der Jugend können ebenfalls auf Hartplätzen ausgetragen werden.

Spielfeld im Freien



In der Halle

- 2.9 Korb-, Auswechsel- und Ausschlussraum sind, sofern nicht vorhanden, wie im Freien zu markieren (z. B. Klebeband-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 inkl. Basketballbrett vorhanden sind und diese mehr als 50 cm von der Wand vorstehen, ist die Korblinie zu markieren. Mit der Zustimmung beider Parteien können auch andere Vereinbarungen in 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 (R16.1/16.4) für die Gegenpartei fortgesetzt. Der Freiwurf erfolgt in dem 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. Der Korbpfosten muss gut befestigt und so beschaffen sein, dass keine Verletzungsgefahr besteht.
- 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 (Ausnahme: Basketballkörbe in der Halle). Die Spezifikation zu einer Korbeinrichtung sind im Dokument «Spielgeräte Korball» definiert (Anhang Reglement). Es besteht aus einem einfarbigen Schnurgeflecht. Der obere Ring 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 2.11 zu beachten ist.

4 Ball

- 4.1 Die detaillierten Anforderungen an einen Korbbox-Ball sind im Dokument «Spielgeräte Korbbox» definiert (Anhang Reglement).
- 4.2 Zu jedem Spiel müssen beide Mannschaften einen den Vorschriften entsprechenden Ball mitbringen.
- 4.3 Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat, sofern keine anderen Bestimmungen bestehen, Ballwahl.
- 4.4 Der Schiedsrichter kann den Ball ablehnen, sofern dieser nicht den Vorschriften entspricht (Spez. «Spielgeräte Korbbox») oder der Luftdruck nach seiner Einschätzung des Balles zu gering oder zu hoch ist. Hat eine Mannschaft Ballwahl, darf sie bei Ablehnung ihres Balles, zwei weitere Bälle vorlegen.
- 4.5 Der Ball darf während eines Spieles nur aus zwingenden Gründen (z. B. bei Defekt, Verlust, o. ä.) gewechselt werden.

5 Spielerzahl

- 5.1 Eine vollständige Mannschaft besteht aus fünf Feld- und maximal sieben Auswechselspieler. Alle eingesetzten Spieler müssen spielberechtigt sein (R6.5/6.6/21.2/21.4/21.5/24.13e–g). Weitere Spielberechtigungsklauseln können in den jeweiligen Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften geregelt werden.
- 5.2 Tritt eine Mannschaft zu einem Spiel mit weniger als vier Spielern an, ist sie nicht spielberechtigt und verliert das Spiel Forfait (R22.2). 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 (R8). Sie müssen sich jedoch vorgängig während des nächsten Spielunterbruches beim Schiedsrichter anmelden **(R20.2)**.
- 5.4 Sinkt die Zahl der Spieler während eines Spieles durch Verletzungen oder Ausschlüsse unter die vorgeschriebene Spielerzahl, so wird weitergespielt. Sind weniger als zwei Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld, wird das Spiel abgebrochen (R22.1a).
- 5.5 Spielt eine Mannschaft mit mehr als den erlaubten Feldspielern, wird sie mit Strafwurf (R19) bestraft und der fehlbare Spieler ausgeschlossen (R20.2). Ist der fehlbare Spieler nicht bekannt, bestimmt der Mannschaftsführer der betroffenen Mannschaft den auszuschliessenden Spieler (R9.4). Nach dem Ausschluss des fehlbaren Spielers muss die bestraftte 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 Abwurfs festgestellt hat (R13.19). Bei einem Strafwurf und Wechselsehler findet die Regel 5.5 keine Anwendung. Es gilt Regel 19.11.
- 5.6 Hat eine Mannschaft in einem Spiel mehr als die erlaubte Anzahl Spieler (Feld- und Auswechselspieler) eingesetzt, geht das betreffende Spiel Forfait (R22.2d) verloren. Wird das Spiel 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.

6 Ausrüstung der Spieler

- 6.1 Die Mannschaften haben einheitliche Spielbekleidung mit klar leserlichen Rückennummern zu tragen. Werbung auf der Spielbekleidung ist gemäss den Weisungen des Schweizerischen Turnverbandes gestattet.
- 6.2 Verstösse und Ausnahmen in 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 gestattet. Fehlbare Spieler werden für den Rest des Spieles ausgeschlossen (R16.1/16.4/20.4).
- 6.4 Es sind keine Hilfsmittel zur besseren Ballhaftung an den Händen erlaubt. Ausgenommen hiervon ist das Tappen von maximal zwei Fingern pro Hand. Fehlbare Spieler werden für den Rest des Spieles ausgeschlossen (R16.1/16.4/20.4).
- 6.5 Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihre Ausrüstung für die Gegen- und Mitspieler keine Verletzungsgefahr aufweist. Generell nicht erlaubt ist das Tragen von Uhren und Halsketten. Anderer Schmuck (Ohrringe, Gesichtspiercings, o. ä.) ist abzudecken oder zu entfernen. Orthopädische Gegenstände sind zu polstern oder abzudecken. Diese sind vor dem Spiel durch den Schiedsrichter zu genehmigen.
Wird während des Spieles festgestellt, dass ein Spieler gegen die erwähnten Vorschriften verstösst, hat sich dieser beim nächsten Spielunterbruch in den Auswechselraum zu begeben und sich den Regeln entsprechend auszurüsten. Bevor der Spieler das Spielfeld wieder betreten darf, muss er sich vorgängig während des nächsten Spielunterbruchs beim Schiedsrichter anmelden (R20.2). Kann sich der Spieler nicht den Regeln entsprechend ausrüsten, ist er nicht mehr spielberechtigt.
- 6.6 Das Tragen von Kopftücher ist erlaubt (R6.5/24.15e). Das Spielen mit normalen Brillen oder transparenten Schutzbrillen ist erlaubt. Mit Sonnenbrillen darf nicht gespielt werden (R16.1/16.4/20.4). Korrigierte Sportbrillen, die sich automatisch abdunkeln, sind erlaubt.

7 Aufstellung der Spieler

- 7.1 Die erstgenannte Mannschaft hat Seitenwahl, sofern in Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften keine andere Regelung besteht.
- 7.2 Bei Eröffnung des Spieles (Beginn und Halbzeit), stellen sich die beiden Mannschaften in den zugewiesenen Spielfeldhälften auf.
- 7.3 Eine fehlerhafte Aufstellung ist durch den Schiedsrichter zu berichtigen, noch bevor er den Ball für das Spiel freigibt (R7.2/12.2).

8 Auswechseln

- 8.1 Der Schiedsrichter bestimmt den Auswechselraum. Dem Auswechselraum 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, sobald ein Feldspieler dieses verlassen hat. Fehlerhaftes Auswechseln wird mit Verwarnung (R18.2) der fehlbaren Mannschaft bestraft. Im Wiederholungsfall durch irgendeinen Spieler der verwarnten Mannschaft wird der fehlbare Spieler ausgeschlossen (R20.2). Das Spiel wird nach fehlerhaftem Auswechseln mit einem Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei fortgesetzt.
- 8.4 Wird durch fehlerhaftes Auswechseln eine klare Korbmöglichkeit verhindert, ist auf Strafwurf (R19) zu entscheiden und der fehlbare Spieler auszuschliessen (R20.2). Regel 8.3 findet keine Anwendung.
- 8.5 Im Auswechselraum dürfen sich nur Auswechselspieler und zwei Mannschaftsbetreuer aufhalten.
- 8.6 Blutende Spieler müssen sofort ausgewechselt werden. Der Schiedsrichter kann das Auswechseln eines Spielers verlangen (R24.15d). Das Spielfeld darf der Spieler erst dann wieder betreten, wenn die Blutung gestillt ist und die frischen Blutspuren entfernt sind. Bevor der wieder einsatzfähige Spieler das Spielfeld betreten darf, muss er sich vorgängig beim Schiedsrichter während eines Spielunterbruches anmelden (R20.2).

