

# 1. Teil

## Korbballreglement ab 1.4.2014

- Grundsätzlich: Wir haben das «neue» Reglement in der vergangenen Saison gut angewendet
- Aber



# Regeln mit Fehlerquellen

- Für Rundenorganisatoren: Ausschlussraum ist neu 8m (bisher 4) (R 2.1.7)
- In der Halle: Ballberührung an der Hallendecke gibt Freiwurf Gegenpartei (bisher Schiriball) (R 2.2.3)

# Regeln mit Fehlerquellen - Ball

- Ballwahl: Eine Mannschaft kann max. 3 Bälle vorlegen (R 4.5)
- Nach was für Kriterien wird der Spielball ausgewählt bzw. abgelehnt (R4.1-4.2)?
  - Ball besteht aus einer **einfarbigen**, wasserabstossenden, kugelförmigen, genähten Lederhülle
  - Umfang 68 bis 72 cm
  - Gewicht 500 bis 550 gr

# Regeln mit Fehlerquellen - Spielerzahl

- Feldmeisterschaft: 6 Feld- und max. 6 Auswechselfspieler
- Hallenmeisterschaft: 5 Feld- und max. 5 Auswechselfspieler
- Mindestanzahl zu Spielbeginn:  
4 Spieler (Halle und Freiluft)  
Ergänzung während des Spieles möglich, Spieler müssen sich vorgängig während eines Spielunterbruches beim Schiedsrichter anmelden und dürfen das Spielfeld nur durch den Auswechselraum betreten

# Regeln mit Fehlerquellen – Ausrüstung der Spieler

Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihre Ausrüstung für die Gegen- und Mitspieler keine Verletzungsgefahr aufweist. Generell nicht erlaubt ist das Tragen von Uhren und Halsketten. Anderer Schmuck (Ohrringe, Gesichtspiercings, o. ä.) ist abzudecken oder zu entfernen. Bei langen Fingernägeln müssen Wollhandschuhe getragen werden. Orthopädische Gegenstände sind zu polstern oder abzudecken. Diese sind vor dem Spiel durch den Schiedsrichter zu genehmigen.

Wird während des Spieles festgestellt, dass ein Spieler gegen die erwähnten Vorschriften verstößt, ist das Spiel zu unterbrechen (R24.15e). Der Spieler hat sich in den Auswechsellraum zu begeben und sich den Regeln entsprechend auszurüsten. Das Spiel wird mit einem Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei fortgesetzt. Bevor der Spieler das Spielfeld wieder betreten darf, muss er sich vorgängig während des nächsten Spielunterbruchs beim Schiedsrichter anmelden (R20.2). Kann sich der Spieler nicht den Regeln entsprechend ausrüsten, ist er nicht mehr spielberechtigt.

# Regeln mit Fehlerquellen

Auswechselraum: Dort halten sich die Auswechselfspieler und max. 2 Betreuer auf (R8.5)

Blutende Spieler:

Blutende Spieler müssen sofort ausgewechselt werden. Der Schiedsrichter kann das Auswechseln eines Spielers verlangen (R24.15d). Das Spielfeld darf der Spieler erst dann wieder betreten, wenn die Blutung gestillt ist und die frischen Blutspuren entfernt sind. Bevor der wieder einsatzfähige Spieler das Spielfeld betreten darf, muss er sich vorgängig beim Schiedsrichter während eines Spielunterbruches anmelden. (R20.2)

Auslegung: Wenn Schiri Spiel unterbrechen muss -> Freiwurf  
Gegenpartei -> Spieler müsste Feld von sich aus verlassen

# Regeln mit Fehlerquellen

Mannschaftsführer: Hat das Recht, Schiedsrichter auf gewisse Gegebenheiten hinzuweisen (R 9.3)

Mannschaftsbetreuer: Diese halten sich im Auswechselraum auf (-> kein ständiges Auf- und Ablaufen an der Seitenlinie). Weggewiesene Mannschaftsbetreuer dürfen nicht mehr mit der Mannschaft kommunizieren (R 10.2/10.4)

# Regeln mit Fehlerquellen

## R11.3

Beim Ausfall der zentralen Zeitmessung ist der Schiedsrichter für die Zeitnahme bzw. für die Beendigung des Spieles verantwortlich



# Regeln mit Fehlerquellen - Zeitspiel

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

Auslegung: Bei Eckball und «normaler» Berührung wird das Zeitspiel nicht aufgehoben. Ball muss kontrolliert werden

# Regeln mit Fehlerquellen

## **Schiedsrichterball (R 14)**

Die beiden Spieler stehen sich mit ca. 50 cm Abstand und in aufrechter Körperhaltung sowie ohne Ausfallschritt gegenüber. Der Schiedsrichter wirft den Ball so auf, dass er zwischen die beiden Spieler herunterfallen würde. Sobald der Ball den höchsten Punkt (3-4m über Boden) erreicht hat, ist er durch Pfiff des Schiedsrichter freizugeben. Die beiden hochspringenden Spieler dürfen sich beliebig drehen, jedoch ohne sich gegenseitig regelwidrig zu behindern. Die restlichen Spieler halten einen Abstand von 1.5 m zu den ausführenden Spielern ein, bis der Ball zum Spiel freigegeben wird.

