

Mini-Korbballregeln STV

Ausgabe 2007

1. Spielgedanke

Minikorbball ist ein an die Fähigkeiten der Jugendlichen angepasstes und vereinfachtes Korbballspiel. Die Korbball-Regeln STV, Ausgabe 2004, finden keine Anwendung. Es gelten nur die nachfolgend erwähnten Regeln.

2. Spielberechtigung

Die zur Teilnahme berechtigten Jahrgänge werden vom Fachbereich Korbball bzw. den kantonalen Verbänden festgelegt.

3. Spielfeld

Das Spielfeld misst 12 x 18 m.

In der Halle entspricht die Hallenbreite der Spielfeldlänge. Als Spielfeld kann auch das Volleyballfeld benützt werden.

Korbeinrichtung:

Zur Korbeinrichtung gehören Korbstange und Korb. Die Korbstange kann durch einen Hochsprungständer ersetzt werden. Der obere Korbring befindet sich 2 m über dem Spielfeldboden.

Die Korbstange darf den Korb überragen.

4. Ball

Es wird mit einem Korbball gespielt.

5. Spielerzahl

Eine vollständige Mannschaft besteht aus 4 Feld- und bis max. 4 Auswechselspielern. Die Auswechselspieler können jederzeit und wiederholt, ohne Anmeldung beim Schiedsrichter, vom Auswechselraum ins Spielfeld eintreten.

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 4 Spielern an, ist sie nicht spielberechtigt.

6. Ausrüstung der Spieler

Die Mannschaften haben einheitliche T-Shirts zu tragen. Das Spielen in Schuhen mit Schraubstollen ist nicht erlaubt. Mit Uhren, Halsketten und jeglichem vom Schiedsrichter als unfallgefährlich bezeichneter Schmuck darf nicht gespielt werden.

Das Gleiche gilt für orthopädische Gegenstände, an welchen sich andere Spieler verletzen können.

Der Schiedsrichter kann Spieler vom Spiel ausschliessen, bis diese die beanstandeten Gegenstände abgelegt oder abgedeckt haben.

7. Aufstellung der Spieler

Bei Beginn des Spieles und zu Beginn der zweiten Halbzeit stellen sich die beiden Mannschaften in den zugewiesenen Spielfeldhälften auf.

Ein Spieler der anspielberechtigten Mannschaft steht auf der Mittellinie, d.h. mindestens ein Teil eines Fusses muss die Mittellinie berühren. Alle andern Spieler haben zu ihm einen Abstand von 1,5 m einzuhalten. Auf Pfiff des Schiedsrichters spielt er den Ball rück- oder seitwärts einem Mitspieler zu.

Die übrigen Spieler dürfen sich frei auf ihrer Spielfeldhälfte aufstellen.

Mit dem Pfiff des Schiedsrichters ist das Spiel eröffnet.

8. Spielzeit

Ein Spiel dauert in der Regel 2 x 10 Minuten, mit einer Pause von 2 Minuten. Im Übrigen richten sich die Spielzeiten und Pausen nach dem jeweiligen Spielplan. Nach der Pause werden die Seiten gewechselt.

9. Korbwurf

Im Minikorbball werden Punkte und keine Körbe gezählt. Ein erzielter Korb wird mit 2 Punkten gutgeschrieben. Gelangt der Ball nur an den oberen Korbring und fällt nicht in den Korb, zählt dies 1 Punkt.

Ein Korb zählt nur, wenn er nach einem direkt aus der Luft gefangenen Ball erfolgt.

Berührt der Ball zuerst die Korbstange, sofern diese den Korb überragt, und gelangt anschliessend in den Korb oder berührt nur den Korbring werden keine Punkte gezählt.

10. Spielen des Balles

Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden. Beim Fangen darf der Ball den Körper des Spielers berühren. Der Doppelfang ist erlaubt.

Es ist nicht erlaubt, den Ball einem Gegner aus der Hand zu spielen oder zu entreissen.

Wird um den Ball gerungen, hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen und den Ball mit einem Schiedsrichterball wieder ins Spiel zu geben.

(Schiedsrichterball = Zwei vom Schiedsrichter bezeichnete Spieler stehen sich gegenüber und der Schiedsrichter wirft den Ball so auf, dass er zwischen den beiden Spielern herunterfallen würde.)

Mit dem Ball in den Händen dürfen höchstens 3 Schritte gemacht werden. Macht ein Spieler mit dem Ball mehr als 3 Schritte, muss er den Ball einhändig gegen den Boden prellen oder am Boden rollen (= Dribbling).

Es dürfen einmal 3 Schritte vor und/oder nach einem Dribbling gemacht werden.

Passives Spielen auf Zeit wird mit einem Freiwurf für die andere Mannschaft geahndet.

11. Wurfzone

Es gibt eine Wurfzone, diese dient der Chancengleichheit von den unterschiedlich grossen Spielern.

Betritt ein Spieler der angreifenden Mannschaft die Wurfzone, um sich einen Vorteil zu verschaffen, erfolgt Abwurf durch die verteidigende Mannschaft.