9 Mannschaftsführer

- 9.1 Jede Mannschaft bestimmt einen Spieler als Mannschaftsführer. Dieser muss eine offizielle Mannschaftsführerbinde am Oberarm tragen. Die Binde darf nicht aufgedruckt oder angenäht sein.
- 9.2 Ist bei Spielbeginn keine Mannschaftsführerbinde vorhanden, muss die Mannschaft den Namen oder die Nummer des Mannschaftsführers dem Schiedsrichter mitteilen (R22.1b) und die Mannschaft kann gemäss Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften mit Busse oder Haftgeldabzug bestraft werden.
- 9.3 Der Mannschaftsführer muss sich am Spiel beteiligen. Er ist für das sportliche Verhalten der Mannschaft verantwortlich und hat dem Schiedsrichter die geforderten Auskünfte zu geben (R22.1b). Nur der Mannschaftsführer kommuniziert im Namen seiner Mannschaft mit dem Schiedsrichter und darf diesen auf Gegebenheiten hinweisen.
- 9.4 Der Mannschaftsführer bestimmt auszuschliessende Spieler, wenn diese vom Schiedsrichter nicht ermittelt werden können (R5.5/20.8).
- 9.5 Kann ein Mannschaftsführer wegen verletzungsbedingten Ausfalls seine Funktion nicht mehr ausüben, muss ein neuer Mannschaftsführer bestimmt werden, der sogleich die Mannschaftsführerbinde erhält. Der Wechsel ist bis spätestens zu Beginn des nächsten Spielunterbruches dem Schiedsrichter zu melden (R20.2).
- 9.6 Für das Vorgehen bei Restausschluss des Mannschaftsführers wird auf Regel 20.4 verwiesen.

10 Mannschaftsbetreuer

- 10.1 Das Tenue der maximal zwei Mannschaftsbetreuer hat sich von demjenigen der Mannschaft deutlich zu unterscheiden.
- 10.2 Die Mannschaftsbetreuer halten sich während des ganzen Spieles im Auswechselraum auf.
- 10.3 Die Mannschaftsbetreuer dürfen Anweisungen an Spieler erteilen, sofern diese nicht gegen Regel 10.4 verstossen.
- 10.4 Ein Mannschaftsbetreuer, der versucht, überlaut, störend und ungebührlich Einfluss auf das Spiel zu nehmen oder den Auswechselraum verlässt, ist zu verwarnen (R18.1/18.6a) und im Wiederholungsfall mit dem Zeigen der roten Karte vom Spielfeld oder aus der Halle zu weisen (R20.12). Der Mannschaftsbetreuer 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. Er darf bis Spielende nicht mehr mit der Mannschaft kommunizieren (R31.8a).

11 Spielzeit

- 11.1 Ein Meisterschaftsspiel dauert in der Regel zweimal 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 einer 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 passiert erst danach den oberen Korbring, ist dieser ungültig. Ahndet hingegen der Schiedsrichter kurz vor Spielende einen Regelverstoß mit Strafwurf (R19), muss dieser noch ausgeführt werden, auch wenn das Schlusszeichen bereits ertönt ist (R19.12). Beim Ausfall der zentralen Zeitmessung ist der Schiedsrichter für die Zeitnahme bzw. für die Beendigung des Spieles verantwortlich.
- 11.4 Der Schiedsrichter entscheidet bei Unterbrüchen (R24.15), bei zeitraubenden Regelverstößen oder Protesten (R23.4) über die nachzuholende Zeit. Sie beträgt mindestens 1 Minute und wird am Ende der betreffenden Halbzeit, bei Halbzeitwechsel ohne Pause am Ende der Spielzeit, nachgeholt. Der Schiedsrichter muss den beiden 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 1 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 nur die Mannschaft, die im Rückstand ist, bestraft wird oder einen Protest anmeldet. Werden von beiden Mannschaften in der letzten Minute gleichzeitig Spieler ausgeschlossen, so wird nachgespielt.

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 einen Abstand von mindestens 1,5 m zum Spieler einzuhalten (R7.3). Auf Pfiff des Schiedsrichters spielt der Spieler den Ball rück- oder seitwärts einem Mitspieler zu. Der Wurf ist nach dem Pfiff des Schiedsrichters innerhalb von 3 Sekunden auszuführen (R16.1/16.4).
- 12.3 Wird der Ball nach dem Pfiff geprellt, vorwärts gespielt oder die Zeitlimite von 3 Sekunden überschritten, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.
- 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 gestattet (R16.1/16.4).

13.2 Es ist nicht gestattet, dem Gegenspieler den Ball aus den Händen zu spielen. Hat der Ball die Hände verlassen, ist er frei. Das Blockieren des Balles 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, ist bei fehlerhaftem Spielen des Balles auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.

13.5 Wird um den Ball gerungen, hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen und den Ball mit einem Schiedsrichterball (R14) wieder für das Spiel freizugeben.

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 (R16.1/16.4) für, sondern gegen die Mannschaft des werfenden Spielers zu geben.
Je nach Schwere des Vergehens kann der Schiedsrichter zusätzlich einen Ausschluss (R20.1) aussprechen.

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, nicht aber als Doppelfang (R13.13).

13.8 Unternimmt eine Mannschaft (auch in Unterzahl) keinen offensichtlichen Versuch, einen Korb zu erzielen, zeigt der Schiedsrichter mit erhobener Hand und der Bemerkung «Zeitspiel» an, dass der Countdown für das Zeitspiel startet. Erfolgt in den nächsten 10 Sekunden kein Korbwurf, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und entscheidet auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei. Nach einem Spielunterbruch innerhalb dieser 10 Sekunden entspricht die Ballfreigabe wieder dem Beginn des Zeitspiels. Springt der Ball vom Korb ins Feld zurück, ist das Zeitspiel aufgehoben. Der Schiedsrichter hält während des Zeitspiels die Hand erhoben.

13.9 Spielverzögerung

- Ball wird absichtlich weggefördert oder nicht zum Spiel freigegeben.
- Ball wird einem zum Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurf bereitstehenden Spieler aus den Händen gespielt.
- Spieler lässt sich zum Beibringen des Balles übermäßig viel Zeit.
- Ausführung eines Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurfes wird behindert (Berühren des Balles innerhalb der Wurfzone (R15.1/16.1)).
- Ein- oder Freiwurf wird wiederholt nicht an der richtigen Stelle ausgeführt (R16.1).

Pro Mannschaft wird nur eine Mannschaftsverwarnung (R18.2/18.6) wegen Spielverzögerung ausgesprochen. Im Wiederholungsfall durch irgendeinen Spieler der fehlbaren Mannschaft ist auf Strafwurf (R19) zu entscheiden.

13.10 Wird durch eine Spielverzögerung ein längerer Spielunterbruch verursacht, ist nachzuspielen (R11.4).

13.11 Stösst der Spieler, welcher einen Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurf zugesprochen erhält, seinen Gegner absichtlich weg oder um, ist er auszuschliessen (R20.1).

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

13.13 Doppelfang

- a) Beidhändige Berührung des Balls, Verlassen der Hände, anschliessende Boden- oder Schiedsrichterberührung und wieder beidhändige Berührung
- b) Hochwerfen und Wiederfangen des Balles sowie jedes Nachfangen (Fangfehler) in der Luft

Berührt der Ball vor dem Wiederfangen einen Spieler oder die Korbeinrichtung, wird der Doppelfang aufgehoben. Bei Doppelfang oder Fangfehler ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) zu entscheiden.

13.14 Das mehrmalige Führen des Balles von der einen zur anderen Hand ist gestattet, sofern dabei der Ball nie gleichzeitig beide Hände verlässt und der Spieler nicht gegen Regel 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 ins Spiel gebracht (R15/16.1/16.2/16.3). Fangen, Prellen oder Spielen des Balles ist erlaubt, auch wenn sich der Spieler ausserhalb der Seiten- oder Korblinie befindet.

