

Auszüge aus "Amtliche DTB Spielregeln für Korbball" **(Stand: 01.Juli 2008)**

Inhaltsverzeichnis:

I. Spielgedanke

II. WettkampfregeIn

1 Spielfeld

2 Spielgerät

3 Am Spiel beteiligte Personen

4 Spielkleidung

5 Spielzeit

6 Wertung

7 Spielvorbereitung

8 Spielverlauf

9 Aufgaben des Schiedsrichters

10 Ahndung von Vergehen (SpielerIn)

11 Ahndung von Vergehen (Betreuer)

1a. Spielfeldskizzen Kleinfeld (Hallenfeld)

1b. Spielfeldskizzen Grossfeld (Feld im Freien)

2. Spielgerät (Korbständer)

3. Spielberichtsbogen (steht für den Bezirk Hannover im Downloadbereich zur Verfügung)

I. Spielgedanke

Beim Korbballspiel stehen sich zwei Mannschaften gegenüber. Jede von ihnen ist bemüht, durch schnelles und genaues Zuspiel, verbunden mit ständigem Positionswechsel der Spielerinnen, den Ball möglichst häufig in den gegnerischen Korb zu werfen und Korberfolge des Gegners zu vermeiden. Der Ball darf mit dem ganzen Körper - ausgenommen Füße und Unterschenkel - gespielt werden. Mit dem Ball in der Hand darf nicht mehr als drei Schritte gelaufen werden. Erlaubt ist, den Ball bis zu drei Sekunden in der Hand zu halten und einmal auf den Boden zu prellen. Ein erfolgreiches Korbballspiel erfordert kollektiven Spielaufbau, sichere Ballführung, präzise Würfe, gute konditionelle Voraussetzungen und geistige Flexibilität.

II. WettkampfregeIn

Vorbemerkungen: Bei der Überarbeitung haben wir uns bemüht, geschlechtsgerechte Sprachformen zu verwenden. Wir sind uns sehr wohl bewusst, dass es auch Spielerinnen, Betreuerinnen und Schiedsrichterinnen gibt. Um den Umfang dieses Heftes nicht unwesentlich zu vergrößern, haben wir uns für den vorliegenden Druck entschieden. Natürlich gelten alle Bestimmungen für beide Geschlechter. Korbballspiele werden im Freien (Feldkorbball) und in der Halle (Hallenkorbball) durchgeführt. Feldkorbball und Hallenkorbball unterscheiden sich hinsichtlich des Spielfeldes (siehe Ziffer 1.) und der Zusammensetzung der Mannschaften (3.1).

Praktiziert wird jedoch auch, auf dem Feld nach Hallenregeln (Kleinfeld) zu spielen.

1 Spielfeld

1.1 Spielfeldgröße

Feldkorbball: 25 x 50 m

Hallenkorbball: 15 x 30 m

In Ausnahmefällen ist eine Unterschreitung der Spielfeldgröße bis 12 x 24 m erlaubt.

1.2 Korbständer

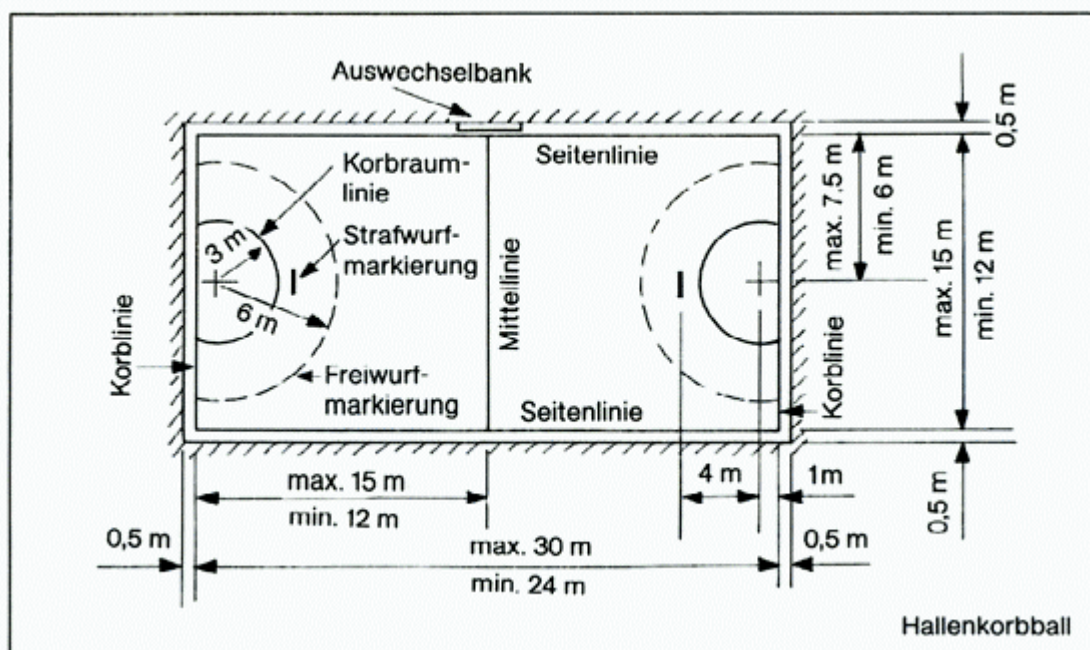
Feldkorbball: Der Korbständer steht in der Mitte zwischen den Seitenlinien 7m von der Korblinie entfernt innerhalb des Spielfeldes.

Hallenkorbball: Der Korbständer steht in der Mitte zwischen den Seitenlinien 1 m von der Korblinie entfernt innerhalb des Spielfeldes.

1.3 Korbraumlinie

Feldkorbball: Um den Korbständer ist ein Kreis (Korbraumlinie) mit dem Radius von 3m gezogen.

Hallenkorbball: Um den Korbständer ist ein Teilkreis (Korbbraumlinie) mit dem Radius von 3m gezogen.



1.4 Freiwurfmarkierung

Gleichlaufend zur Korbbraumlinie ist in 3m Abstand eine mehrfach unterbrochene Freiwurfmarkierung gezogen.

