



Schweizerischer
Turnverband



stv-fsg.ch

Reglement

Korbball

2026

Inhalt

1. Spielgedanke	2
2. Spielfeld.....	3
3. Korbbeinrichtung	4
4. Ball.....	4
5. Anzahl Spielende.....	4
6. Ausrüstung der spielenden Personen.....	5
7. Aufstellung der spielenden Personen	5
8. Auswechseln	5
9. Mannschaftsführung	6
10. Mannschaftsbetreuung.....	6
11. Spielzeit	7
12. Eröffnung des Spieles	7
13. Spielen des Balls.....	7
14. Schiedsrichterball	9
15. Abwurf.....	9
16. Eckwurf, Einwurf, Freiwurf.....	10
17. Verhalten zum Gegner.....	11
18. Verwarnung.....	12
19. Strafwurf	12
20. Ausschluss	13
21. Disqualifikation	14
22. Spielabbruch, Forfait	15
23. Protest.....	15
24. Schiedsrichter*in	16
25. Spielleitung im Team.....	18
26. Besondere Bestimmungen.....	18
27. Linienrichter*in	19
28. Schiedsgericht	19
29. Rekurskommission	19
30. Strafen, Bussen	19
31. Aufzählung der Strafen.....	20
32. Schlussbemerkungen.....	21

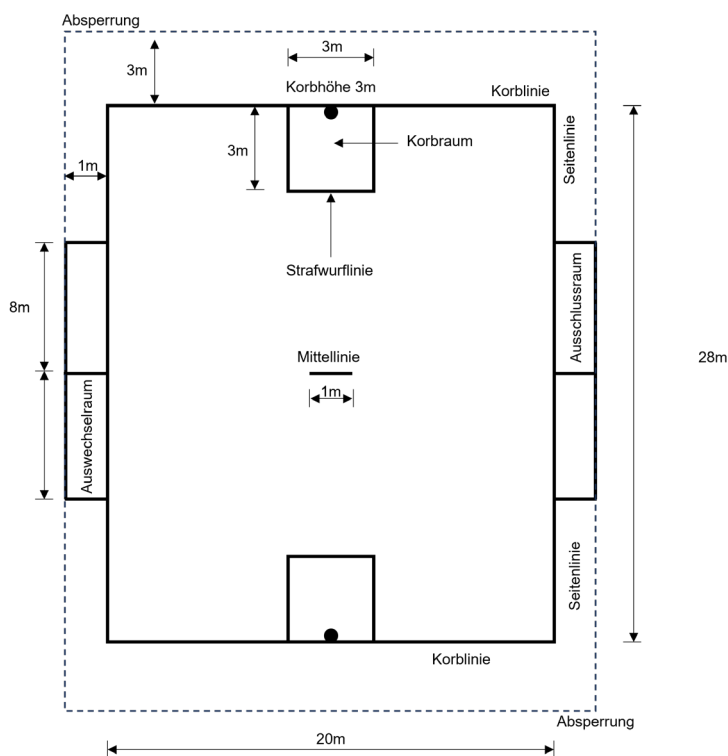
Reglement Korbball 2026

1. Spielgedanke

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.
2. Die Spielregeln verlangen von den Spieler*innen technische Fertigkeiten in der Ballbehandlung. Die wechselnden Angriffe erfordern von allen Beteiligten ein hohes Mass an Schnelligkeit und Ausdauer. Ein erfolgreiches Korbballspiel bedingt ein ausgesprochenes Mannschaftsspiel und eine sportlich anständige Spielauffassung.
3. Eine Korbballmannschaft besteht aus Feld- und Auswechselspieler*innen. Die Auswechselspieler*innen können jederzeit für austretende Feldspieler*innen eingesetzt werden.
4. Ein gewonnenes Spiel zählt 2, ein verlorenes 0 Punkte. Ein unentschiedenes Spiel zählt für jede Mannschaft 1 Punkt.
5. Ein Spiel kann von zwei Schiedsrichter*innen geleitet werden. Ist dies nicht möglich, leitet ein*e Schiedsrichter*in das Spiel, womöglich unterstützt durch zwei Linienrichter*innen.
6. Der*die Schiedsrichter*in ist für das Einhalten der Spielregeln verantwortlich. Für die Spielleitung im Team wird auf Regel 25 verwiesen.

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 Wettspiele gelten folgende Standardmasse: Länge: 28 m, Breite: 20 m
Ausnahme: Bestehende Kunstrasen-Installationen mit entsprechenden Markierungen aber abweichenden Massen dürfen ebenfalls benutzt werden.
- 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 überquert 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.



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 Korbball» definiert (Anhang Reglement). Es besteht aus einem einfarbigen Schnurgeflecht. Der obere Ring befindet sich in waagrecht 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 Korbball-Ball sind im Dokument «Spielgeräte Korbball» 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*die Schiedsrichter*in kann den Ball ablehnen, sofern dieser nicht den Vorschriften entspricht (Spez. «Spielgeräte Korbball») 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. Anzahl Spielende