13.16 Kann der Schiedsrichter nicht feststellen, welcher Spieler den Ball zuletzt berührt hat oder begehen zwei gegnerische Spieler gleichzeitig einen Fehler, ist auf Schiedsrichterball (R14) zu entscheiden.

13.17 Prallt der Ball von der Korbeinrichtung ins Spielfeld zurück oder berührt er den Schiedsrichter innerhalb des Spielfeldes, bleibt der Ball im Spiel.

13.18 Ein Korb gilt als erzielt, wenn der Ball mit seinem vollen Umfang den oberen Korbring passiert. Ausserdem ist auf Korb zu entscheiden, 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, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.

13.19 Muss ein gegebener Korb annulliert werden, sind die Mannschaftsführer zu orientieren. Die Annulierung 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 sich dieser in fallender Bewegung oder vollständig über dem Niveau des oberen Korbringes befindet, ebenso wenn der Ball sich nach dem Wegspringen vom oberen Korbring unmittelbar über dem Korb befindet.
Wird der Ball durch die verteidigende Mannschaft berührt, ist auf Strafwurf (R19) zu entscheiden. Wird der Ball durch die angreifende Mannschaft berührt, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.

13.21 Bewegt ein Spieler der verteidigenden Mannschaft während eines Korbwurfs durch Berühren, Rütteln oder Schlagen die Korbeinrichtung

- unabsichtlich, ist auf Strafwurf (R19) zu entscheiden;
- absichtlich, ist der fehlbare Spieler auszuschliessen (R20.2) und auf Strafwurf (R19) zu entscheiden.
- Stösst ein Verteidiger einen Angreifer absichtlich gegen die Korbeinrichtung, ist er auszuschliessen (R20.3–20.5) und auf Strafwurf (R19) zu entscheiden.

Wird der Korb trotzdem erzielt, ist er in jedem Fall gültig und der Strafwurf entfällt. Der Ausschluss wird trotzdem ausgesprochen.

13.22 Bewegt ein Spieler der angreifenden Mannschaft während eines Korbwurfs durch Berühren, Rütteln oder Schlagen die Korbeinrichtung

- unabsichtlich, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.
- absichtlich, ist der fehlbare Spieler auszuschliessen (R20.2) und auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.
- Stösst ein Angreifer einen Verteidiger absichtlich gegen die Korbeinrichtung, ist er auszuschliessen (R20.3–20.5).

Ein allenfalls erzielter Korb ist in jedem Fall ungültig (R13.19).

13.23 Kann der Schiedsrichter nicht feststellen, welcher Spieler während eines Korbwurfs die Korbeinrichtung oder das Korbnetz bewegt hat, ist das Spiel zu unterbrechen und mit einem Schiedsrichterball (R14) fortzusetzen. Ein allenfalls erzielter Korb ist ungültig (R13.19).

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 3 m von der Korb- oder Seitenlinie entfernt. Zum Schiedsrichterball treten je ein von den Mannschaftsführern bezeichneter Spieler an.
- 14.3 Die beiden Spieler stehen sich mit ca. 50 cm Abstand und in aufrechter Körperhaltung sowie ohne Aufallschritt gegenüber. Der Schiedsrichter wirft den Ball so auf, dass er zwischen die beiden Spieler herunterfallen würde. Sobald der Ball den höchsten Punkt (3 bis 4 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 oder direkt in den Korb gespielt, ohne dass er von einem anderen Spieler berührt wird, ist der Schiedsrichterball zu wiederholen.
- 14.5 Berühren beide Spieler den Ball gleichzeitig, gilt in Bezug auf Doppelfang (R13.13) die Berührung für beide Spieler gleichzeitig.

15 Abwurf

15.1 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.

Für den Abwurf gilt weiter zu beachten:

- a) Das Übertreten der Korbraumlinie bzw. Strafwurflinie durch den Abwerfenden bewirkt Freiwurf (R16.1/16.4) für die gegnerische Mannschaft;
- b) Beim Abwurf dürfen sich Spieler im Korbraum aufhalten, jedoch den Abwerfenden nicht behindern, ansonsten gilt Regel 13.9 (Spielperzögerung). Das Spiel wird mit Freiwurf (R16.1/16.4) forgesetzt;
- c) Der Spieler, der den Ball nach dem Abwurf zugespielt erhält, darf mit dem Korbraum nicht mehr in Berührung sein, ansonsten ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden;
- d) Der Ausführende darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat, ansonsten ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) zu entscheiden;
- e) Der Ball ist im Spiel, sobald er den Korbraum verlassen hat;
- f) Der Verteidiger darf ausserhalb des Korbraumes verteidigen;
- g) Wird der Ball direkt in den Korb geworfen, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.

16 Eckwurf, Einwurf, Freiwurf

16.1 Allgemein

- a) Die Wurfart ist frei;
- b) Der Wurf hat aus dem Stand zu erfolgen, d. h. mindestens ein Teil eines Fusses muss am Boden bleiben, ansonsten ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden;
- c) Die direkte, horizontale Distanz von der Wurf- zur Fanghand muss mindestens 1,5 m betragen (Wurfzone). Dies gilt sowohl für die Gegen- wie auch die Mitspieler;
- d) Wird der Ball beim Wurf in der erwähnten Wurfzone von einem Gegenspieler berührt oder gefangen, gilt dies als Spielverzögerung (R13.9);
- e) Wird der Ball von einem Mitspieler in der Wurfzone berührt oder gefangen, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden;
- f) Spieler dürfen sich näher bei dem Ausführenden aufhalten, ihn jedoch nicht behindern oder bedrängen, ansonsten gilt Regel 13.9 (Spielverzögerung). In diesem Fall wird das Spiel mit Freiwurf (R16.1/16.4) fortgesetzt;
- g) Vor der Ausführung des Wurfes muss sich der Ball ruhend in einer Hand oder beiden Händen des Werfenden befinden. Ist dies nicht der Fall, wird der Wurf wiederholt und im Wiederholungsfall auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei entschieden;
- h) Wird ein Wurf absichtlich verzögert, ist die Spielfortsetzung vom Schiedsrichter mit Pfiff anzugeben und der Wurf innerhalb von 3 Sekunden nach dem Pfiff auszuführen, ansonsten ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden;
- i) Der Ball ist im Spiel, sobald er die Hände des ausführenden Spielers verlassen hat und zusätzlich beim Einwurf die Seitenlinie beginnt zu überqueren;
- j) Der ausführende Spieler darf den Ball erst dann wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat, ansonsten ist auf Freiwurf (16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden;
- k) Wird der Ball direkt in den Korb geworfen (auch in den eigenen), ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden;
- l) Wird der Wurf nicht an der richtigen Stelle ausgeführt, muss er am richtigen Ort wiederholt werden, wenn daraus ein Vorteil für die angreifende Partei entstehen würde;
- m) Wird der zugesprochene Wurf wiederholt nicht an der richtigen Stelle ausgeführt, ist dies als Spielverzögerung (R13.9) zu ahnden.

16.2 Eckwurf

Hat der Ball die Korblinie mit seinem vollen Umfang überquert und ist zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt worden, erfolgt 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. Wird der Eckwurf ausserhalb des Spielfeldes ausgeführt, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.

16.3 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, an welcher der Ball die Seitenlinie überquert hat. Der ausführende Spieler muss ausserhalb des Spielfeldes, jedoch maximal 1 m von der Seitenlinie entfernt stehen. Wird beim Einwurf das Spielfeld betreten, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden. In der Halle, in der ohne

Seitenlinien (mit der Wand) gespielt wird, darf sich der ausführende Spieler bis maximal 1 m in das Spielfeld hinein bewegen.

16.4 Freiwurf

Ein Freiwurf ist an der Stelle im Spielfeld auszuführen, an der der Fehler begangen wurde. (R16.1)

17 Verhalten zum Gegner

17.1 Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder weggedrückt werden. Ein gegnerischer Spieler, mit oder ohne Ball, darf nur mit am aufrechten Körper seitlich angeschlossenen Armen oder mit senkrecht über den Kopf erhobenen Händen gesperrt werden. Es darf auch nur mit einem senkrecht erhobenen Arm gesperrt werden, sofern der andere Arm seitlich angeschlossen ist. Das Umfassen (Umspannen) eines Gegners mit einem Arm oder beiden Armen ist nicht gestattet (R17.6).