1.5 Strafwurfmarkierung

In der Längsmittle, 4 m vom Korb entfernt zwischen Korbständer und Mittellinie bezeichnet ein 1 m langer Strich die Strafwurfmarkierung.

1.6 Mittellinie

Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt.

1.7 Wechselräume

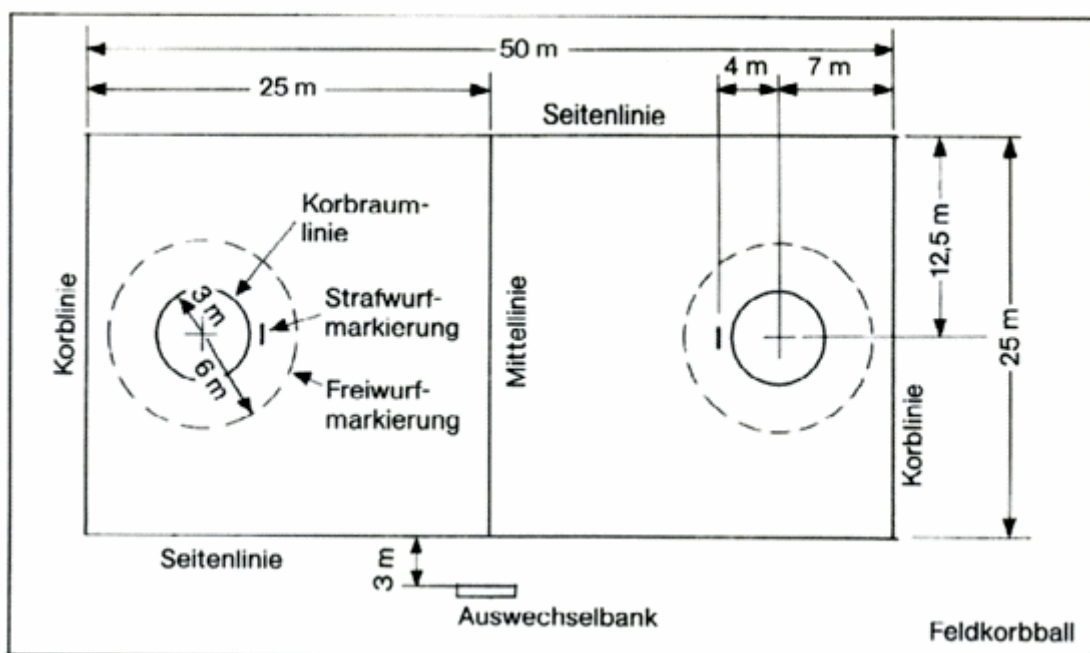
Die Wechselräume werden durch je zwei Markierungen an der Seitenlinie - für Feldkorbball an beiden Seitenlinien - gekennzeichnet. Diese Markierungen sind 3 m von der Mittellinie entfernt. Die Wechselbänke sind in der Halle 1 m und auf dem Feld 3 m von der Seitenlinie entfernt

1.8 Spielfeldlinie

Alle Linien gehören zu den Räumen, die sie begrenzen. Die Linien sollen 5 cm breit und deutlich sichtbar sein.

1.9 Spielfeldskizzen

Die Spielfeldskizzen sind Bestandteil dieser Spielregeln



2 Spielgerät

2.1 Korbständer

2.1.1 Maße

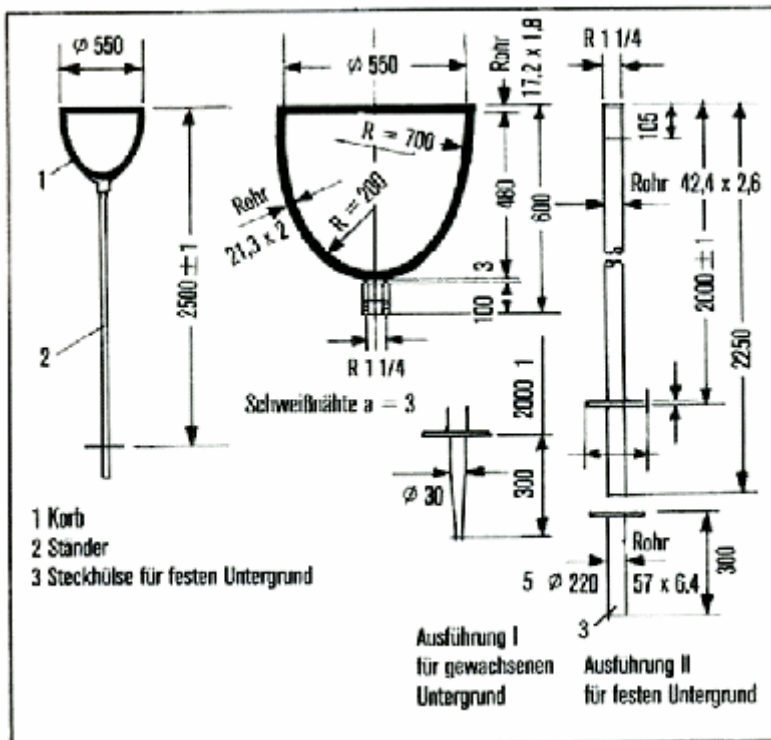
Der obere Rand des Korbständers befindet sich 250 cm über dem Boden. Der Reifen des Korbes hat einen Innendurchmesser von 55 cm.

2.1.2 Netz

An dem Reifen des Korbes ist ein sich nach unten verjüngendes Netz befestigt. Es ist nach oben und unten offen.

2.1.3 Skizze

Die Skizze ist Bestandteil dieser Spielregeln.



2.2 Ball

2.2.1 Beschaffenheit

Der Ball besteht aus einer Leder- oder Kunststoffhülle; er muss rund sein.

2.2.2 Ballgrößen und Gewichte

56 - 60 cm und 400 - 500 g für alle Altersklassen

51 - 53 cm und 340 - 360 g für die Altersklassen 6/7 bis einschließlich 10/11

Der Innendruck des Balles muss so hoch sein, dass dieser nicht mehr als 0,5 cm eingedrückt werden kann.