- 5.1 Eine vollständige Mannschaft besteht aus fünf Feld- und maximal sieben Auswechselspieler*innen. Alle eingesetzten Spieler*innen 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 Spieler*innen an, ist sie nicht spielberechtigt und verliert das Spiel Forfait (R22.2). Die erforderliche Anzahl spielberechtigter Spieler*innen muss bei Spielbeginn auf dem Spielfeld anwesend sein.
- 5.3 Eine Mannschaft kann sich bis zum Schluss der Spielzeit mit spielberechtigten Spieler*innen ergänzen. Die betreffenden Spieler*innen dürfen das Spielfeld nur über den Auswechselraum betreten (R8). Sie müssen sich jedoch vorgängig während des nächsten Spielunterbruches beim Schiedsrichter, bei der Schiedsrichterin anmelden (R20.2).
- 5.4 Sinkt die Zahl der Spielenden während eines Spieles durch Verletzungen oder Ausschlüsse unter die vorgeschriebene Spieler*innenzahl, so wird weitergespielt. Sind weniger als zwei Spieler*innen einer Mannschaft auf dem Spielfeld, wird das Spiel abgebrochen (R22.1a).
- 5.5 Spielt eine Mannschaft mit mehr als den erlaubten Feldspieler*innen, wird sie mit Strafwurf (R19) bestraft und der*die fehlbare Spieler*in ausgeschlossen (R20.2). Ist der*die fehlbare Spieler*in nicht bekannt, bestimmt der*die Mannschaftsführende der betroffenen Mannschaft den auszuschliessenden Spieler*in (R9.4). Nach dem Ausschluss des*der fehlbaren Spieler*in muss die bestrafte Mannschaft das Spiel mit einem Spieler*in weniger als vor dem Eintritt des Überzähligen fortsetzen. Ein während dieser unerlaubten Überzahl erzielter Korb wird nur dann annulliert, wenn der*die Schiedsrichter*in die Verfehlung vor Ausführung des darauffolgenden Abwurfes festgestellt hat (R13.19). Bei einem Strafwurf und Wechselfehler 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 Spielende (Feld- und Auswechselspieler*in) eingesetzt, geht das betreffende Spiel Forfait (R22.2d) verloren. Wird das Spielen mit mehr als den erlaubten Spielenden während des Spieles festgestellt, wird das Spiel mit der richtigen Anzahl Spielenden fertig gespielt. Der*die Schiedsrichter*in orientiert beide Mannschaftsführende und meldet dies nach Spielschluss der Wettkampfleitung.

6. Ausrüstung der spielenden Personen

- 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*innen 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 Tapen von maximal zwei Fingern pro Hand. Fehlbare Spieler*innen werden für den Rest des Spieles ausgeschlossen (R16.1/16.4/20.4).
- 6.5 Die Spieler*innen sind dafür verantwortlich, dass ihre Ausrüstung für die Gegen- und Mitspielenden keine Verletzungsgefahr aufweist. Generell nicht erlaubt ist das Tragen von Uhren und Halsketten. Anderer Schmuck (Ohringe, Gesichtspiercings, o. ä.) ist abzudecken oder zu entfernen. Orthopädische Gegenstände sind zu polstern oder abzudecken. Diese sind vor dem Spiel durch den*die Schiedsrichter*in zu genehmigen.
- 6.6 Wird während des Spieles festgestellt, dass ein*e Spielerin gegen die erwähnten Vorschriften verstösst, hat sich dieser beim nächsten Spielunterbruch in den Auswechselraum zu begeben und sich den Regeln entsprechend auszurüsten. Bevor der*die Spieler*in das Spielfeld wieder betreten darf, muss er*sie sich vorgängig während des nächsten Spielunterbruchs beim Schiedsrichter*in anmelden (R20.2). Kann sich der*die Spielerin nicht den Regeln entsprechend ausrüsten, ist er*sie nicht mehr spielberechtigt.
- 6.7 Das Tragen von Kopftüchern 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 spielenden Personen

- 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*die Schiedsrichter*in zu berichtigen, noch bevor er oder sie den Ball für das Spiel freigibt (R7.2/12.2).

8. Auswechseln

- 8.1 Der*die Schiedsrichter*in bestimmt den Auswechselraum. Dem Auswechselraum gegenüber liegt der Ausschlussraum.
- 8.2 Ein*e Auswechselspieler*in kann jederzeit und wiederholt, ohne Anmeldung beim Schiedsrichter*in vom Auswechselraum ins Spielfeld eintreten.
- 8.3 Ein*e Auswechselspieler*in darf das Feld erst betreten, sobald ein*e Feldspieler*in dieses verlassen hat. Fehlerhaftes Auswechseln wird mit Verwarnung (R18.2) der fehlbaren Mannschaft bestraft. Im Wiederholungsfall durch einen Spieler*in der verwarnten Mannschaft wird der*die fehlbare Spieler*in 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*die fehlbare Spieler*in auszuschliessen (R20.2). Regel 8.3 findet keine Anwendung.

- 8.5 Im Auswechselraum dürfen sich nur Auswechselspieler*innen und zwei Mannschaftsbetreuende aufhalten.
- 8.6 Blutende Spieler*innen müssen sofort ausgewechselt werden. Der*die Schiedsrichter*in kann das Auswechseln eines Spieler*in verlangen (R24.15d). Das Spielfeld darf der*die Spieler*in erst dann wieder betreten, wenn die Blutung gestillt ist und die frischen Blutspuren entfernt sind. Bevor die wieder einsetzfähige spielende Person das Spielfeld betreten darf, muss er sich vorgängig beim Schiedsrichter*in während eines Spielunterbruches anmelden (R20.2).