17.2 Stürmerfoul

Als Stürmerfoul gilt ein Vergehen eines Spielers der angreifenden Mannschaft, mit oder ohne Ball, an einem Spieler der verteidigenden Mannschaft.

- a) Unmittelbare Gefährdung des Gegners durch Anziehen des Knie in dessen Richtung;
- b) Sich in den Gegner drehen;
- c) In den Gegner laufen oder springen;
- d) Rempeln des Gegners;
- e) Absichtliches Drücken des Balles an den Körper des Gegners (R13.6);
- f) Abbücken in Richtung des Gegners.

Auf Stürmerfoul wird nur entschieden, wenn folgende Gegebenheiten gleichzeitig erfüllt sind:

- 1. Der Verteidiger hat eine korrekte Verteidigungshaltung eingenommen (R17.1.);
- 2. Der Verteidiger befindet sich nicht in Bewegung;
- 3. Der Verteidiger hat den Schwerpunkt seines Oberkörpers über den Beinen.

17.3 Der Ball darf zur Täuschung nicht gegen den Oberkörper oder das Gesicht des Gegners geführt werden (R16.1/16.4).

17.4 Handlungen, um den Gegner zu verwirren (z. B. Stampfen, Schreien), sind nicht gestattet (R16.1/16.4).

17.5 Regelwidriges Verhalten oder Verwirren des Gegners während des Korbwurfs wird mit Strafwurf (R19) 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 entfällt.

17.6 Wenn das Verhalten mindestens eines Spielers wiederholt nur gegen den Gegner gerichtet, nicht aber als grobes und unsportliches Verhalten anzusehen ist, ist das Team zu verwarnen wegen kleinen Verfehlungen (R18.2). Kommt es durch irgendeinen Spieler zu einem weiteren, vergleichbaren Verstoss, wird dies mit einem Strafwurf sanktioniert (R19).

17.7 Grobes und unsportliches Verhalten zum Gegner (z. B. Beleidigungen, Festhalten, den Fuss vorstellen, Schlagen, Stossen, Umrennen, «Schwalbe» etc.) wird immer direkt mit Ausschluss des fehlbaren Spielers geahndet (R20.1).

Grobes und unsportliches Verhalten, welches zu Verletzungen führen kann, ist in jedem Fall mit 5 Minuten (R20.3) oder Restausschluss (R20.4/20.5) zu bestrafen. Spieler, die eine Täglichkeit begehen, werden für den Rest des Spieles ausgeschlossen (R20.4/20.5).

17.8 Verlässt ein Spieler ohne Ball das Spielfeld, um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen, wird er ausgeschlossen (R20.2).

17.9 Konter

Es handelt sich um einen Konter, wenn der Ball einem Spieler zugespielt wird oder ein Spieler mit dem Ball auf den gegnerischen Korb zulaufen kann, wobei sich zwischen ihm und dem Korb kein gegnerischer Spieler mehr aufhält. Der Schiedsrichter sagt die Konter Situation mit dem Wort «Konten» an.

Wird der ballführende Spieler von einem Gegner ohne Körperkontakt um mehr als 2 m überlaufen oder der angreifende Spieler bricht den Konter ab, wird die Kontersituation aufgehoben.

Der Schiedsrichter löst dann die Kontersituation mit den Worten «Konter aufgehoben» wieder auf.

Vergehen während des Konters werden mit Ausschluss für den Rest des Spieles (R20.4/20.5) geahndet. Wird gleichzeitig der konterausführende Spieler beim Korbwurf behindert (R17.5), ist zusätzlich auf Strafwurf (R19) zu entscheiden.

18 Verwarnung

- 18.1 Eine Einzelverwarnung ist dem fehlbaren Spieler oder Mannschaftsbetreuer vom Schiedsrichter deutlich mit der gelben Karte anzuzeigen (R10.4/31.4).
- 18.2 Wird eine Mannschaftsverwarnung ausgesprochen, ist diese dem Mannschaftsführer deutlich mit der gelben Karte anzuzeigen (R8.3/13.9/17.6/24.6/31.3/31.4).
- 18.3 Nach einer Verwarnung wird das Spiel erst nach dem Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt. Tritt keine andere Regel in Kraft, erfolgt Freiwurf (R16.1/16.4).
- 18.4 Fehlbare Handlungen, welche nach einem Spielunterbruch (Pfiff) begangen werden, haben keinen Einfluss auf den Ballbesitz.
- 18.5 Werden beide Mannschaften für ein gleichzeitiges Vergehen verwarnt, wird das Spiel mit Schiedsrichterball (R14) fortgesetzt.
- 18.6 Für folgende Vergehen können Verwarnungen ausgesprochen werden
 - a) Verfehlung Mannschaftsbetreuer (R10.4) = Einzelverwarnung;
 - b) Kleine Verfehlungen einzelner bzw. verschiedener Spieler (R17.6/31.4) = Mannschaftsverwarnung
 - c) Auswechselfehler (R8.3/31.4) = Mannschaftsverwarnung;
 - d) Spielverzögerung (R13.9/31.3) = Mannschaftsverwarnung;
 - e) Reklamieren (R24.6/31.4) = Mannschaftsverwarnung.

19 Strafwurf

19.1 Der Strafwurf ist von der Mitte der Strafwurflinie aus auszuführen. Der Wurf hat aus dem Stand zu erfolgen, d. h. mindestens ein Teil eines Fusses muss am Boden bleiben. Der ausführende Spieler darf die Strafwurflinie nicht betreten, ansonsten ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden. Spieler, die sich seitlich des Korbraumes befinden, dürfen eine beliebige Haltung einnehmen, müssen jedoch ruhig stehen und dürfen den werfenden Spieler weder behindern noch verwirren (R17.5) noch den Ball berühren, bevor dieser die Korbeinrichtung oder den Boden berührt. Streiten zwei Spieler seitlich des Korbraumes um den Platz, sind beide wegen unsportlichen Verhaltens auszuschliessen (R20.1).

19.2 Der Korbraum darf erst dann betreten werden, wenn der Ball die Hände des werfenden Spielers verlassen hat (R19.7/19.8/19.9).

19.3 Wird nach dem Entscheid auf Strafwurf und vor dessen Ausführung eine Spielverzögerung (R13.9) begangen, wird dies als Spielverzögerung geahndet. Ist die Mannschaft des fehlbaren Spielers bereits wegen Spielverzögerung verwarnt, werden nacheinander zwei Strafwürfe geworfen. Nach dem ersten Wurf wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Wurf erfolgreich war, der Ball vom Korb wegspringt oder ohne Korbberührung zu Boden fällt.

19.4 Der Strafwurf ist nach dem Pfiff des Schiedsrichters innerhalb von 3 Sekunden auszuführen. Wenn diese Zeitlinie überschritten, der Ball nach dem Pfiff geprellt oder der Wurf während der Vorbereitungszeit (vor dem Anpfiff) ausgeführt wird, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.

19.5 Der ausführende Spieler darf den Ball nicht einem Mitspieler zuwerfen, sondern muss versuchen, ihn direkt in den Korb zu werfen (R16.1/16.4).

19.6 Bei der Ausführung des Strafwurfs darf kein Spieler näher als 1,5 m an den werfenden Spieler herantreten oder ihn verwirren (R19.7/19.8/19.9).

19.7 Wird die Regel 19.2 oder 19.6 durch einen Spieler der verteidigenden Partei verletzt, so wird der Strafwurf (R19) wiederholt, sofern dieser erfolglos war.

19.8 Wird die Regel 19.2 oder 19.6 durch einen eigenen Spieler verletzt, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden. Ein allenfalls erzielter Korb ist ungültig (R13.19).