Der Einsatz des kleinen Balles in den Altersklassen 7/7 bis 10/11 ist nicht Pflicht. Er wird in den Landesverbänden geregelt.

2.2.3 Wettspielball

Bei jedem Wettspiel muss mit einem den Regeln entsprechenden Ball gespielt werden (DTB-Prüfsiegel). Der Ball darf während einer Halbzeit nur aus zwingenden Gründen gewechselt werden. Zwingende Gründe können Defekt oder Verlust des Balles sein.

3 Am Spiel beteiligte Personen

3.1 Zusammensetzung der Mannschaften

3.1.1 Anzahl der Spielerinnen

Feldkorbball: 6 Feldspielerinnen, 1 Korbhüterin, 3 Auswechselspielerinnen

Hallenkorbball: 4 Feldspielerinnen, 1 Korbhüterin, 3 Auswechselspielerinnen

3.1.2 Spielfähigkeit

Feldkorbball: Tritt eine Mannschaft mit weniger als 5 Spielerinnen an, ist sie nicht spielfähig. Verringert sich die Zahl der Spielerinnen während des Spieles unter 4, ist

sie nicht mehr spielfähig.

Hallenkorbball: Tritt eine Mannschaft mit weniger als 4 Spielerinnen an, ist sie nicht spielfähig. Verringert sich die Zahl der Spielerinnen während des Spieles unter 3, ist sie nicht mehr spielfähig.

3.1.3 Vervollständigung

Eine Spielerin, die eine Mannschaft nach dem Anpfiff des Spieles vervollständigt, darf das Spielfeld erst bei Spielunterbrechung und nach mündlicher Anmeldung beim Schiedsrichter und dessen Bestätigung betreten.

3.1.4 Auswechselspielerinnen

Die Auswechselspielerinnen können jederzeit eingewechselt werden.

Die Auswechselspielerinnen dürfen sich auf der Wechselbank bzw. an der Seitenlinie der eigenen Spielfeldhälfte aufhalten. Verlassen sie die Wechselbank um sich an der Seitenlinie der eigenen Hälfte aufzuwärmen, müssen sie sich eine Trainingsjacke oder Ähnliches überziehen.

3.2 Korbhüter/in

3.2.1 Spielberechtigung

Spielerinnen, deren Körpergröße 178,00 cm übersteigt, sind als Korbhüterin nicht spielberechtigt.

3.2.2 Messeintrag

Spielerinnen ab 175,00 cm Körpergröße sind als Korbhüterin nur spielberechtigt wenn sie einen Messeintrag in der Pässeinlage vorweisen. Die Korbhüterinnen werden vor Beginn der Spielserie in ihren Landesverbänden gemessen. Dieser Messeintrag gilt für das gesamte Spieljahr (einschließlich weiterführender Meisterschaften). Die Ermittlung der Körpergröße bei Korbhüterinnen ist nicht erforderlich, wenn in der Pässeinlage nach Vollendung des 21. Lebensjahres eine Größe bis 180,00 cm eingetragen ist.

3.2.3 Messgremium / Messverfahren

Die Messung nimmt ein Gremium vor, das aus drei Mitgliedern besteht. Dem Gremium muss mindestens eine Frau angehören. Sämtliche Mitglieder müssen verschiedenen Vereinen angehören.

Bei der Messung gilt eine Toleranz von 2,00 cm. Diese soll technisch bedingte Messungenauigkeiten und natürliche Schwankungen der Körpergröße ausgleichen. Es muss ein Messprotokoll geführt werden. In das Messprotokoll und die Pässeinlage wird das abgelesene Messergebnis eingetragen. Damit ist eine Spielerin bis zu einem Messeintrag von 180,00 cm als Korbhüterin spielberechtigt. Dieser Messeintrag gilt für jeweils ein Spieljahr.

Wird bei der Messung eine Größe von über 180,00 cm festgestellt, so darf die Spielerin endgültig nicht mehr als Korbhüterin eingesetzt werden. Eine erneute Messung für nachfolgende Spielreihen und Spieljahre ist dann nicht mehr möglich.

3.2.4 Korbhüterwechsel

Die Korbhüterin kann durch jede Feldspielerin ersetzt werden, wenn diese durch die entsprechende Spielkleidung kenntlich gemacht wird und darüber hinaus die Rückennummer hat, mit der sie auf dem Spielformular eingetragen wurde.

3.2.5 Verlassen des Korbraumes

Verlässt die Korbhüterin den Korbraum über die Korbraumlinie, unterliegt sie denselben Regeln wie eine Feldspielerin.

3.3 Spielführer/in und Betreuer/in

3.3.1 Aufgaben

Die Spielführerin, auch der Betreuer, sind für das sportliche Verhalten der Mannschaft verantwortlich. Sie sind auf dem Spielberichtsbogen zu benennen.

3.3.2 Spielführerbinde

Die Spielführerin ist durch eine Armbinde zu kennzeichnen.

3.3.3 Spielführerwechsel

Scheidet die Spielführerin aus, ist eine andere Spielerin als Spielführerin zu bestimmen.

3.3.4 Betreuer

Mannschaften, in denen minderjährige Spielerinnen mitwirken, dürfen nur in Anwesenheit eines Betreuers spielen. Diese Bestimmung gilt jedoch nicht für Mannschaften ab der Altersklasse 18/19 in denen spielberechtigte minderjährige Spielerinnen eingesetzt werden. Es sind maximal zwei Betreuer pro Spiel und Mannschaft erlaubt. Die auf dem Spielformular benannten Betreuer dürfen sich nur auf der Auswechselbank bzw. an der Seitenlinie der eigenen Spielhälfte aufhalten. Sie sind Teil der Mannschaft und unterliegen denselben sportlichen Verhaltensregeln. Sollte eine Mannschaft zu Spielbeginn nur einen Betreuer auf dem Spielberichtsbogen eingetragen haben, darf im Falle eines Platzverweises ein zweiter Betreuer nachgetragen werden.