9. Mannschaftsführung

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

10. Mannschaftsbetreuung

- 10.11 Das Tenue der maximal zwei Mannschaftsbetreuenden Personen hat sich von demjenigen der Mannschaft deutlich zu unterscheiden.
- 10.2 Die Mannschaftsbetreuung hält sich während des ganzen Spieles im Auswechselraum auf.
- 10.3 Die Mannschaftsbetreuung darf Anweisungen an Spieler*innen erteilen, sofern diese nicht gegen Regel 10.4 verstossen.
- 10.4 Eine Mannschaftsbetreuung, die 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). Die Mannschaftsbetreuung muss sich in den Raum der Zuschauenden begeben, gilt jedoch nicht als Zuschauende Person und hat sich entsprechend zu verhalten. Die Mannschaftsbetreuung behält ihre Funktion während der ganzen Spieldauer. Wird die Mannschaftsbetreuung weggewiesen, kann sie 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*die Schiedsrichter*in 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*die Schiedsrichter*in 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*die Schiedsrichter*in für die Zeitnahme bzw. für die Beendigung des Spieles verantwortlich.
- 11.4 Der*die Schiedsrichter*in 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*die Schiedsrichter*in muss den beiden Mannschaftsführungen 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*die Schiedsrichter*in teilt dies den Mannschaftsführungen 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 Spielende 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*e Spieler*in der anspielberechtigten Mannschaft auf der Mittellinie, d. h. mindestens ein Teil des Fusses muss die Mittellinie berühren. Alle anderen Spielenden haben einen Abstand von mindestens 1,5 m zum*zur Spieler*in einzuhalten (R7.3). Auf Pfiff des*der Schiedsrichter*in spielt der*die Spielerin den Ball rück- oder seitwärts einem Mitspielenden zu. Der Wurf ist nach dem Pfiff des*der Schiedsrichter*in innerhalb von 3 Sekunden auszuführen (R16.1/16.4).
- 12.3 Wird der Ball nach dem Pfiff geprellt, vorwärts gespielt oder das Zeitlimit von 3 Sekunden überschritten, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.
- 12.4 Mit dem Pfiff des*der Schiedsrichter*in 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*der Gegenspieler*in den Ball aus den Händen zu spielen. Hat der Ball die Hände verlassen, ist er frei.
- 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*die Schiedsrichter*in das Spiel zu unterbrechen und den Ball mit einem Schiedsrichterball (R14) wieder für das Spiel freizugeben.
- 13.6 Wirft oder drückt ein*e Spieler*in dem*der Gegenspieler*in den Ball absichtlich an den Körper, um dadurch einen Freiwurf für seine Mannschaft zu erwirken, hat der*die Schiedsrichter*in nicht Freiwurf (R16.1/16.4) für, sondern gegen die Mannschaft der werfenden Person zu geben. Je nach Schwere des Vergehens kann der*die Schiedsrichter*in zusätzlich einen Ausschluss (R20.1) aussprechen.

- 13.7 Die Spielenden dürfen 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*die Schiedsrichter*in 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*die Schiedsrichter*in 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*die Schiedsrichter*in hält während des Zeitspiels die Hand erhoben.
- 13.9 Spielverzögerung
- Ball wird absichtlich wegbefördert oder nicht zum Spiel freigegeben.
 - Ball wird einem zum Ab-, Eck-, Ein- oder Freiwurf bereitstehenden Spieler*in aus den Händen gespielt.
 - Spieler*in 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 einen*eine Spieler*in 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*die Spielerin welche 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 eine Person mit dem Ball mehr als zwei Schritte, muss sie 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*der Spieler*in 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
- Beidhändige Berührung des Balls, Verlassen der Hände, anschliessende Boden- oder Schiedsrichterberührung und wieder beidhändige Berührung
 - Hochwerfen und Wiederfangen des Balles sowie jedes Nachfangen (Fangfehler) in der Luft
- Berührt der Ball vor dem Wiederfangen einen*eine Spieler*in 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*die Spielerin 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, Pellen oder Spielen des Balles ist erlaubt, auch wenn sich der*die Spielerin ausserhalb der Seiten- oder Korblinie befindet
- 13.16 Kann der*die Schiedsrichter*in nicht feststellen, welche Person den Ball zuletzt berührt hat, oder begehen zwei gegnerische Spieler*innen gleichzeitig einen Fehler, ist auf Schiedsrichterball (R14) zu entscheiden.
- 13.17 Prallt der Ball von der Korbeinrichtung ins Spielfeld zurück oder berührt er den*die Schiedsrichter*in 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 Mannschaftsführungen zu orientieren. Die Annullierung 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*e Spieler*in der verteidigenden Mannschaft während eines Korbwurfes durch Berühren, Rütteln oder Schlagen die Korbeinrichtung
- unabsichtlich, ist auf Strafwurf (R19) zu entscheiden;
 - absichtlich, ist die fehlbare Person auszuschliessen (R20.2) und auf Strafwurf (R19) zu entscheiden.
 - Stösst eine verteidigende Person eine angreifende Person absichtlich gegen die Korbeinrichtung, ist sie 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*e Spieler*in der angreifenden Mannschaft während eines Korbwurfes durch Berühren, Rütteln oder Schlagen die Korbeinrichtung
- unabsichtlich, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.
 - absichtlich, ist die fehlbare Person auszuschliessen (R20.2) und auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.
 - Stösst eine angreifende Person eine verteidigende Person absichtlich gegen die Korbeinrichtung, ist sie auszuschliessen (R20.3-20.5). Ein allenfalls erzielter Korb ist in jedem Fall ungültig (R13.19).
- 13.23 Kann der*die Schiedsrichter*in nicht feststellen, welcher*welche Spieler*in während eines Korbwurfes 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*e Spieler*in 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 tritt jeweils eine von der Mannschaftsführung bezeichnete Person an.
- 14.3 Die beiden Spieler*innen stehen sich mit ca. 50 cm Abstand und in aufrechter Körperhaltung sowie ohne Ausfallschritt gegenüber. Der*die Schiedsrichter*in wirft den Ball so auf, dass er zwischen die beiden spielenden Personen herunterfallen würde. Sobald der Ball den höchsten Punkt (3 bis 4 m über Boden) erreicht hat, ist er durch Pfiff des*der Schiedsrichter*in freizugeben. Die beiden hochspringenden Personen dürfen sich beliebig drehen, jedoch ohne sich gegenseitig regelwidrig zu behindern. Die übrigen spielenden Personen halten einen Abstand von 1,5 m zu den ausführenden Personen 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 einer anderen spielenden Person berührt wird, ist der Schiedsrichterball zu wiederholen.
- 14.5 Berühren beide Spieler*innen den Ball gleichzeitig, gilt in Bezug auf Doppelfang (R13.13) die Berührung für beide Spieler*innen 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 einer spielenden Person der angreifenden Mannschaft berührt worden ist, erfolgt Abwurf aus dem Korbraum.
- Für den Abwurf gilt weiter zu beachten:
- Das Übertreten der Korbraumlinie bzw. Strafwurflinie durch die abwerfende Person bewirkt Freiwurf (R16.1/16.4) für die gegnerische Mannschaft;
 - Beim Abwurf dürfen sich spielende Personen im Korbraum aufhalten, jedoch die abwerfende Person nicht behindern, ansonsten gilt Regel 13.9 (Spielverzögerung). Das Spiel wird mit Freiwurf (R16.1/16.4) fortgesetzt;
 - Der*die Spielerin welche 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, eine andere Spielerin 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*die Verteidiger*in 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 (R16.4) 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*innen;
- d) Wird der Ball beim Wurf in der erwähnten Wurfzone von einem*einer Gegenspieler*in berührt oder gefangen, gilt dies als Spielverzögerung (R13.9);
- e) Wird der Ball von einem*einer Mitspieler*in in der Wurfzone berührt oder gefangen, ist auf Freiwurf (R16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden;
- f) Spieler*innen 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 (R16.4) 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 (R16.4) für die Gegenpartei entschieden;
- h) Wird ein Wurf absichtlich verzögert, ist die Spielfortsetzung vom*von der Schiedsrichter*in mit Pfiff anzuzeigen und der Wurf innerhalb von 3 Sekunden nach dem Pfiff auszuführen, ansonsten ist auf Freiwurf (R16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden;
- i) Der Ball ist im Spiel, sobald er die Hände des*der ausführenden Spieler*in verlassen hat und zusätzlich beim Einwurf die Seitenlinie beginnt zu überqueren;
- j) Der ausführende Spieler, die ausführende Spielerin darf den Ball erst dann wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler, eine andere Spielerin 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 (R16.4) 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*einer Spieler*in der verteidigenden Mannschaft berührt worden, erfolgt Eckwurf durch einen*eine Spieler*in 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 (R16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.

