

Korbball - Spielregeln (gültig ab dem 1. Juli 2006)

Definition und Einleitung:

Korbball ist ein Sport, der mit der Hand in einem rechteckigen Spielfeld gespielt wird, wobei eine Mannschaft, bestehend aus 4 weiblichen und 4 männlichen Spielern, versucht, einen Ball in einen Korb (Korb) zu werfen.

Die Haupteigenschaften des Sports zeichnen sich durch Allround-Fähigkeiten, kooperatives Spiel, kontrollierten Körperkontakt und Geschlechter-Gleichstellung aus.

Wenn das Wort „er“ gebraucht wird, muss immer davon ausgegangen werden, dass auch „sie“ gemeint sein kann.

Die hier veröffentlichten Regeln sind die normalen, bei Spielen von Erwachsenen zu verwendenden Regeln, im Besonderen bei IKF- Turnieren und internationalen Freundschaftsspielen.

Trotzdem können bestimmte Regeln, zum Beispiel die Spielfeldgröße, die Größe des Balls, die Dauer des Spiels, die Anzahl der Auswechslungen oder der Auszeiten pro Mannschaft verändert werden, um den lokalen Umständen angepasst zu werden.

Wo dies erlaubt ist, wird die Bezeichnung „WettkampfregeIn“ verwendet.

Wo immer die Bezeichnung „WettkampfregeIn“ benutzt wird, kann dies auch als „Spiel- oder WettkampfregeIn“ verstanden werden.

1. Abschnitt: Spielfeld und Spielgerät

1.1. Spielbereich

Als „Spielbereich“ wird der Bereich des Spielfelds zusammen mit dem umgebenden Bereich und den Bänken definiert.

a Spielfeld

Die Spielfeldgröße beträgt 40 m x 20 m.

Das Spielfeld wird durch eine Linie parallel zur Spielfeldbreite in zwei gleiche Zonen (im Folgenden „Fächer“ genannt) aufgeteilt.

Die bevorzugte Hallenhöhe beträgt 9 Meter, mindestens jedoch 7 Meter.

b Umgebender Bereich

Der das Spielfeld umgebende Bereich ist auf allen Seiten des Spielfelds mindestens 1 m breit. Er muss frei von Hindernissen gehalten werden.

c Bänke

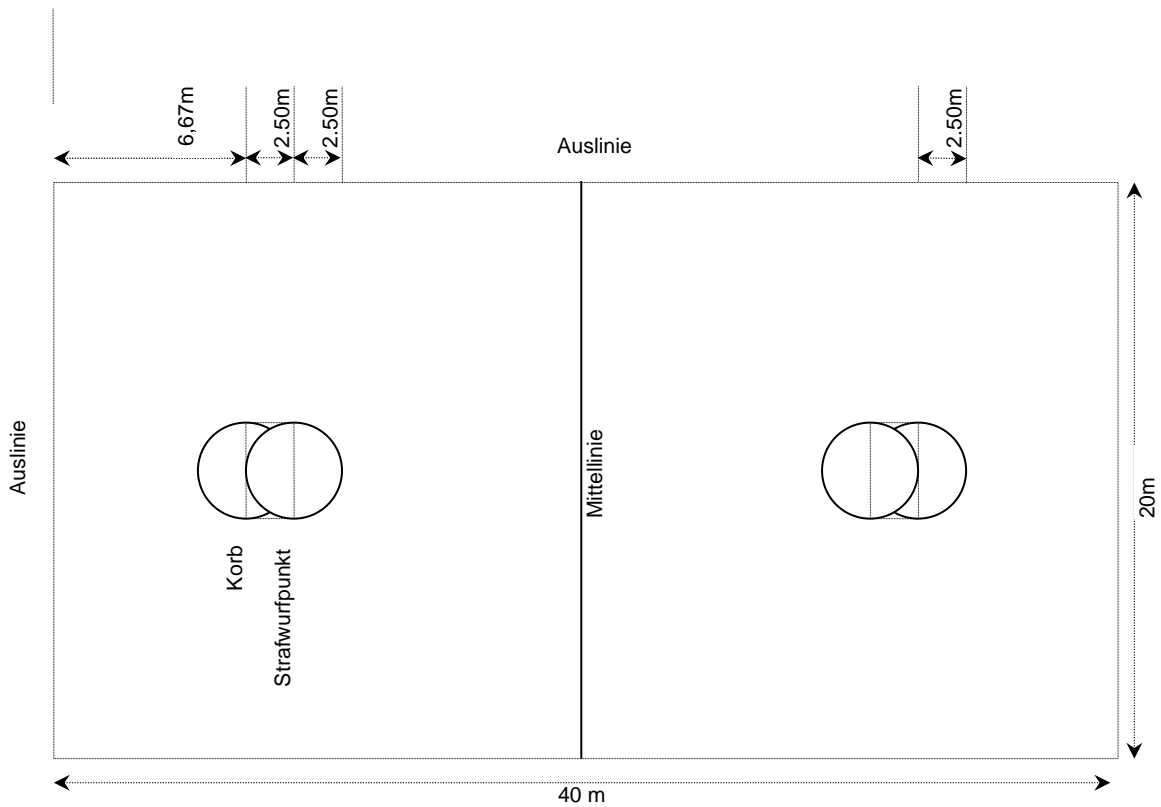
Zwei Bänke werden nahe an einer der Seitenlinien und, wenn möglich, mindestens 2 m vom Spielfeld entfernt platziert. Sie sollten jede auf einer Seite der Mittellinie und mindestens zwei Meter voneinander entfernt aufgestellt werden.

1.2. Markierung

Das Spielfeld wird durch deutlich erkennbare Linien markiert, die, wie im Diagramm dargestellt, 3, 0 bis 5, 0 cm breit sein müssen.

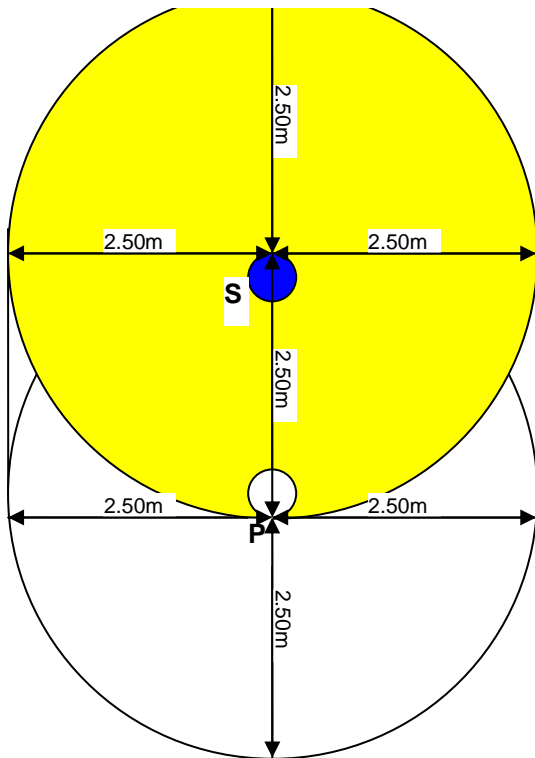
Die Strafwurfpunkte müssen vor dem Korb in Richtung zum Mittelpunkt des Feldes markiert werden. Dabei muss der Rand des Punktes, der am weitesten vom Korbständer entfernt ist, 2, 50 m vom vordersten Punkt der Korbstange entfernt sein. Für die empfohlene Größe des Strafwurfpunktes sind die „Erläuterungen zu den Korbball - Regeln“ zu beachten.