Betreuer dürfen das Spielfeld erst nach einem Zeichen des Schiedsrichters bei einer Spielunterbrechung betreten. Bei Zuwiderhandlung ist der Betreuer zu bestrafen.

3.3.5 Eintragungen

Spielführerin und/oder Betreuer sind dafür verantwortlich, daß die persönlichen Daten der Spielerinnen vor dem Spiel in das Spielformular eingetragen werden, und bestätigen durch Unterschrift die Richtigkeit der Eintragungen. Nach dem Spiel unterschreiben sie den vom Schiedsrichter vervollständigten Spielbericht.

3.4 Schiedsrichter

3.4.1 Wettspiele

Die Wettspiele sind von geprüften Schiedsrichtern - einzeln oder im Gespann zu leiten. Bei Gespannen sind beide Schiedsrichter gleichberechtigt.

3.4.2 Aufgaben

Ausbildung, Aufgaben und Einsatz der Schiedsrichter sind in der Bundesschiedsrichterordnung geregelt.

3.4.3 Kleidung

Die Schiedsrichter sind mit einem schwarzen oder farbigen Schiedsrichterhemd und

einer kurzen oder langen schwarzen Sporthose bekleidet. Gespanne müssen in Form und Farbe einheitlich gekleidet sein. Bei Farbgleichheit des Schiedsrichterhemdes mit den Trikots der spielenden Mannschaften zieht sich der Schiedsrichter um.
Ausnahme: Der Schiedsrichter tritt in schwarzer Kleidung an.

4 Spielkleidung

4.1 Mannschaft

Bei Wettspielen haben die Mannschaften einheitliche Sporthosen und Trikots zu tragen. Die Trikots müssen mit Rückennummern versehen sein. Die Größe der Rückennummer soll 20 cm betragen. Die Nummern müssen in den Spielberichtsbogen eingetragen werden.

4.2 Korbhüterin

Die Korbhüterinnen müssen durch andersfarbige Trikots kenntlich gemacht werden. Sie können auch eine andersfarbige Sporthose tragen. Korbhüterinnen innerhalb einer Mannschaft müssen form und farbgleiche Trikots tragen.

4.3 Farben

Die Trikots müssen sich von denen der Gegner und dem der Schiedsrichter unterscheiden.

4.4 Meisterschaften

Bei Meisterschaften treten die Mannschaften in den Trikotfarben an, die mit der Ausschreibung gemeldet wurden. Die erstgenannte Mannschaft hat sich bei Farbgleichheit unaufgefordert umzuziehen. Bei überregionalen Meisterschaften entscheidet bei Farbgleichheit das Los; der Ausrichter hat jedoch das Vorrecht der Trikotwahl.

4.5 Sportschuhe

Das Spielen ist nur in mit Profilsohlen, Stollen oder Noppen gestattet. Schuhe mit Metallstollen sind unzulässig.

4.6 Körperschmuck

Vor dem Spiel sind Uhren, Ringe, Halsketten und anderer Schmuck abzulegen. Nur glatte Ringe sind erlaubt. Spielt eine Brillenträgerin mit einer anderen Brille als einer Sportbrille, geschieht dies auf eigene Gefahr.

4.7 Gelenkstützen

Nur glatte Gelenkstützen sind erlaubt.

4.8 Abstellen der Mängel

Sind die Erfordernisse (4.5 - 4.7) nicht erfüllt, haben die Spielerinnen das Spielfeld bis zur Behebung der Mängel zu verlassen.

5 Spielzeit

5.1 Spieldauer

Ein Wettspiel dauert für

Frauen/Männer: 2 x 15 Minuten bis 2 x 30 Minuten
Jugend 15-19 J.: 2 x 15 Minuten bis 2 x 30 Minuten
Jugend bis 14 J.: 2 x 10 Minuten bis 2 x 20 Minuten

5.2 Pausenzeit

Die Pausenzeit beträgt in allen Klassen maximal 10 Minuten; sie kann durch die jeweilige Ausschreibung verkürzt werden.

5.3 Auszeit

Die Betreuer/die Mannschaftsführerinnen beider Mannschaften haben die Möglichkeit einmal pro Spiel eine Auszeit (Time out) von 60 Sekunden in Anspruch zu nehmen. Die Auszeit beschränkt sich auf die reguläre Spielzeit und ist durch Handzeichen und den Ausruf "Time out" anzuzeigen. Durch das Zeichen (Time out = Zeichen für Spielzeitunterbrechung) bestätigt der Schiedsrichter die Spielunterbrechung. Damit beginnt die Auszeit. Auszeiten sind nur während einer Spielunterbrechung zulässig.

5.4 Zeitnahme

Für die Zeitnahme ist der Schiedsrichter verantwortlich. Er kann jedoch eine andere Person benennen, die die Zeitnahme übernimmt. Entscheidet der Schiedsrichter kurz vor Ende der Halbzeit oder des Spieles auf Eck-, Frei, Straf- oder Einwurf, ist dieser noch auszuführen. Die unmittelbare Wirkung ist abzuwarten.

5.5 Unterbrechung

Bei Verletzung kann, bei Gerätedefekt oder gravierenden Regelverstößen muss das Spiel unterbrochen werden. Bei einer blutenden Verletzung ist das Spiel sofort zu unterbrechen, die Spielerin vom Spielfeld zu nehmen und gegebenenfalls der blutverschmutzte Ball auszutauschen.