19.9 Wird die Regel 19.2 oder 19.6 durch beide Parteien gleichzeitig verletzt, so ist auf Schiedsrichterball (R14) zu entscheiden. Ein allenfalls erzielter Korb ist ungültig (R13.19).

19.10 Ein erfolgreicher Strafwurf zählt als Korb.

19.11 Führt ein Auswechselspieler den Strafwurf aus, muss ein Feldspieler das Spielfeld verlassen. Befinden sich nach dem Anpfiff des Strafwurfs mehr als die erlaubte Anzahl Feldspieler im Spielfeld, wird ein allenfalls erzielter Korb annulliert und auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei entschieden. Die Regel 5.5 findet keine Anwendung.

19.12 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, nicht eingehalten, sind die Regeln 19.7 bis 19.9 für die Wertung oder Wiederholung anzuwenden. Die Anzahl Spieler auf dem Spielfeld wird nicht mehr kontrolliert.

19.13 Das Strafwurfwerfen wird in der Regel im Anschluss an das letzte Spiel ausgetragen, sofern keine anderen Bestimmungen in Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften bestehen. Bei einem Strafwurfwerfen halten sich nur die zum Werfen bestimmten Spieler in der jeweiligen Spielfeldhälfte auf. Es dürfen sich nur Spieler beteiligen, welche spielberechtigt sind. Mit Spielsperren belegte Spieler dürfen nicht eingesetzt werden. Beim Strafwurfwerfen im Anschluss an die reguläre Spielzeit, um einen Sieger des Spieles zu ermitteln, sind Spieler, deren Ausschlusszeit nicht abgelaufen ist, nicht einsetzbar. Die Spieler haben in einem den Vorschriften entsprechenden Tenue anzutreten. Der Ablauf des Strafwurfwerfens ist in Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften zu regeln.

Sofern keine Regelungen bestehen, ist nachfolgendem Ablauf vorzugehen:

- Fünf verschiedene Spieler absolvieren abwechselungsweise je einen Strafwurf nach den Korballregeln (R19);
- Bei Gleichstand nach dem ersten Durchgang wird das Strafwurfwerfen gemäss Absatz a wiederholt;
- Wenn bis dahin noch keine Entscheidung gefallen ist, werfen alle im Strafwurfwerfen (Absatz a und b) eingesetzten Spieler abwechselungsweise bis eine Entscheidung gefallen ist.

Die Reihenfolge der Mannschaften wird nur einmal ausgelost. Spieler dürfen während des Strafwurfwerfens nicht ausgetauscht werden. Pro Durchgang kann ein Spieler auch bei Minderzahl (Absatz a und b) nur einmal werfen. Die Reihenfolge der Spieler darf die Mannschaft nach jedem Durchgang frei wählen. Mannschaften, die nicht rechtzeitig zum Strafwurfwerfen antreten, werden in den letzten Rang der Entscheidungsgruppe eingeteilt.

20 Ausschluss

20.1 Die Dauer des Ausschlusses (R20.2–20.5) liegt je nach Schwere des Vergehens (Wiederholung) im Ermessen des Schiedsrichters, sofern das Reglement nichts anderes vorschreibt. Der Schiedsrichter kann bei dessen Verletzung bestimmen, dass der Spieler die Strafe nicht im Ausschlussraum absitzen muss. Nach Abschluss der Pflege ausserhalb des Ausschlussraumes muss sich der Spieler beim nächsten Spielunterbruch beim Schiedsrichter anmelden. Ist die Strafe abgelaufen, hat die Anmeldung aus dem Auswechselraum zu geschehen, sonst muss dies aus dem Ausschlussraum erfolgen (R20.2/20.10).

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

20.3 Ausschluss für 5 Minuten (17.7)

20.4 Ausschluss für den Rest des Spiels (R20.12)
Ein für den Rest des Spiels 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. Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn die Übergabe vollzogen ist (9.6 /22.1b).

20.5 Ausschluss für den Rest des Spiels (R20.4) mit Antrag auf Disqualifikation (R21/20.12)

20.6 Der zeitliche Ausschluss (R20.2/20.3) kann im gleichen Spiel mehrmals über einen Spieler verhängt werden. Der bestrafte Spieler ist über Grund und Dauer des Ausschlusses zu informieren.

20.7 Für den in einem Spiel für 2 oder 5 Minuten ausgeschlossenen Spieler darf während dieser Zeit die Anzahl Feldspieler nicht ergänzt werden. Wird ein Auswechselspieler ausgeschlossen, muss sich ein Feldspieler in den Auswechselraum begeben.

20.8 Wird ein Spieler für den Rest des Spiels ausgeschlossen (R20.4), muss die Mannschaft während 5 Minuten in Unterzahl spielen. Während diesen 5 Minuten muss sich ein vom Mannschaftsführer bestimmter Spieler (R9.4) in den Ausschlussraum begeben, sofern Auswechselspieler vorhanden sindF

20.9 Wird ein Spieler für den Rest des Spiels ausgeschlossen und Antrag auf Disqualifikation gestellt (R20.5) darf die Mannschaft die Anzahl Feldspieler für den Rest des Spiels nicht mehr ergänzen.

20.10 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 den Ausschlussraum, wird er mit Ausschluss für den Rest des Spiels (R20.4) bestraft. Der Schiedsrichter kann bei einem verletzten Spieler bestimmen, dass dieser die Strafe nicht im Ausschlussraum absitzen muss (R20.1). Betritt der Spieler vor Ablauf der Strafzeit das Spielfeld, ist er für den Rest des Spiels auszuschliessen (R20.4). Zusätzlich ist auf Strafwurf (R19) zu entscheiden.

20.11 Reklamiert der ausgeschlossene Spieler nach Anzeigen der Strafe (R20.2–20.4) bis zum Ablauf der zu verbüssenden Strafe beim Schiedsrichter, wird dieses Vergehen nicht mit Verwarnung der Mannschaft (R18/24.6) geahndet, sondern der fehlbare Spieler wird mit der nächst höheren Strafe (R20.3–20.5) belegt. Die noch auszustehende Strafe vor dem Reklamieren entfällt.

20.12 Der Ausschluss eines Spielers für den Rest des Spieles (R20.4/20.5) oder die Wegweisung des Mannschaftsbetreuers (R10.4) wird mit der roten Karte angezeigt.

20.13 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.

20.14 Ist die Ausschlusszeit am Ende der ersten Halbzeit nicht abgelaufen, muss der Rest zu Beginn der zweiten Halbzeit verbüßt werden.

20.15 Werden bei beiden Mannschaften gleichzeitig Spieler ausgeschlossen, wird das Spiel mit Schiedsrichterball (R14/20.13) fortgesetzt.

21 Disqualifikation

- 21.1 Unter Disqualifikation ist der zwangsmässige Ausschluss einzelner Spieler, Mannschaftsbetreuer oder ganzer Mannschaften von Spielen zu verstehen.
- 21.2 Die Disqualifikation wird durch das Schiedsgericht ausgesprochen. Wird gegen einen Spieler oder Mannschaftsbetreuer ein Antrag auf Disqualifikation (R20.5/31.7/31.8) gestellt, ist dieser automatisch für das nächste Spiel gesperrt. Dem Schiedsgericht steht es frei, die Sperre entsprechend der Verfehlung zu erhöhen.
- 21.3 Eine disqualifizierte Mannschaft verliert die ausgetragenen Spiele Forfait (R22.2).
- 21.4 Spieler und Mannschaftsbetreuer, die mit Spielsperren bestraft wurden, dürfen in keiner Funktion am gesperrten Spiel teilnehmen. Sie haben sich im Zuschauerbereich aufzuhalten.
- 21.5 Spielsperren, die auf eine bestimmte Zeitdauer (nicht einzelne Spiele) ausgesprochen wurden, haben Gültigkeit für alle Spiele, welche vom Schweizerischen Turnverband oder den Unterverbänden organisiert werden. Nimmt ein Spieler an Spielen von verschiedenen Verbänden teil, steht ihm ein Rekursrecht bei jedem einzelnen Verband zu.