Ein Strafwurf - Bereich, wie im Diagramm eingezeichnet, kann auf dem Spielfeld um jeden Korbständer herum markiert werden. Diese Bereiche können durch eine Farbe (kontrastierend zu den anderen Linien und der Farbe des Bodens) oder durch Linien gekennzeichnet werden, welche die Begrenzung des Bereichs verdeutlichen.

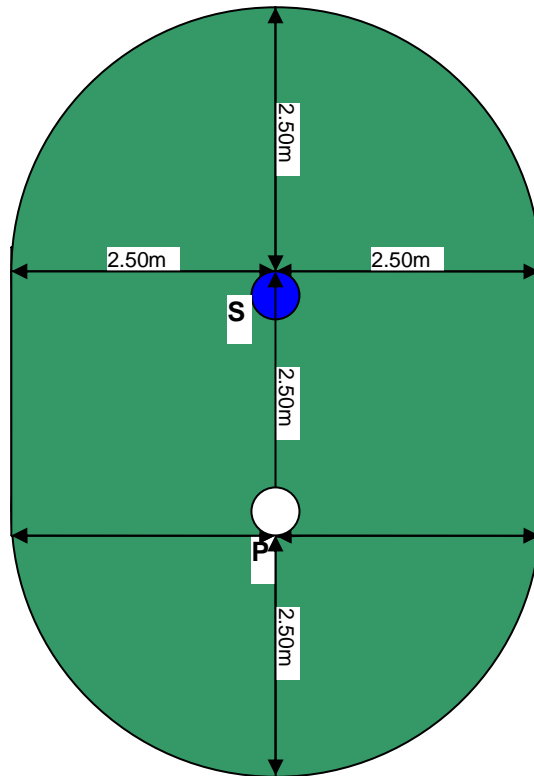


Die gelbe Fläche zeigt den Bereich an, in dem kein Spieler während der Ausführung eines Freiwurfs stehen darf, außer dem Ausführenden, der mit einem Fuß auf dem Strafwurfpunkt stehen muss.

Die grüne Fläche zeigt den Bereich an, in dem kein Spieler während der Ausführung eines Strafwurfes stehen darf, außer dem Ausführenden, der direkt hinter dem Strafwurfpunkt stehen muss.



P = Korbständer



S = Strafwurfpunkt

1.3. Korbständer

Korbstangen mit einem äußeren Durchmesser von 4,5 - 8,0 cm werden senkrecht im oder auf dem Boden, in beiden Fächern an einem Punkt aufgestellt, der sich auf der Mitte zwischen den beiden Seitenlinien und auf der Längsachse des Spielfeldes in einem Abstand von 1/6 der Spielfeldlänge von der hinteren Auslinie entfernt befindet.

Wenn es nicht möglich ist, die Korbständer im Boden zu verankern, können sie auf einer genügend schweren Metallplatte befestigt sein, z.B. mit einem Durchmesser von ca. 80 cm und 1 cm Dicke.

Die Bodenplatte muss vollständig flach sein. Die Befestigung des Ständers in oder auf dem Boden muss die Gefahr von Straucheln oder Verletzungen beim Fallen oder Vorbeilaufen ausschließen. Besonders müssen Fußgestelle flach auf dem Boden aufliegen; sie dürfen keine vorstehenden Querverbindungen haben.

1.4. Körbe

An jedem Ständer wird ein zur Spielfeldmitte gerichteter Korb befestigt, mit dem oberen Rand überall 3,50 m vom Boden entfernt. Die Körbe sind zylinderförmig, ohne Boden, haben eine Höhe von 23,5 - 25 cm, im Inneren einen Durchmesser von 39 - 41 cm an der Oberseite sowie 40 - 42 cm an der Unterseite und eine Randbreite von 2 - 3 cm.

Sie sind aus Weidenruten oder Synthetik - Material gefertigt; sie müssen gleichartig und in einer Farbe sein, die sich ausreichend vom Hintergrund unterscheidet.

Die Befestigung des Korbes am Ständer muss den folgenden Bedingungen entsprechen:

- Bewegung des Korbes am Gestell muss ausgeschlossen sein
- Die Stange darf nicht über den Rand des Korbes hinausragen
- Befestigungen dürfen innen oder außen nicht weiter als 1,0 cm hervorstehen
- Ein Metallgestell unter dem Korb ist nur gestattet seitlich der Stange bis höchstens einem Viertel des Korbumfanges
- Metallaschen an der Außenseite des Korbes sind höchstens bis zu einem Drittel des Umfanges erlaubt

1.5. Ball

Korbball wird mit einem runden Ball der Größe 5 gespielt, dessen Bauart von IKF zugelassen wurde.

Der Ball soll zweifarbig sein (vorzugsweise schwarz / weiß).

Der Ballumfang beträgt 68 - 70,5 cm.

Das Gewicht des Balles darf nicht weniger als 445 g und nicht mehr als 475 g betragen.

Der Ball muss mit dem auf ihm angegebenen Druck aufgepumpt sein.

Wenn er aus einer Höhe von 1,80 m – gemessen von der Unterseite des Balles – auf das Spielfeld fallengelassen wird, soll er in eine Höhe von mindestens 1,10 m und höchstens 1,30 m – gemessen an der Oberseite des Balles – zurückspringen.

Eine zweifarbige Außenhülle wird verstanden als Ball, auf dem ein Muster in einer Farbe, die sich von der Grundfarbe des Balls unterscheidet, aufgedruckt ist.

Dieses Muster muss so symmetrisch sein, dass der Ball, während er sich dreht, nicht den optischen Eindruck verliert, rund zu sein.

1.6. Ausrüstung der Spieler und Offiziellen

Die Spieler jeder Mannschaft müssen einheitliche Sportkleidung tragen, die eine genügende Unterscheidung der Gegenpartei zulässt.

Der Schiedsrichter und sein Assistent müssen Kleidung tragen, die sich ausreichend von der der Spieler unterscheidet.

Niemand darf irgendeinen Gegenstand tragen, der während des Spiels Verletzungen hervorrufen könnte.

Alle Gegenstände, die sich im Spiel als gefährlich erweisen können, sind verboten, z.B. Brillengläser ohne Fassung, Armbänder, Ketten, Ohrringe, Armbanduhren und Ringe. Diese müssen entweder entfernt oder so abgetaped werden, dass sie nicht mehr gefährlich sind.

2. Abschnitt: Personen

2.1. Spieler

a Anzahl und Position

Das Spiel wird durch zwei Mannschaften ausgetragen.