5.6 Spielentscheidung

Muss bei unentschiedenem Spiel eine Entscheidung erreicht werden, Ist nach einer Pause von 5 Minuten und Lösen das Spiel für 2 x 5 Minuten fortzusetzen (ohne Pause). Ist innerhalb dieser 10 Minuten keine Entscheidung gefallen, wird ein 4-m-Werfen durchgeführt

5.6.1 Durchführung 4-m-Werfen

Jede Mannschaft benennt drei Spielerinnen, die im Wechsel mit den Spielerinnen der Gegenmannschaft je einen 4-m-Wurf ausführen. Durch das Los wird bestimmt, welche Mannschaft mit dem Werfen beginnt. Nach unentschiedenem Ausgang des 4-m-Werfens müssen erneut drei Spielerinnen benannt werden, die ein zweites 4-m-Werfen durchführen. Dieses Verfahren wird so lange fortgesetzt, bis eine Entscheidung gefallen ist. Der Schiedsrichter entscheidet, auf welchen Korb geworfen wird. Spielerinnen, die bei Spielende eine Hinausstellung verbüßen, dürfen beim 4-m-Werfen nicht eingesetzt werden.

6 Wertung

6.1.1 Korbtreffer

Jeder korrekt erzielte Treffer zählt einen "Korb".

6.1.2 Spielgewinn

Ein gewonnenes Spiel zählt zwei Punkte.

6.1.3 Unentschieden

Ein unentschiedenes Spiel zählt je Mannschaft einen Punkt.

7 Spielvorbereitung

7.1 Spielberichtsbogen

Vor jedem Spiel ist ein Spielberichtsbogen auszufüllen, auf dem die Spielerinnen und der Betreuer namentlich aufgeführt sind. Korbhüterin und Spielführerin sind dort zu kennzeichnen. Spielführerin und Betreuer bestätigen durch Unterschrift die Richtigkeit der Eintragungen. Der Spielberichtsbogen ist Bestandteil der Spielregeln.

8 Spielverlauf

8.1 Eröffnung des Spieles

8.1.1 Seitenwahl

Die beim Losen gewinnende Spielführerin kann die Spielfeldhälfte oder Anwurf wählen. Dieses gilt auch für Entscheidungsspiele oder Verlängerungen.

8.1.2 Spielball

Zu Beginn einer jeden Halbzeit stellt die anwerfende Mannschaft den Ball.

8.1.3 Anwurf

Der Anwurf erfolgt nach Anpfiff des Schiedsrichters an der Mittellinie. Alle gegnerischen Spielerinnen haben einen Abstand von 3 m zum Ball einzuhalten. Der Anwurf ist ausgeführt, sobald der Ball die Hand der anwerfenden Spielerin verlassen hat. Die anwerfende Spielerin darf den Ball erst wieder berühren, nachdem eine andere Spielerin Ballkontakt hatte. Keine Spielerin darf die Mittellinie überschreiten, bevor der Anwurf ausgeführt ist. Nach der Halbzeit wechseln Spielfeldhälfte und Anwurf.

8.2 Spielen des Balles

8.2.1 Körper

Der Ball darf mit dem ganzen Körper mit Ausnahme der Füße und der Unterschenkel gespielt werden. Wird der Ball an den Fuß geprellt oder geworfen und ist keine Absicht zu erkennen, geht das Spiel weiter.

8.2.2 Zufassen

Das nochmalige Zufassen ("Nachfassen") zum Ball sowie das Hinüberführen des mit einer Hand gefangenen Balles in die andere Hand sind erlaubt.

8.2.3 Raumgewinn

Hat eine Spielerin den Ball geworfen, um einen Gegner zu überspielen oder um Raum zu gewinnen, so darf sie den Ball erst wieder annehmen, nachdem dieser den Boden oder eine Spielerin berührt hat.

8.2.4 Prellen

Gestattet ist das einmalige Prellen mit Fangen im Lauf und im Stand. Die Spielerin

darf mit dem Ball, vor und nach jedem Prellen, 3 Schritte laufen oder den Ball 3 Sekunden festhalten.

Die Ballberührung durch eine andere Spielerin oder das Zurückprallen des Balles vom Korbständer erlaubt das erneute Anwenden der Regel 8.2.4

8.2.5 Spielverzögerung

Wird das Spiel bei An-, Frei-, Eck-, Ab- oder Einwurf absichtlich verzögert, hat der Schiedsrichter die Fortsetzung des Spiels durch Pfiff anzuzeigen. Nach dem Pfiff oder der Einnahme der Wurfposition muss der Ball innerhalb von 3 Sekunden gespielt werden. Geschieht dies nicht, ist auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft zu entscheiden.

8.2.6 Spielunterbrechung

Wird der Ball zum Zwecke der Spielverzögerung absichtlich weggetragen, geworfen oder weggeschossen, muss das Spiel unterbrochen werden. Die Spielzeit ist anzuhalten. Die betreffende Spielerin wird bestraft. Danach wird das Spiel durch Pfiff fortgesetzt.

8.2.7 Zeitspiel

Angriffsaktionen müssen zügig erfolgen. Unternimmt eine Mannschaft offensichtlich keinen Versuch, einen Korb zu erzielen, so zeigt der Schiedsrichter durch Heben eines Armes an, dass er demnächst auf Zeitspiel entscheiden wird. Sollte dann noch immer kein Versuch erkennbar sein den Angriff mit einem Korbwurf abzuschließen, hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen und auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft zu entscheiden.

8.2.8 Ausführung nach dem Schlusspfiff

Alle Vergehen, die zu Frei-, Straf-, Eck oder Einwurf führen, müssen noch ausgeführt werden, wenn die Handlung innerhalb der regulären Spielzeit erfolgte. Die Wirkung des Wurfes ist abzuwarten.

8.3 Korbraum

8.3.1 Betreten des Korbraumes

Der Korbraum darf nur von der Korbhüterin betreten werden. Sprungwürfe in den Korbraum sind erlaubt, sofern die Korbhüterin dadurch nicht gefährdet wird.

8.3.2 Gefährdung des Gegners

Die Korbhüterin darf nicht gegen eine angreifende Spielerin angehen, die bereits zum Sprung angesetzt hat. Hier wird nur dann auf Strafwurf entschieden, wenn eine Gefährdung des Gegners vorliegt, sonst auf Freiwurf.

8.3.3 Verhalten im Korbraum

Die Korbhüterin darf sich im gesamten Korbraum mit dem Ball bewegen. Die Abwehr des Balles ist ihr dort auch mit dem Fuß erlaubt.