16.3 Einwurf

Überquert der Ball die Seitenlinie mit seinem vollen Umfang, so ist er mit Einwurf durch einen*eine Spieler*in 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*die ausführende Spieler*in muss ausserhalb des Spielfeldes, jedoch maximal 1 m von der Seitenlinie entfernt stehen. Wird beim Einwurf das Spielfeld betreten, ist auf Freiwurf (R16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden. In der Halle, in der ohne Seitenlinien (mit der Wand) gespielt wird, darf sich der ausführende Person 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*die Gegnerin darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder weggedrückt werden. Ein gegnerischer Spieler, eine gegnerische Spielerin 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*einer Gegner*in mit einem Arm oder beiden Armen ist nicht gestattet (R17.6).
- 17.2 Stürmer*innenfoul
Als Stürmer*innenfoul gilt ein Vergehen eines*einer Spieler*in der angreifenden Mannschaft, mit oder ohne Ball, an einem*einer Spieler*in der verteidigenden Mannschaft.
- Unmittelbare Gefährdung des*der Gegner*in durch Anziehen des Knies in dessen Richtung;
 - Sich in den*die Gegner*in drehen;
 - In den*die Gegner*in laufen oder springen;
 - Rempeln des*der Gegner*in;
 - Absichtliches Drücken des Balles an den Körper des*der Gegner*in (R13.6);
 - Abbücken in Richtung des*der Gegner*in.
- Auf Stürmer*innenfoul wird nur entschieden, wenn folgende Gegebenheiten gleichzeitig erfüllt sind:
- Der*die Verteidiger*in hat eine korrekte Verteidigungshaltung eingenommen (R17.1);
 - Der*die Verteidiger*in befindet sich nicht in Bewegung;
 - Der*die Verteidiger*in hat den Schwerpunkt des Oberkörpers über den Beinen.
- 17.3 Der Ball darf zur Täuschung nicht gegen den Oberkörper oder das Gesicht des*der Gegner*in geführt werden (R16.1/16.4).
- 17.4 Handlungen, um den*die Gegner*in zu verwirren (z. B. Stampfen, Schreien), sind nicht gestattet (R16.1/16.4).
- 17.5 Regelwidriges Verhalten oder Verwirren des*der Gegner*in während des Korbwurfes 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*der Schiedsrichter*in erfolgt ist. Der zweite Pfiff wird in diesem Falle sogleich angehängt und der Strafwurf entfällt.
- 17.6 Wenn das Verhalten mindestens eines*einer Spieler*in 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 einen*eine Spieler*in zu einem weiteren, vergleichbaren Verstoss, wird dies mit einem Strafwurf sanktioniert (R19).
- 17.7 Grobes und unsportliches Verhalten zum*zur Gegner*in (z. B. Beleidigungen, Festhalten, den Fuss vorstellen, Schlagen, Stossen, Umrennen, «Schwalbe» etc.) wird immer direkt mit Ausschluss des*der fehlbaren Spieler*in 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*innen, die eine Tötlichkeit begehen, werden für den Rest des Spieles ausgeschlossen (R20.4/20.5).
- 17.8 Verlässt ein*e Spieler*in 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 einer spielenden Person zugespielt wird oder ein*e Spieler*in mit dem Ball auf den gegnerischen Korb zulaufen kann, wobei sich zwischen ihm und dem Korb kein*e gegnerisch*e Spieler*in mehr aufhält. Der Schiedsrichter, die Schiedsrichter sagt die Konter Situation mit dem Wort «Konter» an.
Wird der*die ballführende Spieler*in von einem*einer Gegner*in ohne Körperkontakt um mehr als 2 m überlaufen oder der angreifende Spieler, die angreifende Spielerin bricht den Konter ab, wird die Kontersituation aufgehoben.
Der*die Schiedsrichter*in 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 die konterausführende Person beim Korbwurf behindert (R17.5), ist zusätzlich auf Strafwurf (R19) zu entscheiden.