Jede Mannschaft besteht aus vier Spielern und vier Spielerinnen, von denen in jedes Fach zwei Spieler und zwei Spielerinnen eingeteilt werden.

b Aufstellung und unvollständige Mannschaften

Wenn eine oder beide Mannschaften unvollzählig sind, kann das Spiel nur beginnen oder fortgesetzt werden unter der Bedingung, dass in keinem Fach weniger als drei Spieler einer Mannschaft aufgestellt sind und in keinem Fach zwei Spieler und eine Spielerin einer Mannschaft einem Spieler und zwei Spielerinnen der anderen Mannschaft gegenüberstehen.

Normalerweise wird die gleiche Startaufstellung im Verlauf des Spiels beibehalten. Ändern sich jedoch während eines Spiels die Umstände durch den Ausfall eines Spielers oder Platzverweis, kann der Schiedsrichter auf Ersuchen eines Trainers und nach Befragung des anderen Trainers eine Änderung gestatten.

Er muss eine Aufstellungsänderung anordnen, wenn es nur dadurch möglich ist, den oben genannten Bestimmungen zu entsprechen oder wenn die Zahl der Spieler mit direktem Gegenspieler kleiner als unbedingt notwendig ist.

Falls eine Mannschaft einen Spieler nicht aufs Feld gestellt oder aus guten Gründen herausgelassen hat (z.B. Verletzungen oder Unvollständigkeit der Gegenpartei), dann hat sie zu jeder Zeit das Recht, diesen Spieler in dem Fach einzusetzen, in das er gehört (außer in speziellen Fällen, in Übereinstimmung mit 2.1. b, nach denen er im anderen Fach eingesetzt wird).

Wenn eine der beiden Mannschaften über weniger als sechs Spieler verfügt oder die oben genannten Regeln bezüglich der Geschlechterverteilung nicht einhaltbar sind, ist das Spiel nicht möglich.

c Auswechslung der Spieler

Bis zu vier Spieler eines Teams können ohne Zustimmung des Schiedsrichters ersetzt werden.

Folgende Regelung findet im DTB - Bereich keine Anwendung ! :

(Ein vom Schiedsrichter feldverwiesener Spieler kann von einem Ersatzspieler ersetzt werden. Wenn irgendeine der oben erwähnten Auswechslungen noch nicht stattgefunden hat, bedeutet der Ersatz dieses Spielers eine dieser Auswechslungen. Wenn der feldverwiesene Spieler nicht ersetzt wird, wird es so gewertet, als ob das Team eine der oben erwähnten vier Auswechslungen vorgenommen hätte und das Team darf weiter keine Auswechslungen vom gleichen Geschlecht wie dem feldverwiesenen Spieler vornehmen, bis dieser Ersatz getätigt wurde. Wenn die Höchstzahl der Auswechslungen bereits genutzt wurde, dürfen des Feldes verwiesene Spieler mit der Erlaubnis des Schiedsrichters ersetzt werden.)

Wenn die Höchstzahl der Auswechslungen bereits genutzt wurde, dürfen verletzte Spieler, die nicht mehr am Spiel teilnehmen können, mit der Erlaubnis des Schiedsrichters ersetzt werden.

Wenn ein Spieler ausgewechselt worden ist, darf er nicht ins Spiel zurückkehren.

Auswechslungen sind nur während einer Spielunterbrechung erlaubt.

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

a Spielführer

Ein Spieler jedes Teams ist der Mannschaftsführer.

Er trägt eine deutlich sichtbare Binde am Oberarm. Er vertritt die Mannschaft und ist verantwortlich für gebührieliches Benehmen seiner Mitspieler.

Bei Abwesenheit des Trainers übernimmt er die unten genannten zusätzlichen Aufgaben des Trainers. Er hat das Recht, den Schiedsrichter auf alles aufmerksam zu machen, was er im Interesse eines guten Spielverlaufs für wünschenswert hält.

Die Anfrage an den Schiedsrichter muss in korrekter und vernünftiger Art erfolgen, sowie in guter Absicht und darf nicht zu häufig geschehen.

Der Spielführer bleibt Kapitän des Teams während des ganzen Spiels und er verliert diese Funktion nur, wenn er nicht mehr am Spiel teilnimmt.

In diesem Fall übernimmt ein anderer Spieler die Funktion des Spielführers.

b Trainer

Einer Mannschaft ist es erlaubt, beim Spiel durch einen Trainer begleitet zu werden. Der Trainer muss auf der Bank sitzen, die seiner Mannschaft zugewiesen wurde.

Dem Trainer ist es nicht gestattet, das Spielfeld ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters zu betreten.

Dem Trainer ist es gestattet, von der Bank aus Anweisungen an seine Spieler zu erteilen.

Dies soll in einer Weise geschehen, die niemand Anderen stört.

Die Wettkampfregeln können vorsehen, dass der Trainer seinen Platz auf der Bank gelegentlich kurzzeitig verlassen darf, um den Spielern seiner Mannschaft Anweisungen zu geben. Dies muss von außerhalb des Spielfelds und von der gleichen Seite des Spielfelds aus geschehen, auf der die Bank seiner Mannschaft steht.

Der Trainer darf die Bank gelegentlich kurzzeitig verlassen um eine der folgenden zusätzlichen Aufgaben wahrzunehmen:

- Erbitten bzw. Nutzung einer Auszeit (vgl. 3.1 b)
- Erbitten bzw. Durchführung einer Auswechslung (vgl. 2.1 c)
- Wenn in Übereinstimmung mit 2.1 b eine Änderung der Aufstellung notwendig ist
- Information des Schiedsrichters bzw. des Trainers der gegnerischen Mannschaft, welcher seiner Angreifer keine Korbwürfe durchführt (vgl. 3.6 q)

Wenn zu irgendeiner Zeit kein Trainer anwesend ist, gehen diese oben genannten zusätzlichen Aufgaben an den Spielführer über (vgl. 2.2 a).

c Ersatzspieler und andere Personen

Die Ersatzspieler und alle anderen Personen, denen erlaubt wird auf der Bank zu sitzen, werden als Mitglieder einer Mannschaft betrachtet. Außer bei allen unten genannten Gelegenheiten müssen diese Personen während des gesamten Spiels auf der Bank sitzen bleiben.

Ersatzspieler dürfen ihren Platz auf der Bank verlassen, um sich vor ihrer Einwechslung aufzuwärmen.

Ein Mitglied der medizinischen Versorgung einer Mannschaft darf seinen Platz auf der Bank verlassen, um einen verletzten Spieler zu untersuchen oder zu behandeln. Er darf das Spielfeld nur mit der Zustimmung des Schiedsrichters betreten.

Ein ausgewechselter Spieler darf auf der Bank Platz nehmen.

Ein Spieler, der aufgrund einer roten Karte ausgewechselt wurde, darf nicht auf der Bank Platz nehmen und muss den Spielbereich verlassen.

2.3. Schiedsrichter

Der Schiedsrichter leitet das Spiel.