8.3.4 Ballannahme

Der im Korbraum befindlichen Korbhüterin ist es erlaubt, einen außerhalb des Korbraumes springenden Ball an sich zu nehmen. Der Feldspielerin ist die Annahme eines innerhalb des Korbraumes springenden Balles gestattet. Nicht gestattet ist das

Herausholen des im Korbraum liegenden oder rollenden Balles durch eine sich außerhalb des Korbkreises befindende Spielerin.

8.3.5 Verlassen des Korbraumes

Die Korbhüterin darf den Korbraum nicht mit dem Ball in der Hand verlassen. Sie verlässt den Korbraum auch dann mit dem Ball, wenn sie im Korbraum abspringt, den Ball in der Luft annimmt und außerhalb zum Stehen kommt. Sie darf sich aber jeden in den Korbraum gespielten Ball selbst hinausprellen. Hat der Ball die Korblinie überschritten, ist das Spiel mit einem Abwurf fortzusetzen.

8.3.6 Ball im Spiel

Jeder aus dem Korbraum herausrollende, herausspringende oder vom Korbständer zurückprallende Ball bleibt im Spiel.

8.3.7 Unerlaubte Abwehr durch Korbhüterin

Greift die Korbhüterin zur Abwehr eines Korbwurfes von unten durch den Korbrand oder bewegt den Korbständer in gleicher Absicht, erfolgt Strafwurf. Ein Strafwurf unterbleibt, wenn der Wurf keine Aussicht auf Erfolg hatte.

8.3.7.1 Unerlaubte Abwehr durch Feldspielerin

Steht eine Feldspielerin im Korbraum und wehrt einen Ball am Korb ab, wird auf Strafwurf gegen ihre Mannschaft entschieden und die Spielerin hinausgestellt. Läuft eine Spielerin zur Abwehr durch den Korbraum und verhindert einen erfolgversprechenden Korbwurf, ist auf Strafwurf zu entscheiden. Die Spielerin ist zu bestrafen.

8.4 Korbgewinn

8.4.1 Gültiger Korb

Ein gültiger Korb ist erzielt, wenn sich der von oben kommende Ball mit vollem Umfang unterhalb des Korbrandes befindet. Dies gilt auch, wenn ein Ball von unten durch den Korb hochspringt, sich mit vollem Umfang über dem Korbrand befindet und wieder in den Korb fällt. Wirft eine Spielerin in den eigenen Korb, zählt dieser Treffer als regulär für den Gegner erzielt. Erfolgte der Wurf mit Absicht, ist die Spielerin vom laufenden Spiel auszuschließen.

Entscheidet der Schiedsrichter beim Korbwurf auf Foulspiel und der Wurf führt dennoch zum Korberfolg so ist nachträglich auf Korb zu entscheiden. Der Treffer ist auch dann zu zählen, wenn bei dem sich in der Luft befindlichen Ball der Halbzeit- oder Schlusspfiff ertönt.

8.4.2 Anwurf

Nach jedem Korb beginnt dies Spiel mit neuem Anwurf. Den Anwurf hat die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde.

8.5 Verhalten zum Gegner

8.5.1 Sperren

Der Gegner darf nicht geschlagen, gehalten oder gestoßen werden. Das Umfassen eines Gegners mit einem Arm oder beiden Armen gilt, auch wenn der Gegner dabei

nicht berührt wird, als Sperren und ist daher verboten. Nur die ballführende Spielerin darf mit seitlich ausgebreiteten oder nach oben gestreckten Armen gesperrt werden. Das Spiel wird nicht unerbrochen, wenn ein Vorteil der angreifenden Mannschaft zu erkennen ist.

8.5.2 Täuschen des Gegners

Ist eine Spielerin im Besitz des Balles, darf sie sich, um einem Gegner auszuweichen, weder gegen den Gegner abbücken noch in ihn hineindrehen, gegen ihn anrennen oder ihn in anderer Weise angehen. Der Ball darf zur Täuschung nicht gegen den Gegner geführt werden.

8.5.3 Gefährliches Spiel

Wirft sich eine Spielerin nach dem Ball oder schlägt danach und gefährdet dadurch eine andere Spielerin, hat der Schiedsrichter auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft zu entscheiden.

8.5.4 Unsportliches Verhalten

Unsportliches Verhalten auf dem Spielfeld wird mit Frei- oder Strafwurf geahndet. Je nach Schwere des Vergehens gibt es eine Ermahnung oder Hinausstellung auf Zeit oder Dauer.

8.6 Auswechseln

8.6.1 Wechselraum

Es darf nur innerhalb des eigenen Wechselraumes gewechselt werden.

8.6.2 Auswechselbank

Auf der Auswechselbank dürfen nur die Auswechselspielerinnen und je ein Betreuer der beiden Mannschaften Platz nehmen.

8.6.3 Wechselfehler

Die Auswechselspielerin darf erst dann das Spielfeld betreten, wenn die auszuwechselnde Spielerin das Spielfeld verlassen hat. Falsches Auswechseln wird mit Freiwurf bestraft, sofern der gegnerischen Mannschaft dadurch kein Nachteil entsteht. Der Freiwurf wird an der Mittellinie auf der Auswechelseite ausgeführt. Bei mehrmaligen Auswechselfehlern wird das Recht zum Auswechseln für das laufende Spiel vom Schiedsrichter nach vorangegangener Ermahnung entzogen.

8.6.4 Verlassen des Spielfeldes

Spielerinnen, die während einer Spielaktion das Spielfeld verlassen, müssen es an derselben Stelle wieder betreten.

8.6.5 Unerlaubtes Verlassen des Spielfeldes

Verlässt eine Spielerin absichtlich und nicht zum Zwecke des Auswechselns das Spielfeld oder die Auswechselbank und meldet sich nicht beim Schiedsrichter ab, wird sie vom laufenden Spiel ausgeschlossen (Zeigen der roten Karte / 1 Spiel Sperre).