Steht der Angreifer beim Wurf in der Wurfzone, so sind die daraus erzielten Punkte ungültig. Der Ball wird von der verteidigenden Mannschaft mit Abwurf wieder ins Spiel gebracht.

Betritt ein Verteidiger die Wurfzone, so wird auf Freiwurf für die angreifende Partei entschieden.

Der Freiwurfort wird 1,5 m von der Wurfzonenlinie entfernt, im rechten Winkel zur Stelle, an welcher die Wurfzone betreten wurde, gegen die Spielfeldmitte verlegt.

Fällt der Ball nach einem Wurf in die Wurfzone, wird der Ball mit einem Abwurf wieder ins Spiel gebracht.

12. Abwurf, Einwurf, Eckwurf

Nach jedem erzielten Punkt sowie jedes Mal, wenn der Ball die Korblinie mit seinem vollen Umfang überquert hat und zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt worden ist, erfolgt Abwurf mit freier Wurfart aus der Wurfzone.

Der Ein- oder Eckwurf darf mit freier Wurfart ausgeführt werden. Der Einwurf ist ausserhalb und der Eckwurf innerhalb des Spielfeldes zu spielen. Aufspringen an Ort, ohne dabei einen Schritt nach vorne zu machen, ist erlaubt.

Aus einem Ein- oder Eckwurf, welcher direkt auf den Korb geworfen wird, kann kein Punkt erzielt werden.

Fehlerhaftes Ausführen von Ein- und Eckwürfen bewirkt einen Freiwurf für die Gegenpartei.

13. Freiwurf

Beim Freiwurf können keine Punkte erzielt werden, wenn der Ball direkt auf den Korb geworfen wird.

Bei Regelverstössen wird das Spiel unterbrochen und mit einem Freiwurf für die Gegenpartei fortgesetzt, sofern keine andere Spielfortsetzung vorgesehen ist. Der Freiwurf ist dort auszuführen, wo der Fehler begangen wurde.

Bei einem Regelverstoss im Bereich der Wurfzone wird der Freiwurf immer 1,5 m von der Wurfzone wegverlegt.

Bei Eck-, Ein- oder Freiwurf darf kein Spieler der Gegenpartei näher als 1,5 m beim Werfenden stehen.

14. Verhalten zum Gegner

Ein Gegner darf nicht gehalten, geschlagen oder gestossen werden. Ein gegnerischer Spieler darf nicht umklammert werden.

Grobes und unsportliches Verhalten zum Gegner auf dem ganzen Spielfeld (z.B. Beleidigung, wiederholtes Reklamieren gegenüber dem Schiedsrichter, Festhalten, den Fuss vorstellen, Schlagen, Stossen, Umrennen etc.) wird mit Ausschluss des fehlbaren Spielers für den Rest des Spieles geahndet.

Der ausgeschlossene Spieler darf auf dem Spielfeld wieder ersetzt werden.

Regelwidriges Behindern oder Verwirren des Gegners im Augenblick des Korbwurfes wird mit Strafwurf geahndet.

15. Strafwurf

Beim regelwidrigen Behindern oder Verwirren im Augenblick des Korbwurfes erfolgt ein Strafwurf. Der Strafwurf wird von der Mitte der Strafwurflinie ausgeführt. Die Wurfart ist frei, jedoch muss ein Teil eines Fusses am Boden bleiben. Es folgt nur ein Wurf direkt auf den Korb. Nachwürfe sind ungültig.

Bei der Ausführung des Strafwurfes dürfen sich die übrigen Spieler nicht näher als 1,5 m zur Wurfzone und zum Werfenden befinden. Der Schiedsrichter hat vor dem Wurf fehlerhafte Distanzen zu korrigieren.

16. Forfait

Das Forfait-Resultat lautet 10:0.

17. Rangierung bei Punktegleichheit

1. Punktzahl aus den direkten Begegnungen der betroffenen Mannschaften (gewonnene/unentschiedene Spiele)
2. Punktedifferenz aus den direkten Begegnungen der betroffenen Mannschaften (erzielte Körbe/Korbringberührungen)
3. Bessere Zahl der erzielten Punkte aus den direkten Begegnungen der betroffenen Mannschaften (erzielte Körbe/Korbringberührungen)
4. Punktdifferenz aus allen Spielen (erzielte Körbe/Korbringberührungen)
5. Bessere Zahl der erzielten Punkte aus allen Spielen (erzielte Körbe/Korbringberührungen)
6. Los-Entscheid

18. Signale des Schiedsrichters

- | | |
|--|----------------------|
| 1. Korb (2 Punkte) | zwei kurze Pfiffe |
| 2. Berührung des oberen Korbringes (1 Punkt) | zwei kurze Pfiffe |
| 3. Halbzeit oder Ende | drei lange Pfiffe |
| 4. Strafwurf | langer starker Pfiff |
| 5. Unterbrechung | mehrere kurze Pfiffe |
| 6. in allen anderen Fällen | ein kurzer Pfiff |

19. Spielfeld