Zu seinen Aufgaben gehören:

a die Entscheidung über die Eignung der Halle, des Spielfelds und Spielgeräts und Beobachtung aller Änderungen, die während des Spiels auftreten können

Gründe für eine Spielabsage bzw. -abbruch können sein:

- *ein sehr rutschiger Boden*
- *Wasser auf dem Boden*
- *Gefährliche Gegenstände in der Halle*

b die Beachtung und Anwendung der Spielregeln

Der Schiedsrichter bestraft Regelverstöße. Wenn dies jedoch zum Nachteil für die nicht verstoßende Mannschaft wäre, kann der Schiedsrichter es vorziehen, den Regelverstoß nicht zu bestrafen (Vorteilregel).

Während der Dauer des Spiels kann der Schiedsrichter jeglichen Spielregelverstoß ahnden, auch wenn das Spiel unterbrochen ist.

c die Benutzung der offiziellen Zeichen, um seine Entscheidung zu verdeutlichen

Die offiziellen, vom Schiedsrichter zu benutzenden Zeichen, werden in einem Anhang zu diesen Regeln gezeigt.

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

e die Bekanntmachung des Beginns, der Unterbrechung, der Wiederaufnahme und der Beendigung des Spieles mittels eines Pfeifsignals

Bei Beginn und Wiederaufnahme des Spieles pfeift der Schiedsrichter, sobald ein Spieler, der den Wurf ausführt, fertig ist und alle sonstigen Bedingungen erfüllt sind (vgl. 3.9 und 3.10).

Die Unterbrechung des Spieles ist erforderlich:

- wenn ein Korb erzielt worden ist
- wenn ein Verstoß bestraft werden muss
- wenn ein unberechtigter Vorteil festgestellt wurde
- wenn ein Schiedsrichterwurf gegeben werden muss
- im Falle eines blutenden Spielers
- wenn Maßnahmen erforderlich sind infolge von Änderungen des Spielfeldes, des Spielgerätes oder der Spieler oder infolge schlechten Benehmens oder Störungen
- am Ende der ersten Hälfte der Spielzeit.

Die Beendigung des Spiels ist erforderlich:

- am Ende der gesamten Spielzeit
- wenn infolge Änderungen des Spielfeldes, des Spielgerätes oder der Spielerzahl oder infolge von schlechtem Benehmen oder Störungen von außen weiteres Spielen unmöglich ist.

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

Im Falle ungebührlichen Benehmens kann der Schiedsrichter jede der vorgenannten Personen verwarnen (gelbe Karte) oder die betreffende Person des Spielbereichs verweisen (rote Karte).

In Ergänzung zu den oben genannten formellen Verwarnungen kann der Schiedsrichter Spieler, Trainer, Ersatzspieler oder jede andere zur Mannschaft gehörende Person informell verwarnen, dass er seine Spielweise oder sein Verhalten ändern soll.

Beispiele für ungebührliches Benehmen werden in den „Ergänzungen zu den Korbball - Regeln“ genannt.

Erfolgt während eines Spiels ein ernstliches und gravierendes Fehlverhalten soll sofort ein Platzverweis erfolgen.

Den Trainer betreffend darf der Schiedsrichter:

- ihm für den Rest des Spiels verbieten, die Bank ohne Zustimmung des Schiedsrichters zu verlassen
- ihm alle Vollmachten für die Dauer eines Spieles entziehen
- ihn vom Spielbereich verweisen.

g Maßnahmen gegen die Einmischung durch das Publikum ergreifen

Wenn es notwendig erscheint kann der Schiedsrichter die Zuschauer verwarnen oder entfernen lassen, oder er kann das Spiel absagen oder beenden.

2.4. Zeitnehmer und Treffer-Zähler

- a **Wenn möglich soll ein Zeitnehmer berufen werden**
- b **Wenn möglich soll ein Treffer-Zähler berufen werden**
- c **Wenn das Spiel unterbrochen ist, kann der Zeitnehmer dem Schiedsrichter ein hörbares Signal geben, um ihm anzuzeigen, dass eine Mannschaft eine Auszeit oder eine Auswechslung wünscht.**

Dieses Signal darf kein Geräusch sein, das als Ton der Schiedsrichter-Pfeife fehlinterpretiert werden könnte.

2.5. Schiedsrichterassistent

In jedem Spiel ist ein Schiedsrichterassistent anwesend, dessen Aufgabe es ist, den Schiedsrichter in der Leitung des Spiels zu unterstützen.

Der Schiedsrichterassistent trägt eine Flagge, die er benutzt, um die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters darauf zu lenken, dass der Ball „ausgegangen“ ist sowie auf jeden anderen Regelverstoß, der in seinem Bereich begangen wurde. Der Schiedsrichter kann den Schiedsrichterassistenten bitten, ihn bei anderen vordefinierten Aufgaben zu unterstützen.

Beispiele anderer vordefinierter Aufgaben sind den „Ergänzungen zu den Korbball-Regeln“ zu entnehmen.

Der Schiedsrichter teilt dem Schiedsrichterassistenten mit, welche Position er einnehmen soll. Während des Spiels soll sich der Schiedsrichterassistent im Spielbereich aufhalten (1.1.), jedoch außerhalb des Spielfeldes.

Dem Schiedsrichterassistenten ist es erlaubt, das Spielfeld für eine kurze Zeitspanne zu betreten, jedoch nur nachdem der Schiedsrichter hierzu seine Zustimmung gegeben hat.

Der Schiedsrichter hat das Recht, den Schiedsrichterassistenten von seinen Aufgaben zu entbinden und - wenn möglich - eine Ersatzperson zu nominieren.

3. Abschnitt: Das Spiel

3.1. Dauer des Spiels und Auszeit

a Spieldauer

Ein Spiel dauert 2 x 30 Minuten mit maximal 10 Minuten Halbzeitpause.

Die Wettkampffregeln können eine hiervon abweichende Spieldauer zugrunde legen.

Nicht zum Spiel gehörende Unterbrechungen werden im Grundsatz nicht als Spieldauer gerechnet. Dies beinhaltet Auszeiten (vgl. b unten) und die Zeit, die für Auswechslungen benötigt wird.

b Auszeit

Eine Auszeit ist eine Spielunterbrechung von 60 Sekunden, die nicht als Teil der Spieldauer gerechnet wird.

Pro Mannschaft sind zwei Auszeiten erlaubt.

Die Anzahl der Auszeiten pro Mannschaft kann in den Wettkampffregeln verändert werden.

Nach einer Auszeit beginnt das Spiel an der Stelle und in der Weise, wie es ohne Unterbrechung durch die Auszeit fortgesetzt worden wäre.

c Auswechslungen

Die Zeit, die für eine Auswechslung benötigt wird, ist nicht Teil der Spieldauer.

3.2. Korberfolge

a Möglichkeiten des Korberfolgs

Außer in den unten unter Punkt c genannten Fällen, erzielt eine Mannschaft einen Korbtreffer, wenn:

- der Ball auf regelgerechte Weise, von oben völlig durch den Korb, welcher sich in ihrem Angriffsfach befindet, gefallen ist.
- es sicher ist, dass der Ball von oben völlig durch den Korb gefallen wäre, aber der Ball durch einen Verteidiger von unten wieder zurück befördert wird.