8.6.6 Absichtliches Überzahlspiel

Greift eine überzählige Spielerin in das Spielgeschehen ein, wird diese Spielerin vom laufenden Spiel ausgeschlossen. Die Spielführerin oder der Betreuer bestimmen, wer

das Feld zusätzlich zu verlassen hat. Die betreffende Mannschaft muss in Unterzahl weiterspielen.

8.7 Freiwurf

8.7.1 Ausführung

Der Freiwurf wird ausgeführt:

- an der Stelle, wo der Regelverstoß zur Unterbrechung des Spieles führte
- innerhalb von 3 Sekunden nach Einnahme der Wurfposition oder Pfiff des Schiedsrichters
- die Wurfart ist freigestellt
- die ausführende Spielerin muss beim Wurf mindestens mit einem Fuß Bodenkontakt haben
- der Wurf braucht nicht angepiffen zu werden
- der Wurf kann direkt zum Korberfolg führen
- alle gegnerischen Spielerinnen haben zur Ausführenden einen Abstand von 3 m einzuhalten.

8.7.2 Abstand

Wenn ein Fehler der verteidigenden Mannschaft vorliegt, muss der Abstand von der Korbraumlinie mindestens 3 m betragen. Beträgt der Abstand vom Ort des Fehlers zur Korbraumlinie weniger als 3 m, wird der Freiwurf an der Stelle ausgeführt, wo die verlängerte Linie zwischen dem Korbständer und dem Ort des Fehlers die Sechsmetermarkierung kreuzt.

8.7.3 Ballkontakt

Die ausführende Spielerin darf den Ball erst wieder berühren, nachdem eine andere Spielerin Ballkontakt hatte oder nach dem Zurückprallen vom Korbständer.

8.8 Strafwurf

8.8.1 Ausführung

Der Strafwurf wird ausgeführt:

- an der Viermetermarkierung
- die Viermetermarkierung darf nicht betreten werden, bei nicht korrekter Fußstellung muss der Schiedsrichter korrigieren
- der Strafwurf ist anzupfeifen und innerhalb von 3 Sekunden auszuführen. Geschieht dies nicht, ist auf Freiwurf für den Gegner zu entscheiden.
- die ausführende Spielerin muss mit einem Fuß Bodenkontakt haben
- die Wurfart ist freigestellt
- der Wurf ist direkt auf den Korb auszuführen. Wurde kein Korb erzielt, geht das Spiel weiter
- die ausführende Spielerin darf den Ball erst wieder annehmen, wenn er von einer anderen Spielerin berührt wurde
- alle Spielerinnen haben zur Ausführenden einen Abstand von 3 m zu halten.

8.8.2 Korbhüterin

Die Korbhüterin hat den Korbraum zu verlassen, muss aber im Spielfeld bleiben und das Ergebnis des Wurfes abwarten.

8.9 Eckwurf

8.9.1 Entscheidung

Auf Eckwurf für die angreifende Mannschaft wird entschieden, wenn der von einer verteidigenden Spielerin zuletzt berührte Ball hinter der Korblinie Bodenkontakt hatte oder die verteidigende Ballträgerin die Korblinie überschreitet. Beim Hallenkorbball gilt dies nicht für die im Korbraum befindliche Korbhüterin.

8.9.2 Ausführung

Der Eckwurf wird als Freiwurf im Schnittpunkt der Korblinie mit der Seitenlinie innerhalb des Spielfeldes ausgeführt, wobei ein Fuß im Schnittpunkt Bodenkontakt haben muss.

8.10 Abwurf

8.10.1 Entscheidung

Auf Abwurf aus dem Korbraum wird entschieden, wenn der von einer angreifenden Spielerin oder der im Korbraum befindlichen Korbhüterin beim Hallenkorbball zuletzt berührte Ball hinter der Korblinie Bodenkontakt hatte oder die angreifende Ballträgerin die Korblinie überschreitet.

8.10.2 Ausführung

Der Gegner hat beim Abwurf einen Abstand von mindestens 8 m zum Ball einzuhalten.

8.11 Einwurf

8.11.1 Entscheidung

Auf Einwurf wird entschieden, wenn der Ball den Boden außerhalb der Seitenlinien, die Weitenwand oder an der Seitenwand angebrachte Geräte berührt oder die Ballträgerin die Seitenlinie überschreitet.

8.11.2 Ausführung

Der Einwurf wird wie ein Freiwurf an der Stelle im Spielfeld ausgeführt, wo der Ball oder die Ballträgerin die Seitenlinie überschritten hat.

8.12 Schiedsrichterball

8.12.1 Entscheidung

Muss das Spiel aus einem Grunde, der nicht zu Frei-, Straf-, Ab-, Ein- oder Anwurf Anlass gibt, unterbrochen werden, wird der Ball bei der Wiederaufnahme durch einen Schiedsrichterball erneut ins Spiel gebracht.

8.12.2 Ausführung

Dabei prellt der Schiedsrichter den Ball dort senkrecht auf den Boden, wo das Spiel unterbrochen wurde. Der Abstand von den Seiten-, Korb- und Korbraumlinien muss mindestens 3 m betragen. Der Schiedsrichterball wird nicht angepiffen. Alle Spielerinnen haben einen Abstand von 3 m einzuhalten.

9 Aufgaben des Schiedsrichters

9.1 Aufgaben vor dem Spiel

- Der Schiedsrichter stellt die Spielberechtigung und die Identität der auf dem Spielformular aufgeführten Spielerinnen an Hand der Spielerpässe fest.
- Er führt mit den Spielführerinnen die Seitenwahl durch.
- Er prüft Spielfeld, - geräte und -kleidung auf ihren ordnungsgemäßen Zustand und sorgt ggf. für die Abstellung von Mängeln.

9.2 Aufgaben während des Spiel

9.2.1 Signale

Der Schiedsrichter leitet das Spiel mit folgenden Signalen:

1. Beginn oder Unterbrechung : 1 kurzer Pfiff
2. Wiederbeginn nach Unterbrechung : 1 kurzer Pfiff
3. Korbtreffer : 2 kurze Pfiffe
4. Halbzeit und Ende : 3 lange Pfiffe

9.2.2 Unterbrechung

Der einmalige kurze Pfiff kann unterbleichen, wenn für alle Beteiligten klar ersichtlich ist, welche Mannschaft zu einem Freiwurf berechtigt ist. Das gleiche gilt für Unterbrechungen, die zu Ab-, Eck- oder Einwurf führen.