18. Verwarnung

- 18.1 Eine Einzelverwarnung ist dem*der fehlbaren Spieler*in oder Mannschaftsbetreuung vom*von der Schiedsrichter*in deutlich mit der gelben Karte anzuzeigen (R10.4/31.4).
- 18.2 Wird eine Mannschaftsverwarnung ausgesprochen, ist dies der Mannschaftsführung 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*der Schiedsrichter*in 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 verwarnet, wird das Spiel mit Schiedsrichterball (R14) fortgesetzt.
- 18.6 Für folgende Vergehen können Verwarnungen ausgesprochen werden
 - a) Verfehlung Mannschaftsbetreuung (R10.4) = Einzelverwarnung;
 - b) Kleine Verfehlungen einzelner bzw. verschiedener Spieler*innen (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. Die ausführende Person darf die Strafwurflinie nicht betreten, ansonsten ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden. Spielende, die sich seitlich des Korbraumes befinden, dürfen eine beliebige Haltung einnehmen, müssen jedoch ruhig stehen und dürfen die werfende Person weder behindern noch verwirren (R17.5) noch den Ball berühren, bevor diese die Korbeinrichtung oder den Boden berührt. Streiten zwei spielende Personen 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 der werfenden Person 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 der fehlbaren Person bereits wegen Spielverzögerung verwarnet, werden nacheinander zwei Strafwürfe geworfen. Nach dem ersten Wurf wird das Spiel vom*von der Schiedsrichter*in 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*der Schiedsrichter*in innerhalb von 3 Sekunden auszuführen. Wenn diese Zeitlimite 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 Die ausführende Person darf den Ball nicht einem*einer Mitspieler*in zuwerfen, sondern muss versuchen, ihn direkt in den Korb zu werfen (R16.1/16.4).
- 19.6 Bei der Ausführung des Strafwurfes darf kein*e Spieler*in näher als 1,5 m an die werfende Person herantreten oder sie verwirren (R19.7/19.8/19.9).
- 19.7 Wird die Regel 19.2 oder 19.6 durch einen*eine Spieler*in 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*eine eigenen Spieler*in 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*eine Auswechselspieler*in den Strafwurf aus, muss ein*eine Feldspieler*in das Spielfeld verlassen. Befinden sich nach dem Anpfiff des Strafwurfes mehr als die erlaubte Anzahl Feldspieler*innen 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*innen mindestens 3 m hinter die Strafwurflinie gegen die Spielfeldmitte hinzubegeben. Vor der Wurffreigabe ist die Distanz durch den*die Schiedsrichter*in 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 Spielende 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*innen in der jeweiligen Spielfeldhälfte auf. Es dürfen sich nur Spieler*innen beteiligen, welche spielberechtigt sind. Mit Spielsperren belegte Spieler*innen dürfen nicht eingesetzt werden. Beim Strafwurfwerfen im Anschluss an die reguläre Spielzeit, um einen Sieger des Spieles zu ermitteln, sind Spieler*innen, deren Ausschlusszeit nicht abgelaufen ist, nicht einsetzbar. Die Spieler*innen 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:

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

Die Reihenfolge der Mannschaften wird nur einmal ausgelost. Spieler*innen dürfen während des Strafwurfwerfens nicht ausgetauscht werden. Pro Durchgang kann ein*e Spieler*in auch bei Minderzahl (Absatz a und b) nur einmal werfen. Die Reihenfolge der Spieler*innen 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*der Schiedsrichter*in, sofern das Reglement nichts anderes vorschreibt. Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin kann bei dessen Verletzung bestimmen, dass der*die Spielerin die Strafe nicht im Ausschlussraum absitzen muss. Nach Abschluss der Pflege ausserhalb des Ausschlussraumes muss sich der*die Spielerin beim nächsten Spielunterbruch beim Schiedsrichter, bei der Schiedsrichterin 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 Spieles (R20.12)

Ein für den Rest des Spieles ausgeschlossene Person hat sich in den Zuschauerraum zu begeben und sich in der Kleidung von der Mannschaft zu unterscheiden. Wird die Mannschaftsführung ausgeschlossen, hat die Mannschaft einen neuen zu bestimmen. Die Mannschaftsführungsbinde ist weiterzugeben. Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn die Übergabe vollzogen ist (9.6 /22.1b).

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

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

20.7 Für den in einem Spiel für 2 oder 5 Minuten ausgeschlossene Person darf während dieser Zeit die Anzahl Feldspieler*innen nicht ergänzt werden. Wird ein Auswechselspieler, eine Auswechselspielerin ausgeschlossen, muss sich ein Feldspieler, eine Felspielerin in den Auswechselraum begeben.

20.8 Wird eine Person für den Rest des Spieles ausgeschlossen (R20.4), muss die Mannschaft während 5 Minuten in Unterzahl spielen. Während diesen 5 Minuten muss sich eine von der Mannschaftsführung

bestimmte Person (R9.4) in den Ausschlussraum begeben, sofern Auswechselspieler*innen vorhanden sind.

- 20.9 Wird eine Person für den Rest des Spieles ausgeschlossen und Antrag auf Disqualifikation gestellt (R20.5) darf die Mannschaft die Anzahl Feldspieler*innen für den Rest des Spieles nicht mehr ergänzen.
- 20.10 Die zeitlich ausgeschlossenen Spielenden halten sich im Ausschlussraum auf. Sie dürfen das Spielfeld erst nach Aufforderung durch den*die Schiedsrichter*in oder dessen beauftragte Zeitnehmende Person wieder betreten. Verlässt eine ausgeschlossene Person den Ausschlussraum, wird sie mit Ausschluss für den Rest des Spieles (R20.4) bestraft. Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin kann bei einem verletzten Spieler, einer verletzten Spielerin bestimmen, dass diese die Strafe nicht im Ausschlussraum absitzen muss (R20.1). Betritt die Person vor Ablauf der Strafzeit das Spielfeld, ist sie für den Rest des Spieles auszuschliessen (R20.4). Zusätzlich ist auf Strafwurf (R19) zu entscheiden.
- 20.11 Reklamiert die ausgeschlossene Person nach Anzeigen der Strafe (R20.2-20.4) bis zum Ablauf der zu verbüssende Strafe beim Schiedsrichter, bei der Schiedsrichterin, wird dieses Vergehen nicht mit Verwarnung der Mannschaft (R18/24.6) geahndet, sondern die fehlbare Person wird mit der nächsthöheren Strafe (R20.3-20.5) belegt. Die noch ausstehende Strafe vor dem Reklamieren entfällt.
- 20.12 Der Ausschluss einer Person für den Rest des Spieles (R20.4/20.5) oder die Wegweisung der Mannschaftsbetreuung (R10.4) wird mit der roten Karte angezeigt.
- 20.13 Nach dem Ausschluss eines*einer Spieler*in wird das Spiel erst nach dem Pfiff des*der Schiedsrichter*in 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 Spielende ausgeschlossen, wird das Spiel mit Schiedsrichterball (R14/20.13) fortgesetzt.