Ein durch den eigenen Korb geworfener Ball gilt als Treffer für die Gegenmannschaft.

b Vorangegangener Regelverstoß

Ein Korberfolg bleibt gültig, auch wenn der Schiedsrichter bereits wegen eines Regelverstoßes der Verteidigung gepfiffen hat, vorausgesetzt im Augenblick des Pfiffes hatte der Ball die Hände des werfenden Angreifers schon verlassen und befand sich außer Reichweite eines Verteidigers; ausgenommen in den Fällen unter Punkt c.

c Ungültige Treffer

Der Schiedsrichter erkennt den Korberfolg unter folgenden Bedingungen nicht an:

- wenn er zum Ende der ersten oder der zweiten Halbzeit des Spiels gepfiffen hat
- wenn er einen, von einem Angreifer begangenen Regelverstoß beobachtet hat, bevor der Ball durch den Korb gefallen ist
- wenn der Ball nach einem Wurf aus dem Verteidigungsfach der angreifenden Mannschaft oder direkt nach einem Freiwurf oder einem Neustart durch den Korb fällt.
- wenn er zuvor einen unfairen Vorteil seitens der angreifenden Mannschaft beobachtet hat
- wenn der Ball erst von unten durch den Korb geworfen worden ist und danach von oben aus durch den Korb zurückfällt.

d Die Mannschaft, welche die meisten Korberfolge erzielt, gewinnt das Spiel

3.3. Aufstellung

a Wahl der Aufstellung

Die Wettkampfregeln bestimmen welche Mannschaft in der ersten Halbzeit in welchen Korb wirft. Die Mannschaften sollen ihre Spieler in Abstimmung mit den Wettkampfregeln in die beiden Fächer aufteilen.

Liegen keine Wettkampfregeln vor oder schreiben die Wettkampfregeln dies vor, informiert jede Mannschaft den Schiedsrichter darüber, welche ihrer Spieler die zuerst angreifenden Spieler sind. Das Los entscheidet dann, welche Mannschaft in der ersten Spielhälfte auf welchen Korb wirft.

b Änderung der Aufstellung

Außer in den unter 2.1.b genannten Punkten, muss das gesamte Spiel mit der Anfangsaufstellung bestritten werden.

3.4. Fach- und Seitenwechsel

Jedes Mal nachdem zwei Korbtreffer erzielt wurden, wechseln die Spieler ihre Aufgaben. Angreifer werden Verteidiger und Verteidiger werden Angreifer. Dies geschieht durch den Wechsel der Fächer.

In der Halbzeit werden nicht die Rollen jedoch die Seiten (Angriffsrichtung) gewechselt.

3.5. Anwurf

Ein Anwurf findet statt:

- zu Beginn eines Spiels durch die Mannschaft, die dazu durch die Wettkampfregeln vorgesehen ist (oder den Sieger des Los-Entscheids, wenn dieser nach 3.3. durchgeführt wurde, um zu bestimmen, welche Mannschaft auf welchen Korb wirft).
- zu Beginn der zweiten Halbzeit durch die Mannschaft, die nicht die erste Halbzeit begonnen hat
- nach jedem Korberfolg durch die Mannschaft, gegen die ein Treffer erzielt wurde

Der Anwurf erfolgt von einem Angreifer in seinem Fach, nahe dem Mittelpunkt des Spielfelds.

Für den Anwurf gelten die gleichen Bedingungen wie für einen Neustart (vgl. 3.9.)

3.6. Regelverstöße

Regelverstöße werden unterschieden in Regelverstöße durch einen Verteidiger und Regelverstöße durch einen Angreifer.

Regelverstöße durch Verteidiger werden unterschieden in:

a leichte Verstöße – *geahndet durch einen **Neustart***

Leichte Verstöße sind:

1. *technische Verstöße (wie „laufen“, „spielen des Balls mit dem Fuß“ und „Spielverzögerung“)*
2. *körperliche Verstöße, die nicht darauf zielen, den Angriff zu zerstören und bei denen kein unkontrollierter, übermäßiger Kontakt vorliegt*

b schwere Verstöße – *geahndet durch einen **Freiwurf***

Schwere Verstöße sind:

1. *körperliche Verstöße mit übermäßigem Kontakt (wie: „dem Gegner den Ball aus der Hand schlagen“, „stoßen“, „umklammern“ und „abhalten, sperren“ eines Gegenspielers)*
2. *Verstöße die darauf zielen, den Angriff zu zerstören oder deren Folge die Zerstörung des Angriffs ist*

c schwere Verstöße, die wiederholt den Angriff in unfairen Weise behindern

*-- geahndet durch die Zuerkennung eines **Strafwurfs** für die Gegenmannschaft (3.11. a, Erklärung B)*

d sehr schwere Regelverstöße, die das Verlorengehen einer Korbchance zur Folge haben

*-- geahndet durch die Zuerkennung eines **Strafwurfs** für die Gegenmannschaft (3.11. a, Erklärung A)*

Regelverstöße durch Angreifer werden unterschieden in:

a leichte Verstöße – *geahndet durch einen **Neustart***

b sehr schwere Verstöße, die das Verlorengehen einer Korbchance durch das im anderen Fach angreifende Team zur Folge haben

*– geahndet durch einen **Strafwurf** für die Gegenmannschaft*

In den Wettkampfregeleln kann eine nationale Organisation entscheiden, ob sie zwischen „leichten“ und „schweren“ Verstößen durch die Verteidigung unterscheiden möchte und in welchen Alters- und Spielklassen diese Unterscheidung erfolgen soll. Falls eine nationale Organisation nicht zwischen „leichten“ und „schweren“ Verstößen durch die Verteidigung unterscheidet, werden alle entsprechenden Verstöße als „schwer“ beurteilt. Jedoch wird in diesem Fall der Freiwurf am Übertretungspunkt ausgeführt und nicht vom Strafwurf - Punkt aus.

Wenn der Verstoß gegen eine bestimmte Person begangen wurde (3.6. h, i, j, k, l und manchmal m), dann wird der Freiwurf dort ausgeführt, wo diese Person gestanden hat.

Während des Spiels ist es untersagt:

a den Ball mit Bein oder Fuß zu berühren

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet, wenn der Kontakt mit Bein oder Fuß unbeabsichtigt geschieht.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Freiwurfs geahndet, wenn der Kontakt mit Bein oder Fuß absichtlich geschieht, daraus ein Vorteil resultiert oder die Verteidigung die Angriffsplanung zerstört.

b den Ball zu fausten

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Freiwurfs geahndet.

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

Ein Verstoß wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

d mit dem Ball zu laufen

Positionswechsel mit Ballbesitz sind nur in den folgenden drei Fällen erlaubt:

1. Beim Ballempfang steht der Spieler still.

In diesem Fall darf er ein Bein bewegen, vorausgesetzt das andere bleibt auf seinem Platz. Drehen auf letzterem ist erlaubt.