22 Spielabbruch, Forfait

22.1 Der Schiedsrichter kann aus folgenden Gründen ein Spiel abbrechen:

- a) Die Spielerzahl einer Mannschaft sinkt unter 2 Spieler (R5.4);
- b) Bei Widersetzlichkeit vom Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsführer, von Spielern oder der ganzen Mannschaft (R20.4/24.8);
- c) Bei Störung durch das Publikum, die eine Fortsetzung des Spieles verunmöglicht;
- d) Bei schlechten äusseren Bedingungen (Witterung, Dunkelheit, u. ä.).

Der Schiedsrichter meldet den Spielabbruch der Wettkampfleitung. Ein Spielabbruch gemäss Regel 22.1b führt zu einer Forfait-Wertung (R22.2). Ein Spielabbruch gemäss Regel 22.1b infolge Verschuldens beider Mannschaften führt zu Forfait-Wertungen für beide Mannschaften.

22.2 Ein Spiel wird bei folgenden Verfehlungen Forfait gewertet:

- a) Wenn Regel 22.1a oder Regel 22.1b eintritt;
- b) Wenn eine Mannschaft mit weniger als 4 Spielern zu einem Spiel antritt (R5.2);
- c) Wenn eine Mannschaft ohne oder mit nicht akzeptierter Begründung vom Spiel fernbleibt;
- d) Wenn eine Mannschaft mehr als die erlaubte Anzahl Spieler einsetzt (R5.6/5.7);
- e) Andere Regelungen, die in den jeweiligen Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften festgelegt sind.

22.3 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 Spielschluss grösser als 5 Körbe zugunsten der korrekt spielenden Mannschaft, zählt das Endresultat.

23 Protest

23.1 Proteste können erhoben werden gegen

- a) Schiedsrichterentscheide, die den Regeln widersprechen;
- b) die Einrichtungen, die Masse, den Zustand des Spielfeldes, sowie den Ball (R23.2);
- c) den verspäteten Spielbeginn (R23.2);
- d) nicht spielberechtigte Spieler.

23.2 Proteste gegen die Einrichtungen, die Masse, den Zustand des Spielfeldes, den Ball oder den verspäteten Spielbeginn sind vor dem Spiel beim Schiedsrichter anzumelden und nach dem Spiel der Wettkampfleitung schriftlich zu bestätigen.

23.3 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.

23.4 Führt ein Protest zu einem längeren Spielunterbruch, ist nachzuspielen (R 11.4/11.5).

23.5 Nicht reglementgemäß beim Schiedsrichter und bei der Wettkampfleitung angemeldete Proteste werden abgelehnt.

23.6 Für Proteste, die während des Spieles beim Schiedsrichter angemeldet werden, kann eine Gebühr erhoben werden. Dies ist in den jeweiligen Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften festzulegen.

24 Schiedsrichter

24.1 Ein Spiel kann von zwei Schiedsrichtern geleitet werden (R25.1-ff.). Ist dies nicht möglich, kann ein Schiedsrichter, wenn möglich unterstützt durch zwei Linienrichter, das Spiel allein leiten.

24.2 Für die Spielleitung sollten brevetierte Schiedsrichter eingesetzt werden. Brevetierte Schiedsrichter sind zum Besuch von Wiederholungskursen verpflichtet. Besucht der Schiedsrichter während zwei Jahren keinen Wiederholungskurs auf der entsprechenden Stufe, ist die Weiterbildungspflicht nicht erfüllt. Das Brevet fällt in den Status «inaktiver Schiedsrichter». In den nächsten zwei Jahren kann das Brevet reaktiviert werden, wenn der Schiedsrichter einen Wiederholungskurs auf der entsprechenden Stufe erfolgreich absolviert. Schiedsrichter, die auch diese Frist verstreichen lassen, fallen zu Beginn des fünften Kalenderjahres nach dem letzten Besuch aus der inaktiven Schiedsrichterliste. Um wieder in den Status «aktiver Schiedsrichter» der entsprechenden Stufe zu gelangen, muss der normale Ausbildungsweg (Theorieprüfung und praktische Prüfung) absolviert werden. Werden Regeländerungen auf die neue Saison in Kraft gesetzt, kann der Fachbereich Korbball des Schweizerischen Turnverbandes die Weisung erlassen, dass alle Schiedsrichter einen Kurs besuchen müssen, damit die Anerkennung des Brevets bestehen bleibt.

24.3 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.

24.4 Der Schiedsrichter kann gegen Spieler, Mannschaften, Mannschaftsführer oder Mannschaftsbetreuer eine Ermahnung aussprechen. Nach einer Ermahnung wird das Spiel durch Pfiff des Schiedsrichters freigegeben (R16.1/16.4).

24.5 Die Tatsachenentscheide des Schiedsrichters sind unanfechtbar. Hingegen kann gegen Entscheide, die im Widerspruch zu den Regeln stehen, Protest (R23.1/23.3) erhoben werden.

24.6 Wenn Spieler Schiedsrichterentscheide kritisieren, den Schiedsrichter beeinflussen wollen (durch Gesten, Zurufe, etc.) oder sich negativ gegenüber Mitspielern äussern, ist die Mannschaft zu warnen (R18.2/18.6). Im Wiederholungsfall durch irgendeinen Spieler der gleichen Mannschaft ist der fehlbare Spieler auszuschliessen (R20.2). Ist der Spieler während der Verfehlung jedoch mit einer Zeitstrafe (R20.2/20.4) belegt, so ist nach Regel 20.11 vorzugehen.

24.7 Ein Spieler, der den Schiedsrichter, Spieler (betrifft sowohl Gegen- als auch Mitspieler) oder andere Personen beleidigt, ist auszuschliessen (R20.4-20.5). Erfolgt die Beleidigung in der Pause, beginnt die Strafzeit mit dem Anpfiff der zweiten Halbzeit.

24.8 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 abzubrechen (R22.1) und Antrag auf Disqualifikation (R21) zu stellen.

24.9 Verhängt der Schiedsrichter über einen Spieler einen Ausschluss für den Rest des Spieles mit Antrag auf Disqualifikation (R20.5), hat er den Mannschaftsführer zu verständigen und den Antrag sofort nach Spielschluss schriftlich bei der Wettkampfleitung anzumelden.

24.10 Benehmen sich einzelne Spieler, Mannschaften oder Mannschaftsbetreuer nach einem Spiel unsportlich gegenüber dem Schiedsrichter, Linienrichter, dem offiziellen Betreuer, den Spielern, der Wettkampfleitung oder Zuschauern kann der Schiedsrichter oder die Wettkampfleitung beim Schiedsgericht eine Disqualifikation (R21/R28.2) beantragen.

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

- Korb: zwei kurze Pfiffe;
- Halbzeit oder Ende: drei lange Pfiffe;
- Unterbrechung: mehrere kurze Pfiffe;
- Strafwurf: langer starker Pfiff;
- in allen anderen Fällen: ein kurzer Pfiff;

24.12 Der Schiedsrichter überwacht das Auswechseln der Spieler.

24.13 Der Schiedsrichter kontrolliert vor dem Spiel

- Masse des Spielfeldes;
- Ball;
- Spielbarkeit des Feldes;
- Spieldelteinrichtung;
- Spielberechtigung (Spielerlisten, Spielerpass);
- Spielbekleidung (deutliche Unterscheidung) und Ausrüstung (R6.5/6.6);
- orthopädischer Gegenstand, der durch Spieler getragen wird (R6.5)

Der Schiedsrichter ordnet allfällige Abänderungen und Verbesserungen an. Seinen Anweisungen ist Folge zu leisten. Der Schiedsrichter kann Spieler, die gegen die Bestimmungen der Regeln 24.13e-g verstossen, zum Spiel nicht zulassen.

24.14 Bestehen keine besonderen Regelungen, bestimmt der Schiedsrichter

- Auswechselraum/Ausschlussraum;
- Linienrichter.