21. Disqualifikation

- 21.1 Unter Disqualifikation ist der zwangsmässige Ausschluss einzelner Spieler*innen, Mannschaftsbetreuer*innen oder ganzer Mannschaften von Spielen zu verstehen.
- 21.2 Die Disqualifikation wird durch das Schiedsgericht ausgesprochen. Wird gegen einen*eine Spieler*in oder die Mannschaftsbetreuung ein Antrag auf Disqualifikation (R20.5/31.7/31.8) gestellt, ist dies 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 Spielende und Mannschaftsbetreuende, die mit Spielsperren bestraft wurden, dürfen in keiner Funktion am gesperrten Spiel teilnehmen. Sie haben sich im Zuschauenden Bereich 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*e Spieler*in an Spielen von verschiedenen Verbänden teil, steht ihm ein Rekurs Recht bei jedem einzelnen Verband zu.

22. Spielabbruch, Forfait

- 22.1 Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin kann aus folgenden Gründen ein Spiel abbrechen:
- a) Die Spieler*innenzahl einer Mannschaft sinkt unter 2 Spieler*innen (R5.4);
 - b) Bei Widersetzlichkeit der Mannschaftsbetreuung oder Mannschaftsführung, von Spieler*innen 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.).
- 22.2 Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin 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.
- 22.3 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 Spieler*innen 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*innen einsetzt (R5.6/5.7);
 - e) Andere Regelungen, die in den jeweiligen Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften festgelegt sind.
- 22.4 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, bei der Schiedsrichterin anzumelden und nach dem Spiel der Wettkampfleitung schriftlich zu bestätigen.
- 23.3 Proteste gegen Schiedsrichterentscheide sind durch die Mannschaftsführung beim Schiedsrichter oder bei der Schiedsrichterin anzumelden, wobei das Wort «Protest» ausgesprochen werden muss. Ein Protest gegen eine Schiedsrichterentscheidung kann bis zum unmittelbar folgenden Spielunterbruch angemeldet werden.
- Der*die Schiedsrichter*in 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 oder die Schiedsrichterin hat die gegnerische Mannschaftsführung beim nächsten Spielunterbruch in Kenntnis zu setzen. Die Mannschaftsführung 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, bei der Schiedsrichterin und bei der Wettkampfleitung angemeldete Proteste werden abgelehnt.
- 23.6 Für Proteste, die während des Spieles beim Schiedsrichter oder bei der Schiedsrichterin angemeldet werden, kann eine Gebühr erhoben werden. Dies ist in den jeweiligen Meisterschafts-, Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften festzulegen.

24. Schiedsrichter*in

- 24.1 Ein Spiel kann von zwei Schiedsrichtenden geleitet werden (R25.1-ff.). Ist dies nicht möglich, kann ein Schiedsrichter oder eine Schiedsrichterin, wenn möglich unterstützt durch zwei Linienrichter*innen, das Spiel allein leiten.
- 24.2 Für die Spielleitung sollten brevetierte Schiedsrichter*innen eingesetzt werden. Brevetierte Schiedsrichter*innen sind zum Besuch von Wiederholungskursen verpflichtet. Besucht der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin während zwei Jahren keinen Wiederholungskurs auf der entsprechenden Stufe, ist die Weiterbildungspflicht nicht erfüllt. Das Brevet fällt in den Status «weggefallen». In den nächsten zwei Jahren kann das Brevet reaktiviert werden, wenn der*die Schiedsrichter*in einen Wiederholungskurs auf der entsprechenden Stufe erfolgreich absolviert. Schiedsrichter*innen, die auch diese Frist verstreichen lassen, fallen zu Beginn des fünften Kalenderjahres nach dem letzten Besuch aus der inaktiven Schiedsrichter*innen Liste. Um wieder in den Status «brevetiert» 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*innen einen Kurs besuchen müssen, damit die Anerkennung des Brevets bestehen bleibt.
- 24.3 Der*die Schiedsrichter*in ist die verantwortliche Leitung des Spieles. Sie kommuniziert in der Regel mit der Mannschaftsführung und bewahrt das Spiel vor allen ungünstigen Einflüssen. Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin hat seine Entscheide aus eigener Anschauung und Erkenntnis heraus zu fällen. Seine Entscheide sind kurz und bestimmt.
- 24.4 Der*die Schiedsrichter*in kann gegen Spielende, Mannschaften, Mannschaftsführungen oder Mannschaftsbetreuung eine Ermahnung aussprechen. Nach einer Ermahnung wird das Spiel durch Pfiff des*der Schiedsrichter*in freigegeben (R16.1/16.4).
- 24.5 Die Tatsachenentscheide des*der Schiedsrichter*in sind unanfechtbar. Hingegen kann gegen Entscheide, die im Widerspruch zu den Regeln stehen, Protest (R23.1/23.3) erhoben werden.
- 24.6 Wenn Spielende Schiedsrichterentscheide kritisieren, den Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin beeinflussen wollen (durch Gesten, Zurufe, etc.) oder sich negativ gegenüber Mitspielenden äussern, ist die Mannschaft zu verwarnen (R18.2/18.6). Im Wiederholungsfall durch irgendeine Person der gleichen Mannschaft ist diese Person auszuschliessen (R20.2). Ist der Spieler oder die Spielerin während der Verfehlung jedoch mit einer Zeitstrafe (R20.2/20.4) belegt, so ist nach Regel 20.11 vorzugehen.
- 24.7 Spielende, welche den*die Schiedsrichter*in, Mitspielende (betrifft auch Gegenpartei) 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 Spielende, Mannschaftsbetreuung oder Mannschaften den Anweisungen des*der Schiedsrichter*in und kann auch die Mannschaftsführung die Anordnungen des*der Schiedsrichter*in nicht durchsetzen, ist der*die Schiedsrichter*in befugt, das Spiel abubrechen (R22.1) und Antrag auf Disqualifikation (R21) zu stellen.
- 24.9 Verhängt der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin über eine spielende Person einen Ausschluss für den Rest des Spieles mit Antrag auf Disqualifikation (R20.5), hat er die Mannschaftsführung zu verständigen und den Antrag sofort nach Spielschluss schriftlich bei der Wettkampfleitung anzumelden.
- 24.10 Benehmen sich einzelne Spieler*innen, Mannschaften oder Betreuer*innen nach einem Spiel unsportlich gegenüber Schiedsrichter*innen, Linienrichter*innen, der offiziellen Betreuung, Spieler*innen, der Wettkampfleitung oder Zuschauer*innen, kann der*die Schiedsrichter*in oder die Wettkampfleitung beim Schiedsgericht eine Disqualifikation (R21/R28.2) beantragen.
- 24.11 Der*die Schiedsrichter*in eröffnet, leitet und beendet das Spiel mit folgenden Signalen:
- a) Korb: zwei kurze Pfiffe;
 - b) Halbzeit oder Ende: drei lange Pfiffe;
 - c) Unterbrechung: mehrere kurze Pfiffe;
 - d) Strafwurf: langer starker Pfiff;
 - e) in allen anderen Fällen: ein kurzer Pfiff;
- 24.12 Der*die Schiedsrichter*in überwacht das Auswechseln der Spielenden.
- 24.13 Der*die Schiedsrichter*in kontrolliert vor dem Spiel
- a) Masse des Spielfeldes;
 - b) Ball;