Aus dem Stand ist es einem Spieler nicht erlaubt, einen Fuß zu bewegen und anschließend den anderen Fuß zu heben, bevor der Ball die Hand verlassen hat, besonders bei einem Wurf auf den Korb. Springen ist erlaubt, vorausgesetzt das nicht bewegte Bein wurde zum Absprung benutzt. Wenn der Spieler nach einem Sprung, noch mit dem Ball in der Hand, auf den Boden kommt und entfernt von seiner Absprungposition landet (Raumgewinn), dann ist dies als Verletzung der „Nicht-Laufen-Regel“ zu werten.

2. Beim Ballempfang ist der Spieler im Lauf oder Sprung; er stoppt zuerst und spielt danach den Ball ab oder wirft auf den Korb.

Bedingung ist dabei, dass er sich nach der Ballannahme absolut und unverzüglich bemüht zum Stillstand zu kommen. Nach dem Stillstand gelten die unter 1. aufgeführten Bedingungen.

3. Nach Ballempfang beim Laufen oder Springen wirft der Spieler den Ball (Abspiel oder Korbwurf), ehe er vollständig zum Stillstand kommt. In diesem Fall ist es dem Spieler nicht erlaubt, noch in Ballbesitz zu sein, wenn er nach Ballempfang zum dritten Mal den Boden berührt.

Der Schiedsrichter hat sorgfältig den Moment der Ballannahme eines Spielers in der Bewegung zu beobachten. Bei der Anwendung dieser Regel ist es uninteressant, in welche Richtung sich der Spieler bewegt.

Ein Verstoß wird mit der Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

e alleine zu spielen

Alleinspiel ist die vorsätzliche Vermeidung von Zusammenspiel. Von Alleinspiel ist die Rede, wenn ein Spieler in Ballbesitz versucht, seine Position ohne Hilfe eines Mitspielers zu ändern.

Alleinspiel ist nicht strafbar:

- wenn der Spieler auf dem selben oder nahezu dem selben Platz bleibt
- wenn die Vermeidung des Zusammenspiels unbeabsichtigt geschieht

Ein Verstoß wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

f den Ball einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu überreichen

Wenn ein Spieler den Ball von einem anderen Spieler seiner Mannschaft bekommt, ohne dass der Ball erst frei in der Luft schwebt oder frei den Boden berührt hat, handelt es sich um überreichen.

Ein Verstoß wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

g das Spiel zu verzögern

Beispiele für Spielverzögerungen werden in den „Erläuterungen zu den Korbball - Regeln“ gegeben.

Ein Verstoß wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

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

Wichtig ist hierbei, ob der Gegner den Ball wirklich unter Kontrolle hatte. Dies kann sowohl mit einer als auch mit zwei Händen der Fall sein und kann auch aus einem Ruhen des Balles auf den Handflächen oder auf den Fingerspitzen bestehen.

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet, wenn ein leichter Verstoß vorliegt und durch die Zuerkennung eines Freiwurfs im Falle eines schweren Verstoßes.

i einen Gegenspieler zu stoßen, zu klammern oder zu „sperren“ (abzuhalten)

Jedes Behindern der freien Bewegung des Gegners ist verboten, gleichgültig ob dies absichtlich geschieht oder nicht.

Diese, nicht regelgerechte, Behinderung eines Gegners muss bestraft werden, gleichgültig ob dieser Gegner in Ballbesitz ist oder nicht, oder ob sich der Ball sogar im anderen Fach befindet.

Die Regel verpflichtet einen Spieler nicht, für einen Gegner Platz zu machen; jeder Spieler darf sich so positionieren, wie er möchte. Nur wenn er sich so plötzlich in die Bahn eines laufenden Gegners begibt, dass ein Zusammenstoß nicht zu vermeiden ist, ist dies strafbar.

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet, wenn ein leichter Verstoß vorliegt und durch die Zuerkennung eines Freiwurfs im Falle eines schweren Verstoßes.

Beispiele verbotener Behinderungen werden in den „Erläuterungen zu den Korbball - Regeln“ gegeben.

j **einen Gegner schwer zu behindern**

Der behindernde Spieler darf versuchen, das Werfen in die gewünschte Richtung zu verhindern oder zu erschweren, durch Aktionen und Bewegungen, die zur Folge haben, dass der Ball gegen seine Hand oder seinen Arm geworfen wird.

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet, wenn ein leichter Verstoß vorliegt und durch die Zuerkennung eines Freiwurfs im Falle eines schweren Verstoßes.

Die Behinderung ist nur so weit erlaubt, als es dem Werfer erschwert wird, den Ball in die gewünschte Richtung zu spielen. Weiter dürfen die Bewegungen des behindernden Spielers darauf gerichtet sein, den Werfer zu veranlassen, den Ball gegen seine Hand oder seinen Arm zu werfen und weiter auf das Abfangen des Balles.

Es ist erlaubt den Ball dadurch zu blocken, dass Hand oder Arm in die Flugbahn gebracht werden, aber es ist nicht erlaubt:

- den Gegner in seiner freien Körperbewegung zu behindern, indem sein Arm und nicht der Ball geblockt wird.
- den Ball oder den werfenden Arm zu schlagen, z.B. darf sich der behindernde Arm oder die behindernde Hand im Moment des Kontakts nicht gegen den Ball bewegen.

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

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Freiwurfs geahndet.

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

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Freiwurfs geahndet.

m **außerhalb des eigenen Faches zu spielen**

Ein Verstoß wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Ein Spieler ist außerhalb seines Faches, wenn er eine Grenzlinie, die Mittellinie oder den Boden außerhalb seines Faches berührt oder von einer Grenzlinie, der Mittellinie oder vom Boden außerhalb seines Faches abspringt.

Das Spielen kann sowohl bestehen aus dem Berühren des Balles als auch aus dem Behindern eines Gegners.

Folgendes ist erlaubt, ohne dabei diese Regel zu verletzen:

- *Das Fangen und Tippen des Balles über einer Linie, während der Spieler in seinem Fach steht.*
- *Das Tippen des Balles während der Spieler in einem Sprung außerhalb seines Faches schwebt, vorausgesetzt, der Absprung erfolgte in seinem Fach.*
- *Das Behindern eines Gegners in einem anderen Fach während der Spieler in seinem eigenen Fach steht*

n aus verteidigter Position auf den Korb zu werfen

Der Korbwurf wird als verteidigt gewertet, wenn der Verteidiger jede der folgenden Voraussetzungen erfüllt:

1. Er muss sich näher am Korbständer befinden als der Angreifer, es sei denn, dass er und der Angreifer sich in der Nähe und nicht auf derselben Seite des Ständers befinden. In diesem Fall genügen die Bedingungen unter Punkt 2, 3 und 4.
2. Er muss sich in ‚Armlängenabstand‘ zum Angreifer befinden. („Armlängenabstand“ bedeutet, dass der Verteidiger sich nahe genug befindet, um die Brust des Angreifers berühren zu können).
3. Er muss sein Gesicht dem Angreifer zugewandt haben.
4. Er muss tatsächlich versuchen den Ball zu blockieren.

Ein Verstoß wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

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

„Schneiden“ geschieht, wenn ein Verteidiger, der sich in einer verteidigenden Position befindet, dem Angreifer nicht folgen kann, weil dieser so nahe an einem anderen Angreifer vorbeiläuft, dass der Verteidiger mit diesem Angreifer zusammenstößt oder zusammenstoßen kann und dadurch gezwungen ist, seine Verteidigungsposition aufzugeben.