24.15 Der Schiedsrichter unterrichtet das Spiel in folgenden speziellen Fällen:

- bei Beschädigung der Spieldelteinrichtung oder des Balls;
- bei ungünstigen Witterungseinflüssen;
- bei äusseren Einflüssen;
- bei Verletzungen;
- bei Feststellung des Tragens von unerlaubter und unvollständiger Ausrüstung (R6).

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

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

24.17 Der Schiedsrichter darf bei Spielen seines Vereins nicht amten.

24.18 Die Spielbekleidung des Schiedsrichters hat sich von derjenigen der Mannschaften deutlich zu unterscheiden. Der Schiedsrichter trägt eine offizielle Schiedsrichterbekleidung.

24.19 **Vorteilregel**

Wird ein Spieler durch einen Gegner behindert, soll der Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, sofern er überzeugt ist, dass der ballbesitzenden Mannschaft durch den Regelverstoss kein Nachteil entsteht. Der Schiedsrichter lässt das Spiel mit dem Wort "Spielen" weiterlaufen. Zieht der Regelverstoss eine Verwarnung und/oder Ausschluss mit sich, dann ist dies während der Anwendung der Vorteilsregel durch Hand heben und Ansage "Vorteil" durch den Schiedsrichter zu signalisieren.

Wird die Vorteilregel angewendet und tritt der erwartete Vorteil nicht ein, darf der Schiedsrichter unmittelbar danach den Entscheid revidieren.

Bei einem eindeutigen Regelverstoss darf die Vorteilregel nur dann angewendet werden, wenn sich ein Spieler in aussichtsreicher Position befindet, einen Korb zu erzielen. In diesem Fall ist erst nach Abschluss des Spielzuges das fehlbare Verhalten des Spielers oder der Mannschaft mit der Verwarnung (R18) oder mit Ausschluss (R20.1) zu bestrafen. Beim Spielzug und bei der Strafzumessung ist auch Regel 17.9 (Konter) zu beachten. Tritt mit dem Abschluss des Spielzuges kein Spielunterbruch ein, hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen. Nach dem Aussprechen der Strafe erfolgt die Spielfortsetzung mit Schiedsrichterball (R14).

Bei technischen Fehlern wie

- a) Doppelfang;
- b) Halten des Balles während mehr als 3 Sekunden;
- c) Körperberührung des Balles;
- d) Schrittfehler;

ist das Spiel in jedem Fall zu unterbrechen und es darf nicht auf Vorteil entschieden werden.

25 Spielleitung im Team

25.1 Ein Spiel kann von zwei Schiedsrichtern geleitet werden. Eine Meisterschaft resp. ein Meisterschaftsteil (z. B. 1. Liga) muss mit einem oder zwei Schiedsrichtern vollumfänglich absolviert werden – keine Mischform. Andere Regelungen müssen in den jeweiligen Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften geregelt werden.

25.2 Die beiden Schiedsrichter sind gleichberechtigt und gemeinsam für die Einhaltung der Regeln, Ablauf der Spielzeit (R11.2/11.3), Ausschlusszeit (R20), das Zählen der Körbe (R24.16) etc. verantwortlich. Sie verständigen sich meistens nonverbal mit Zeichen, Gesten, Nicken usw. untereinander.

25.3 Die Schiedsrichter nehmen die Kontrolle gemäss Regel 24.13 gemeinsam vor. Bei gegensätzlicher Auffassung entscheidet der erstgenannte Schiedsrichter.

25.4 Bestehen keine besonderen Regeln, so bestimmt der erstgenannte Schiedsrichter die Seite und den Auswechselraum (R24.14). Er ist auch für ein allfälliges Losen verantwortlich.

25.5 Der Feldschiedsrichter platziert sich bei Spielbeginn in der Spielhälfte der anspielberechtigten Mannschaft und kontrolliert deren Aufstellung (R7). Er eröffnet das Spiel.
Der Korbschiedsrichter hält sich in der Spielhälfte der nicht anspielberechtigten Mannschaft in der Nähe der Korblinie auf.
Während des Spieles wechseln die Schiedsrichter mehrmals die Positionen.

25.6 Der Feldschiedsrichter kontrolliert mehrheitlich das Spielgeschehen im Spielfeld, im Bereich des Ballbesitzes und das Auswechseln der Spieler sowie den Bereich des Auswechselraumes (R5.3/5.5/10.2/24.12).

25.7 Der Korbschiedsrichter kontrolliert mehrheitlich das Spielgeschehen neben dem Ball, das Verhalten im Korbraum und an der Korblinie. Er entscheidet auch meistens über Ab- oder Eckwurf und deren ausführenden Seite.

25.8 Ist das Spiel nach einer Strafe, einem Frei-, Ab-, Ein-, oder Eckwurf wieder freizugeben, so erfolgt dies grundsätzlich durch den Feldschiedsrichter.

25.9 Ein erzielter Korb wird vom Feldschiedsrichter mit zwei Pfiffen bestätigt, sofern der Korbschiedsrichter die Zustimmung mit seiner erhobenen Hand erteilt hat.

25.10 Pfeift ein Schiedsrichter einen Regelverstoss, so hat der andere Schiedsrichter diesen grundsätzlich mit der gleichen Zeichengebung anzuzeigen.

25.11 Wenn beide Schiedsrichter bei einem Regelverstoss gegen dieselbe Mannschaft pfeifen, jedoch unterschiedlicher Auffassung über die Bestrafung sind, gilt immer die schwerstwiegende Strafe:

- Ausschluss und Strafwurf
- Ausschluss
- Strafwurf
- Verwarnung der Mannschaft
- Verwarnung des Spielers
- Freiwurf

- 25.12 Legen die Schiedsrichter die Regel unterschiedlich aus, entscheiden die Schiedsrichter gemeinsam über den weiteren Spielfortgang. Können sie sich nach kurzer Absprache nicht einigen, entscheidet der erstgenannte Schiedsrichter endgültig (R25.15).
- 25.13 Jeder einzelne Schiedsrichter hat das Recht, das Spiel zu unterbrechen (R24.15) oder abzubrechen (R22.1/24.8/31.9). Vor Abbruch eines Spieles müssen jedoch alle Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spieles ausgeschöpft sein.
- 25.14 Grundsätzlich muss das Spiel (inkl. Strafwurfwerfen) von denselben zwei Schiedsrichtern geleitet werden. Fällt ein Schiedsrichter aus, leitet der andere das Spiel allein zu Ende.
- 25.15 Sind sich die zwei Schiedsrichter nicht einig und besteht keine Regelung über die Verantwortlichkeit, so entscheidet der erstgenannte Schiedsrichter endgültig.

26 Besondere Bestimmungen

26.1 Wird bei einem Regelverstoss mehr als eine Regel missachtet, können die entsprechenden Strafen ausgesprochen werden. Die gleiche Strafe kommt für den gehndeten Verstoss nur einmal zur Anwendung. Die Dauer eines allfälligen Ausschlusses liegt in diesem Fall im Ermessen des Schiedsrichters (R20.1).

26.2 Ausgewählte Regeln können im Rahmen der Weisungen präzisiert und detaillierter erläutert werden. Ziel der Weisungen besteht darin, dass Spezifikationen und Präzisierungen vorgenommen werden, wo der Bedarf besteht. Diese können auch über die Zeit angepasst werden. Änderungen werden im Rahmen der jährlichen STV Schiedsrichter-Wiederholungskurse und via den relevanten Korballmedien/-kanälen kommuniziert.

27 Linienrichter

- 27.1 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 Umfang überschritten hat. Die Linienrichter dürfen nicht selbständig in die Spielleitung eingreifen.
- 27.2 Sind Schiedsrichter als Linienrichter eingesetzt, kann der verantwortliche Schiedsrichter denselben weitere Befugnisse übertragen, endgültig entscheidet jedoch der Schiedsrichter.
- 27.3 Ist ein Linienrichter trotz Anweisungen des Schiedsrichters nicht im Stande seine Funktion wahrzunehmen oder missachtet dessen Anweisungen, kann dieser weggeschickt und Ersatz gefordert werden. Dies ist mit einer Busse zu sanktionieren.