- c) Spielbarkeit des Feldes;
- d) Spielfeldeinrichtung;
- e) Spielberechtigung (Spieler*innenlisten, Spieler*innenpass);
- f) Spielbekleidung (deutliche Unterscheidung) und Ausrüstung (R6.5/6.6);
- g) orthopädischer Gegenstand, der durch Spielende getragen wird (R6.5)

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

24.14 Bestehen keine besonderen Regelungen, bestimmt Der*die Schiedsrichter*in

- a) Auswechselraum/Ausschlussraum;
- b) Linienrichter*in

24.15 Der*die Schiedsrichter*in unterbricht das Spiel in folgenden speziellen Fällen:

- a) bei Beschädigung der Spielfeldeinrichtung oder des Balls;
- b) bei ungünstigen Witterungseinflüssen;
- c) bei äusseren Einflüssen;
- d) bei Verletzungen;
- e) bei Feststellung des Tragens von unerlaubter und unvollständiger Ausrüstung (R6).

Bei den Fällen gemäss Absatz d und e kann Der*die Schiedsrichter*in das Auswechseln eines*einer Spieler*in verlangen.

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

24.17 Der*die Schiedsrichter*in darf bei Spielen seines Vereins nicht amten.

24.18 Die Spielbekleidung des*der Schiedsrichter*in hat sich von derjenigen der Mannschaften deutlich zu unterscheiden. Der*die Schiedsrichter*in trägt eine offizielle Schiedsrichter*in-Bekleidung.

24.19 Vorteilregel

Wird ein*e Spieler*in durch einen Gegner behindert, soll Der*die Schiedsrichter*in das Spiel nicht unterbrechen, sofern er überzeugt ist, dass der ballbesitzenden Mannschaft durch den Regelverstoss kein Nachteil entsteht. Der*die Schiedsrichter*in 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/die Schiedsrichter*in zu signalisieren.

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

Bei einem eindeutigen Regelverstoss darf die Vorteilregel nur dann angewendet werden, wenn sich ein*e Spieler*in in aussichtsreicher Position befindet, einen Korb zu erzielen. In diesem Fall ist erst nach Abschluss des Spielzuges das fehlbare Verhalten des/der Spieler*in 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*die Schiedsrichter*in 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 Schiedsrichter*innen geleitet werden. Eine Meisterschaft resp. ein Meisterschaftsteil (z. B. 1. Liga) muss mit einem oder zwei Schiedsrichter*innen vollumfänglich absolviert werden (keine Mischform). Andere Regelungen müssen in den jeweiligen Cup- oder Turnierwettkampfvorschriften geregelt werden.
- 25.2 Die beiden Schiedsrichter*innen 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*innen nehmen die Kontrolle gemäss Regel 24.13 gemeinsam vor. Bei gegensätzlicher Auffassung entscheidet der*die erstgenannte Schiedsrichter*in.
- 25.4 Bestehen keine besonderen Regeln, so bestimmt der*die erstgenannte Schiedsrichter*in die Seite und den Auswechselraum (R24.14). Er ist auch für ein allfälliges Lösen verantwortlich.
- 25.5 Der*die Feldschiedsrichter*in platziert sich bei Spielbeginn in der Spielhälfte der anspielberechtigten Mannschaft und kontrolliert deren Aufstellung (R7). Der*die Schiedsrichter*in eröffnet das Spiel. Der*die Korbschiedsrichter*in hält sich in der Spielhälfte der nicht anspielberechtigten Mannschaft in der Nähe der Korblinie auf.
Während des Spieles wechseln die Schiedsrichter*innen mehrmals die Positionen.
- 25.6 Der/die Feldschiedsrichter*in kontrolliert mehrheitlich das Spielgeschehen im Spielfeld, im Bereich des Ballbesitzes und das Auswechseln der Spielenden sowie den Bereich des Auswechselraumes (R5.3/5.5/10.2/24.12).
- 25.7 Der*die Korbschiedsrichter*in 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 ausführende Seite.
- 25.8 Ist das Spiel nach einer Strafe, einem Frei-, Ab-, Ein-, oder Eckwurf wieder freizugeben, so erfolgt dies grundsätzlich durch den*die Feldschiedsrichter*in.
- 25.9 Ein erzielter Korb wird vom Feldschiedsrichter*in mit zwei Pfiffen bestätigt, sofern der*die Korbschiedsrichter*in die Zustimmung mit seiner erhobenen Hand erteilt hat.
- 25.10 Pfeift ein*e Schiedsrichter*in einen Regelverstoss, so hat der*die andere Schiedsrichter*in diesen grundsätzlich mit der gleichen Zeichengebung anzuzeigen.
- 25.11 Wenn beide Schiedsrichtenden 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*der Spieler*in
 - Freiwurf
- 25.12 Legen die Schiedsrichter*innen die Regel unterschiedlich aus, entscheiden die Schiedsrichter*innen gemeinsam über den weiteren Spielfortgang. Können sie sich nach kurzer Absprache nicht einigen, entscheidet der*die erstgenannte Schiedsrichter*in endgültig (R25.15).
- 25.13 Jede*r einzelne Schiedsrichter*in hat das Recht, das Spiel zu unterbrechen (R24.15) oder abubrechen (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 Schiedsrichter*innen geleitet werden. Fällt ein*e Schiedsrichter*in aus, leitet der andere das Spiel allein zu Ende.
- 25.15 Sind sich die zwei Schiedsrichter*innen nicht einig und besteht keine Regelung über die Verantwortlichkeit, so entscheidet der*die erstgenannte Schiedsrichter*in 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 geahndeten Verstoss nur einmal zur Anwendung. Die Dauer eines allfälligen Ausschlusses liegt in diesem Fall im Ermessen des*der Schiedsrichter*in (R20.1).