„Schneiden“ geschieht auch, wenn ein Verteidiger, der sich in einer behindernden Position innerhalb „Armlängenabstand“ zu seinem Angreifer befindet, diesem Angreifer nicht folgen kann, weil dieser so dicht an einem anderen Angreifer vorbeiläuft, dass der Verteidiger mit diesem Angreifer zusammenstößt oder zusammenstoßen kann und dadurch gezwungen ist, seine behindernde Position innerhalb „Armlängenabstand“ aufzugeben.

Bestraft wird nicht das „Schneiden“ aber der Korbwurf nach dem „Schneiden“.

Ein Verstoß wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

„Schneiden“ ist auch dann strafbar, wenn der „schneidende“ Angreifer den Ball zunächst zu einem seiner Mitspieler passt um seine Position zu verbessern und dann, nach dem Rückpass, auf den Korb wirft.

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

Ein Verstoß wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

q auf den Korb zu werfen ohne direkten Gegenspieler

Dies kommt vor, wenn das Verteidigungsfach nur über drei Spieler verfügt gegenüber vier Angreifern.

In diesem Fall muss der Trainer der angreifenden Mannschaft dem Schiedsrichter und dem Trainer der Gegenmannschaft mitteilen, welcher seiner Spieler nicht auf den Korb werfen wird. Es ist dem Trainer erlaubt seine Entscheidung während des Spieles zu ändern, aber nur nach Mitteilung an den Schiedsrichter und den Trainer der Gegenmannschaft bei einer Spielunterbrechung durch einen Schiedsrichterpfiff. Dieser Tausch von Angreifern darf zwischen dem Fachwechseln höchstens zweimal stattfinden.

Ein Korberfolg kann bei einem Strafwurf von einem Angreifer ohne direkten Gegenspieler erzielt werden.

Ein Verstoß wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Die zahlenmäßige Überlegenheit des Angriffsfaches gegenüber der Verteidigung kann sowohl die Folge davon sein, dass die Gegenmannschaft keine acht Spieler aufgestellt hat, als auch die Folge, dass während des Spieles einer oder mehrere der aufgestellten Spieler durch Verletzung o. ä. das Feld verlassen haben oder vom Schiedsrichter des Feldes verwiesen wurden und (noch) nicht ersetzt sind.

r einen Korbwurf durch bewegen des Korbständers zu beeinflussen

Die „Erläuterungen zu den Korbball - Regeln“ geben an, ob und welche Maßnahmen ergriffen werden müssen.

s den Ständer beim Springen oder Laufen zu ergreifen oder sich daran abzustoßen

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Freiwurfs geahndet.

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

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Freiwurfs oder durch die Wiederholung des Strafwurfs geahndet (vgl. 3.11. c).

u auf gefährliche Weise zu spielen

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines Neustarts geahndet.

Diese Situation tritt z.B. ein, wenn ein Angreifer so läuft, dass er seinen Verteidiger, der sich in „Armlängenabstand“ zu ihm befindet, zwingt, mit großer Geschwindigkeit mit einem anderen Angreifer zusammenzustoßen.

v die für einen Neustart gültigen Bestimmungen zu verletzen

Dies kann in den folgenden Situationen auftreten:

- Ein Spieler hindert einen Gegenspieler an der Ausführung des Neustarts
- Ein Spieler, egal aus welcher Mannschaft, berührt den Ball, bevor dieser beim Neustart eine Strecke von 2,50 m (gemessen vom Punkt des Neustarts aus) zurückgelegt hat.

Ein Verstoß durch einen Angreifer wird durch die Zuerkennung eines erneuten Neustarts geahndet und kann im Wiederholungsfall als ungebührliches Benehmen angesehen werden.

Ein Verstoß durch einen Verteidiger wird durch die Zuerkennung eines Freiwurfs geahndet und kann im Wiederholungsfall als ungebührliches Benehmen angesehen werden.

3.7. Ausball

Der Ball ist „Aus“ sobald er etwas von Folgendem berührt:

- eine Grenzlinie des Spielfelds
- den Boden, eine Person oder einen Gegenstand außerhalb des Spielfelds
- die Decke oder einen Gegenstand über dem Spielfeld

Im Fall eines Ausballs wird ein Neustart gegen die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat, verhängt.

Der Neustart wird unter denselben Bedingungen wie unter 3.9. genannt ausgeführt.

Das Spielfeld ist nicht dreidimensional. Es ist also erlaubt den Ball - wo er sich auch befindet - in das Spielfeld zurückzubefördern, vorausgesetzt, der Ball berührte keines der oben aufgeführten Dinge und die Regeln in 3.6. m sind nicht verletzt worden.

3.8. Schiedsrichterwurf

Wenn zwei Gegner den Ball gleichzeitig gefangen haben, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und wirft den Ball hoch.

Er tut dies auch, wenn das Spiel wieder aufgenommen werden muss, ohne dass eine Mannschaft Anrecht auf den Ballbesitz hat.

Die Durchführung wird in den „Erläuterungen zu den Korbball – Regeln“ beschrieben.

3.9. Neustart

a Zuerkennung eines Neustarts

Nach einem Verstoß der angreifenden Mannschaft oder einem leichten Verstoß der verteidigenden Mannschaft wird der Gegenpartei ein Neustart zugesprochen, nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, dass eine Regel unter 3.6. verletzt wurde.

b Stelle des Neustarts

Der Neustart wird an der Stelle ausgeführt, an der der Verstoß begangen wurde. Falls der Verstoß gegen eine bestimmte Person begangen wurde (3.6. h, i, j, k, l und manchmal m), wird der Neustart dort vorgenommen, wo diese Person gestanden hat.

c Ausführen eines Neustarts

Im Moment in dem der ausführende Spieler den Ball in Händen hält oder halten kann, soll der Schiedsrichter pfeifen. Der ausführende Spieler hat, ab dem Pfiff, vier Sekunden Zeit um den Ball ins Spiel zu bringen. Die Spieler der Gegenmannschaft dürfen ihn dabei nicht behindern.

Der Ball ist dann ins Spiel gebracht, wenn er eine Strecke von mindestens 2,50 m - ab der Stelle des Neustarts - zurückgelegt hat (entlang des Bodens gemessen). Kein Spieler, egal von welcher Mannschaft, darf den Ball berühren, bis dieser - ab der Stelle des Neustarts - eine Strecke von 2,50 m zurückgelegt hat.

Wenn der ausführende Spieler den Ball nicht binnen 4 Sekunden ins Spiel gebracht hat, pfeift der Schiedsrichter erneut und erkennt der gegnerischen Mannschaft einen Neustart zu.

Der ausführende Spieler darf nicht direkt aus einem Neustart einen Treffer erzielen. Er kann nur dann einen Korberfolg erzielen, wenn der Ball ins Spiel gebracht und durch einen anderen Spieler berührt wurde.