9.2.3 Vorteilsregel

Der Schiedsrichter darf bei einem Regelverstoß das Spiel nicht unterbrechen, wenn er überzeugt ist, dass durch die Spielunterbrechung der regelverstoßenden Mannschaft ein Vorteil erwachsen würde. Wird die Vorteilsregel angewendet und tritt der erwartete Vorteil nicht ein, darf der Schiedsrichter nicht nachträglich pfeifen. Eine Vorteilsentscheidung ist durch Zeigen in Spielrichtung der Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, oder mit der Bemerkung "Vorteil", "Spielen", "Weiter", deutlich anzuzeigen.

9.2.4 Entscheidungen

Der Schiedsrichter darf seine Entscheidungen während der Dauer der Spielunterbrechung revidieren, sofern er aus eigener objektiver Erkenntnis zu einer anderen Entscheidung gekommen ist.

9.2.5 Korberfolg

Nach einem Korberfolg gibt der Schiedsrichter den aktuellen Spielstand bekannt.

9.3 Aufgaben nach dem Spiel

- Der Schiedsrichter verkündet das Endergebnis und lässt den Sportgruß ausbringen
- der ergänzt den Spielberichtsbogen mit dem Halbzeit- und Endergebnis, dem Namen der Siegermannschaft und entwertet alle nicht belegten Felder
- er vermerkt Einsprüche, auch solche gegen Tatsachenentscheidungen, sowie

Hinausstellungen, Ausschlüsse, Verletzungen oder fehlende Spielerpässe

- er unterschreibt das Spielformular

- die Pässe feldverwiesener Spielerinnen behält er im Falle einer nachfolgenden Sperre ein und übergibt sie der Spielleitung.

10. Ahndung von Vergehen (Spielerin)

Die Erteilung von Ermahnungen und Hinausstellungen ist abhängig von der Schwere des Vergehen.

10.1 Ermahnung (gelbe Karte)

Eine Ermahnung wird gegen eine Spielerin im Laufe eines Spiels nur einmal ausgesprochen. Sie ist vom Schiedsrichter durch die gelbe Karte deutlich anzuzeigen. Das Spiel wird erst auf Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt.

10.2 Hinausstellung auf Zeit (2 Minuten)

Sie wird durch Heben eines Armes und zwei gestreckter Finger angezeigt. Das Spiel wird erst auf Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt. Die Mannschaft kann nach Ablauf der 2 Minutenstrafe, nach Aufforderung des Schiedsrichters, wieder aufgefüllt werden.

10.3 Hinausstellung für das laufende Spiel (rot/gelb)

Sie ist durch Zeigen der gelben und roten Karte anzuzeigen. Das Spiel wird erst auf Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt. Die bestrafte Mannschaft muss für die restliche Spielzeit in Unterzahl spielen.

10.4 Hinausstellung für das laufende Spiel (rot) und 1 Spiel Sperre

Sie wird durch Zeigen der roten Karte angezeigt. Das Spiel wird erst auf Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt. Die bestrafte Mannschaft muss für die restliche Spielzeit in Unterzahl spielen.

10.5 Hinausstellung für das laufende Spiel und Sperre

Wird durch das Überkreuzen der Arme und Zeigen der roten Karte angezeigt. Das Spiel wird erst auf Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt. Die bestrafte Mannschaft muss für die restliche Spielzeit in Unterzahl spielen. Die hinausgestellte Spielerin ist für mindestens 4 Spiele gesperrt. Längere Sperren setzt ein Schiedsgericht fest.

10.6 Bekanntgabe des Grundes

Der Schiedsrichter hat der betreffenden Spielerin den Grund der Ermahnung oder Hinausstellung bekannt zu geben.

10.7 Auf Zeit ausgeschlossene Spielerin

Eine zeitlich ausgeschlossene Spielerin muss auf der Auswechselbank Platz nehmen. Sie darf das Spielfeld erst nach Hinweis durch den Schiedsrichter wieder betreten. Ist die Zeitstrafe am Ende der 1. Halbzeit nicht abgelaufen, wird der Rest auf den Beginn der 2. Halbzeit übertragen. Betritt die auf Zeit ausgeschlossene Spielerin vor Ende der Ausschlusszeit das Spielfeld, wird sie für das laufende Spiel ausgeschlossen.

10.8 Auf Dauer ausgeschlossene Spielerin

Für eine ausgeschlossene Spielerin darf keine Ersatz- oder Auswechselspielerin eintreten. Geschieht dies dennoch, wird die eingewechselte Spielerin für das laufende

Spiel ausgeschlossen. Vom Spiel ausgeschlossene Spielerinnen haben Wechselbank und -raum zu verlassen. Das Spiel ist so lange unterbrochen.

11. Ahndung von Vergehen (Betreuer)

11.1 Ermahnung (gelbe Karte)

Eine Ermahnung wird gegen einen Betreuer im Laufe eines Spieles nur einmal ausgesprochen. Sie ist vom Schiedsrichter durch die gelbe Karte deutlich anzuzeigen. Das Spiel wird auf Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt.

11.2 Hinausstellung für das laufende Spiel

Wird durch Zeigen der roten Karte angezeigt. Das Spiel wird erst auf Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt. Der Betreuer hat sich so weit von der Auswechselbank zu entfernen, dass eine Betreuung der Mannschaft auch während der Halbzeitpause / Auszeit unterbunden ist. Ansonsten gilt das unter 3.3.4 beschriebene Verfahren. Bei schwer wiegenden Verstößen kann ein Schiedsgericht eine längere Sperre festsetzen.

11.3. Bekanntgabe des Grundes

Der Schiedsrichter hat dem Betreuer den Grund der Ermahnung oder Hinausstellung bekannt zu geben.