- 26.2 Ausgewählte Regeln können im Rahmen eines Merkblatts präzisiert und detaillierter erläutert werden. Ziel des Merkblatts 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*innen-Wiederholungskurse und via den relevanten Korbballmedien/-kanälen kommuniziert.

27. Linienrichter*in

- 27.1 Die Linienrichter*innen stehen gemäss Anweisung des*der Schiedsrichter*in an der Ecke Korb-/Seitenlinie und zeigen an, wenn der Ball die Korb- oder Seitenlinie mit seinem vollen Umfang überschritten hat. Die Linienrichter*innen dürfen nicht selbständig in die Spielleitung eingreifen.
- 27.2 Sind Schiedsrichter*innen als Linienrichter*innen eingesetzt, kann der*die verantwortliche Schiedsrichter*in denselben weitere Befugnisse übertragen, endgültig entscheidet jedoch der*die Schiedsrichter*in.
- 27.3 Ist ein*e Linienrichter*in trotz Anweisungen des*der Schiedsrichter*in 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 Mitglieder*, welche im betroffenen Spiel nicht aktiv (Spielende, Schiedsrichtende) 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 Spieles (R22.2/23.1);
 - e) Wiederholung eines Spieles (R23.1).
- 28.3 Zu den Verhandlungen können folgende Personen als Zeugen eingeladen werden:
- a) Schiedsrichter*in
 - 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.

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 Zeitlimit 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 Strafwurfes (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 Strafwurfes (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*der Schiedsrichter*in sowie unsportliche Äusserungen gegen Mitspielende (R24.6)
- 31.5 Ausschluss
 - a) Nichtanmelden beim Schiedsrichter*in (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*in (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*innen um den Platz an Korbraum vor Ausführung des Strafwurfes streiten (R19.1)
 - i) Verlassen des Ausschlussraumes (R20.10)
 - j) Reklamieren nach Anzeigen eines Ausschlusses und während dem Ausschluss (R20.11)
 - k) Beleidigung von Spielenden, Schiedsrichtenden oder anderen Personen (R24.7)
- 31.6 Ausschluss und Strafwurf
 - a) Spielen mit mehr als den erlaubten Feldspieler*innen (R5.5)
 - b) Verhinderung einer klaren Korbmöglichkeit durch fehlerhaftes Auswechseln (R8.4)
 - c) Absichtliches Bewegen der Korbeinrichtung oder des Korbnetzes durch Verteidiger*in 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) Kontersituation (R17.9)
 - c) Reklamieren nach Anzeigen des Restausschlusses und während dem Restausschluss (R20.11)
 - d) Beleidigung von Spielenden, Schiedsrichtenden oder anderen Personen (R24.7)
- 31.8 Antrag auf Disqualifikation
- a) Mannschaftsbetreuung, die sich nach der Wegweisung (rote Karte) nicht korrekt verhält (R10.4)
 - b) Widersetzlichkeit gegenüber Entscheidungen von Schiedsrichter*innen (R24.8)
 - c) Unsportliches Verhalten von Spieler*innen, Mannschaften oder Mannschaftsbetreuung nach Spielschluss gegenüber Spielleitung, Spieler*innen oder Zuschauer*innen (R24.10/28.2)
- 31.9 Spielabbruch
- a) Anzahl Spieler*in einer Mannschaft sinkt unter zwei Spieler*innen (R5.4)
 - b) Widersetzlichkeit von Mannschaftsbetreuung oder Mannschaftsführung, von Spieler*innen 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*innen, Mannschaftsführung oder Mannschaftsbetreuung, 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 Sportarten, Ressort Korbball, des Schweizerischen Turnverbandes erlassen werden. In Unterverbänden sind angepasste Regeländerungen bei Jugendmeisterschaften gestattet.
- 32.2 Der Bereich messbare und Sportarten, Ressort Korbball, des Schweizerischen Turnverbandes, die Unterverbände oder weitere Veranstalter können zusätzlich Meisterschafts-, Cup- oder Turniervorkampfvorschriften erstellen. Die erlassenen Bestimmungen dürfen jedoch nicht im Widerspruch zum Korbball-Reglement stehen.
- 32.3 Regelauslegungen können durch das Ressort Korbball jeweils auf den 1. April erlassen werden. Diese werden auf der Webseite des Schweizerischen Turnverbandes unter der Rubrik Korbball publiziert.