Wenn der ausführende Spieler nach dem Wiederanpfiff des Schiedsrichters eine Auslinie oder das Spielfeld auf der anderen Seite der Mittellinie berührt und der Ball dabei seine Hände noch nicht verlassen hat, erkennt der Schiedsrichter der gegnerischen Mannschaft einen Neustart (vgl. 3.6. m) oder einen Ausball (vgl. 3.7.) zu.

Ein Neustart muss wiederholt werden, wenn der Wurf vor dem Wiederanpfiff des Schiedsrichters ausgeführt wurde.

3.10. Freiwurf

a Zuerkennen eines Freiwurfs

Ein Freiwurf für die angreifende Mannschaft wird zuerkannt, nachdem der Schiedsrichter festgestellt hat, dass eine der Regeln lt. 3.6. durch einen schweren Verstoß der verteidigenden Mannschaft verletzt wurde.

b Stelle des Freiwurfs

Der Freiwurf wird am Strafwurfpunkt ausgeführt.

c Ausführung des Freiwurfs

Wenn der den Freiwurf ausführende Spieler den Ball in den Händen hat oder haben kann, hebt der Schiedsrichter einen Arm und gibt mit vier erhobenen Fingern das Zeichen, dass er innerhalb von vier Sekunden zur Fortsetzung des Spiels pfeifen wird.

Während der Vorbereitungszeit für einen Freiwurf ist es dem Schiedsrichter erlaubt, jeglichen Spielregelverstoß zu ahnden.

Nach Erheben des Armes gibt es zwei Möglichkeiten (siehe A und B).

Möglichkeit A:

1. Alle Spieler befinden sich auf mindestens 2, 50 m Abstand zur Stelle der Freiwurfausführung.
2. Die zum Team des Freiwurfnehmers gehörenden Spieler sind untereinander auch auf einem Abstand von mindestens 2, 50 m.

Sobald innerhalb der Vorbereitungszeit von 4 Sekunden oben geschilderte Situation hergestellt ist, pfeift der Schiedsrichter zur Wiederaufnahme des Spiels. Der Freiwurfausführende muss den Ball innerhalb von 4 Sekunden nach Wiederanpfeiff ins Spiel bringen. Wenn der Freiwurfnehmer den Ball innerhalb dieser Zeit nicht ins Spiel gebracht hat, pfeift der Schiedsrichter ab und erkennt auf Neustart für die Verteidigung.

Die Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen solange Bedingung 1 erfüllen, bis der Freiwurfausführende eine deutlich sichtbare Bewegung von Ball, Arm oder Bein vornimmt.

Die Mitspieler des Freiwurfausführenden müssen die Bedingungen 1 und 2 solange erfüllen, bis der Ball ins Spiel gebracht ist.

Der Ball ist ins Spiel gebracht, wenn einer der folgenden 3 Punkte zutrifft:

- ein Spieler des verteidigenden Teams berührt den Ball
- ein Mitspieler des Freiwurfausführenden berührt den Ball, wobei er mindestens 2, 50 m vom Freiwurfpunkt entfernt stehen muss.
- der Ball hat mindestens 2, 50 m von der Stelle der Freiwurfausführung aus zurückgelegt (entlang des Bodens gemessen).

Dem Freiwurfausführenden ist es nicht gestattet, sofort einen Korbtreffer zu erzielen. Er kann dies nur, wenn der Ball ins Spiel gebracht wurde und von einem anderen Spieler berührt wurde.

Möglichkeit B:

Wenn die Spieler nicht innerhalb von vier Sekunden, nachdem der Schiedsrichter seinen Arm gehoben hat, die unter A genannten Bedingungen 1 und 2 erfüllen, pfeift der Schiedsrichter zweimal kurz hintereinander; das erste Mal zur Wiederaufnahme des Spiels und das zweite Mal zur Spielunterbrechung, um den Verstoßenden wie folgt zu bestrafen:

- Wenn der Verstoß durch einen Spieler der verteidigenden Mannschaft begangen wurde, wird angeordnet, den Freiwurf zu wiederholen. Wenn die verteidigende Mannschaft diesen Verstoß beim selben Freiwurf ein zweites Mal begeht, verhängt der Schiedsrichter einen Strafwurf.
- Falls der Verstoß durch einen Spieler der angreifenden Mannschaft begangen wurde, wird ein Neustart für die verteidigende Mannschaft zuerkannt.

Wenn Spieler beider Mannschaften sich innerhalb des 2, 50 m - Abstandes befinden, bestraft der Schiedsrichter denjenigen, der sich dem Punkt der Freiwurfausführung am nächsten befindet.

Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass Spieler beider Mannschaften den gleichen unkorrekten Abstand haben, wird das angreifende Team bestraft.

Der Schiedsrichter entscheidet, wann die Frist von vier Sekunden verstrichen ist.

Ein Freiwurf muss wiederholt werden, wenn der Wurf vor dem Wiederanpfeiff des Schiedsrichters ausgeführt wurde.

3.11. Strafwurf

a Zuerkennen eines Strafwurfs

Ein Strafwurf wird bei folgenden Situationen zuerkannt:

- A Verstöße, durch die eine freie Korbwurfchance des Angreifers verloren geht. In diesen Fällen muss der Schiedsrichter sofort auf Strafwurf entscheiden.
- B Wiederholte Verstöße eines Verteidigers, die den Angreifer von Chancen auf einen Korbwurf abhalten. In diesen Fällen kann der Schiedsrichter einen Strafwurf zuerkennen.

b Stelle des Strafwurfs

Der Strafwurf muss von einem Spieler des Angriffsfachs, direkt hinter dem Strafwurfpunkt stehend, ausgeführt werden (vgl. 1.2.)

c Ausführung des Strafwurfs

Der ausführende Spieler steht unmittelbar hinter dem Strafwurfpunkt und darf mit keinem Körperteil den Boden zwischen Ständer und Strafwurfpunkt berühren, bevor der Ball seine Hände verlassen hat.

Alle übrigen Spieler beachten einen Abstand von 2, 50 m in alle Richtungen vom Strafwurfpunkt, dem Ständer und von jedem Punkt der gedachten Linie zwischen Korbständer und Strafwurfpunkt aus, bis der Ball die Hände des Ausführenden verlassen hat.

Alle Aktionen oder Äußerungen der gegnerischen Mannschaft, des Trainers und der Personen auf der Team - Bank, die den Strafwurfnehmer stören können, sind zu unterlassen.

Wenn nötig wird die erste und auch die zweite Halbzeit des Spiels für die Ausführung eines Strafwurfs verlängert, bis klar ist, ob der Ball, als direkte Folge des Strafwurfs, durch den Korb gefallen ist oder nicht.

Wird der Strafwurf vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführt, muss der Wurf wiederholt werden.

Ein Strafwurf darf nur durch einen angreifenden Spieler ausgeführt werden.

Die Vier - Sekunden - Regel findet, im Gegensatz zu anderen Formen der Spiel - Wiederaufnahme, bei der Ausführung eines Strafwurfs keine Anwendung.

Bei der Ausführung des Strafwurfs ist es gestattet, direkt auf den Korb zu werfen.