28 Schiedsgericht

28.1 Das Schiedsgericht wird von der Wettkampfleitung ernannt. Es besteht aus drei Mitgliedern, welche im betroffenen Spiel nicht aktiv (Spieler, Schiedsrichter) mitgewirkt haben.

28.2 Das Schiedsgericht entscheidet endgültig, sofern keine Rekursmöglichkeit vorgesehen ist, über

- a) Proteste (R23);
- b) Anträge auf Disqualifikation (R20.5/24.8/24.9/24.10/31.7/31.8);
- c) Bussen, Spielsperren oder andere Strafen gemäss jeweiligen Wettkampfvorschriften;
- d) Wertung eines Spiels (R22.2/23.1);
- e) Wiederholung eines Spiels (R23.1).

28.3 Zu den Verhandlungen können folgende Personen als Zeugen eingeladen werden:

- a) Schiedsrichter
- b) je ein Vertreter der Mannschaften
- c) weitere Personen, die auf Beschluss des Schiedsgerichtes zugelassen sind

29 Rekurskommission

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

In Vernehmlassung

30 Strafen, Bussen

30.1 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 Widerhandlungen, die mit Strafen, Bussen und/oder Kosten geahndet werden.
Bestehen über Widerhandlungen keine Regelungen in den Wettkampfvorschriften gelangt das Reglement «Sanktionen und Bussen» des Schweizerischen Turnverbandes zur Anwendung.

31 Aufzählung der Strafen

31.1 Freiwurf

- a) In der Halle: Ball an Hallendecke (R2.12)
- b) Spielen mit unerlaubter Ausrüstung (R6.3–6.6)
- c) Überschreiten der Zeitlimite beim Anspiel (R12.2/12.3)
- d) Fehlerhaftes Spielen des Balles (R12.3/13.1/13.4/13.13)
- e) Ball absichtlich an den Körper drücken (R13.6)
- f) Zeitspiel (R13.8)
- g) Ball von unten durch den Korb werfen (R13.18)
- h) Ballberührung bei Korbwurf durch Angreifer (Ball in fallender Bewegung) (R13.20)
- i) Rütteln an Korbeinrichtung (R13.22)
- j) Fehlerhafter Ab-, Eck-, Ein-, Freiwurf oder fehlerhafte Spieleröffnung (R12.3/15/16)
- k) Regelwidriges Verhalten gegenüber Gegner (R17.1–17.4)
- l) Spielfortsetzung nach Verwarnung (R8.3/18.1–18.3)
- m) Fehlerhaftes Ausführen des Strafwurfs (R19.1/19.4/19.5/19.8/19.11)
- n) Spielfortsetzung nach Ermahnung (R24.4)

31.2 Strafwurf

- a) Ballberührung bei Korbwurf durch Verteidiger (Ball in fallender Bewegung) (R13.20)
- b) Unabsichtliches Bewegen der Korbeinrichtung oder des Korbnetzes bei Korbwurf durch Verteidiger (R13.21a)
- c) Regelwidriges Verhalten oder Verwirren während Korbwurf (R17.5)
- d) Wiederholung des Strafwurfs (R19.7/19.12)

31.3 1. Verwarnung / 2. Strafwurf

- a) Spielverzögerung, Behinderung bei Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurf (R13.9)
- b) Nur gegen den Gegner gerichtetes Abwehrverhalten ohne Versuch eines korrekten Abwehrspiels (R17.6)
- c) Spielverzögerung bei Strafwurf (R19.3)

31.4 1. Verwarnung / 2. Ausschluss

- a) Fehlerhaftes Auswechseln (R8.3)
- b) Kritisieren oder Beeinflussen des Schiedsrichters sowie unsportliche Äusserungen gegen Mitspieler (R24.6)

31.5 Ausschluss

- a) Nichtenmelden beim Schiedsrichter (R5.3/6.5/8.6/9.5/20.1)
- b) Spielen mit unerlaubter Ausrüstung sowie Harz und Haftmitteln (R6.3/6.4/6.6)
- c) Absichtliches Ballanwerfen oder Wegstossen des Gegners bei Ausführung eines Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurfes (R13.6/13.11)
- d) Absichtliches Bewegen der Korbeinrichtung oder des Korbnetzes bei Korbwurf durch Angreifer (R13.22b/13.22c)
- e) Grobes und unsportliches Verhalten (R17.8)
- f) Verlassen des Spielfeldes, um sich einen Vorteil zu verschaffen (R17.9)
- g) Kontersituation (R17.9)
- h) Wenn Spieler um den Platz an Korbraum vor Ausführung des Strafwurfs streiten (R19.1)
- i) Verlassen des Ausschlussraumes (R20.10)
- j) Reklamieren nach Anzeigen eines Ausschlusses und während dem Ausschluss (R20.11)

- k) Beleidigung von Spielern, Schiedsrichtern oder anderen Personen (R24.7)

31.6 Ausschluss und Strafwurf

- a) Spielen mit mehr als den erlaubten Feldspielern (R5.5)
- b) Verhinderung einer klaren Korbmöglichkeit durch fehlerhaftes Auswechseln (R8.4)
- c) Absichtliches Bewegen der Korbeinrichtung oder des Korbnetzes durch Verteidiger beim Korbwurf (R13.21b/13.21c)
- d) Betreten des Spielfeldes vor Ablauf der Ausschlusszeit (R20.10)

31.7 Ausschluss und Antrag auf Disqualifikation

- a) Grobes und unsportliches Verhalten (R 20.5/28.2)
- b) Konfersituation (R17.9)
- c) Reklamieren nach Anzeigen des Restausschlusses und während dem Restausschluss (R20.11)
- d) Beleidigung von Spielern, Schiedsrichtern oder anderen Personen (R24.7)

31.8 Antrag auf Disqualifikation

- a) Mannschaftsbetreuer, der sich nach der Wegweisung (rote Karte) nicht korrekt verhält (R10.4)
- b) Widersetzlichkeit gegenüber Schiedsrichterentscheiden (R24.8)
- c) Unsportliches Verhalten von Spielern, Mannschaften oder Mannschaftsbetreuern nach Spielschluss gegenüber Spielleitung, Spielern oder Zuschauern (R24.10/28.2)

31.9 Spielabbruch

- a) Spielerzahl einer Mannschaft sinkt unter zwei Spieler (R5.4)
- b) Widersetzlichkeit vom Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsführer, von Spielern oder der ganzen Mannschaft (R9.2/9.3/10.4/20.4/22.1/24.8)
- c) Störung durch das Publikum, die eine Fortsetzung des Spieles verunmöglicht (R22.1)
- d) Schlechte äussere Bedingungen (R22.1)

31.10 1. Verwarnung / 2. Wegweisung
Regelwidriges Verhalten von Mannschaftsbetreuern (R10.4)

31.11 Wegweisung
Spieler, Mannschaftsführer oder Mannschaftsbetreuer, die für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden (R10.4/20.4/20.5)

32 Schlussbemerkungen

- 32.1 Regeländerungen können nur durch den Bereich messbare und Spielsportarten, Ressort Korball, des Schweizerischen Turnverbandes erlassen werden. In Unterverbänden sind angepasste Regeländerungen bei Jugendmeisterschaften gestattet.
- 32.2 Der Bereich messbare und Spielsportarten, Ressort Korball, des Schweizerischen Turnverbandes, die Unterverbände oder weitere Veranstalter können zusätzlich Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften erstellen. Die erlassenen Bestimmungen dürfen jedoch nicht im Widerspruch zum Korball-Reglement stehen.
- 32.3 Regelauslegungen können durch das Ressort Korball jeweils auf den 1. April erlassen werden. Diese werden auf der Webseite des Schweizerischen Turnverbandes unter der Rubrik Korball publiziert.]