Der Schiedsrichterball wird am Ort des Spielunterbruchs ausgeführt, mindestens jedoch 3m von der Korb- oder Seitenlinie entfernt. Zum Schiedsrichterball treten **zwei von den Mannschaftsführer bezeichnete Spieler an**

# Regeln mit Fehlerquellen – Eck-, Ein-, Freiwurf

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 für die Gegenpartei entschieden**

Wird der zugesprochene Wurf wiederholt nicht an der richtigen Stelle ausgeführt, ist dies als Spielverzögerung zu ahnden -> **WICHTIG: Unbedingt jedes Mal den Ort des Wurfes zeigen!**

# Regeln mit Fehlerquellen - Stürmerfoul

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

- a) Unmittelbare Gefährdung des Gegners durch Anziehen des Knies **in dessen Richtung**
- b) Sich in den Gegner drehen
- c) In den Gegner laufen oder Springen
- d) Rempeln des Gegners
- e) Absichtliches Drücken des Balles an den Körper des Gegners
- f) Abbücken in Richtung des Gegners

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

- Der Verteidiger hat eine korrekte Verteidigungshaltung eingenommen
- Der Verteidiger hat seine Position zeitlich vor dem Angreifer eingenommen
- Der Verteidiger hat den Schwerpunkt seines Oberkörpers über den Beinen

# Regeln mit Fehlerquellen - Strafwurf

Spieler, die sich seitlich des Korbraumes befinden, dürfen eine beliebige Haltung einnehmen, müssen jedoch ruhig stehen und dürfen den werfenden Spieler weder behindern noch verwirren noch den Ball berühren, bevor dieser die Korbeinrichtung oder den Boden berührt.

Der Korbraum darf erst dann betreten werden, wenn der Ball die Hände des werfenden Spieler verlassen hat.

## Spielverzögerung beim Strafwurf

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

# Regeln mit Fehlerquellen - Vorteil

Wird ein Spieler durch einen Gegner behindert, muss der Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, sofern er überzeugt ist, dass der ballbesitzenden Mannschaft durch den Regelverstoss kein Nachteil entsteht.

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

Bei einem eindeutigen Regelverstoss darf die Vorteilregel nur dann angewendet werden, wenn sich ein Spieler in aussichtsreicher Position befindet, einen Korb zu erzielen. In diesem Fall ist erst nach Abschluss des Spielzuges das fehlbare Verhalten des Spielers oder der Mannschaft mit der Verwarnung oder mit Ausschluss zu bestrafen. Beim Spielzug und bei der Strafzumessung ist auch Regel 17.10 (Konter) zu beachten.

Tritt mit dem Abschluss des Spielzuges kein Spielunterbruch ein, hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen. Nach dem Aussprechen der Strafe erfolgt die Spielfortsetzung mit Schiedsrichterball.

Ein Vorteilentscheid ist mit der Bemerkung «Vorteil» deutlich anzuzeigen -> Anschliessend Hand erheben

# Linienrichter

## **Vor dem Spiel**

Kontaktaufnahme mit dem Linienrichter und Erwartungen kommunizieren

## **Während dem Spiel**

- Die Linienrichter sind Teil der Spielleitung
- Benehmen sich Spieler gegenüber Linienrichtern ungebührlich, sind diese zu verwarnen
- Linienrichter haben sich entsprechend zu verhalten

# Aufzählung der Strafen





# Aussprechen der Strafen – so nicht



# Aufzählung der Strafen

Vor einer Spielrunde Regel 31 lesen

Hier sind alle Strafen und Folgestrafen notiert

Unterscheiden, ob Reglement explizit eine  
Zeitstrafe verlangt oder ob im Ermessen des  
Schiedsrichters (Härte des Vergehens)

# Anwendung der Strafen

Feststellung im letzten Jahr:

Es fehlt teilweise der Mut, harte, notwendige Strafen auszusprechen -> Spieler kennen Reglement auch und müssen sich der Konsequenzen bewusst sein

Es soll das Strafmass bei Strafen gem. R20.1 eher am oberen Limit angesetzt werden

Mit ersten Verwarnungen nicht zu lange warten



# Anwendung der Strafen

## **Restausschluss <-> Restausschluss mit Antrag auf Disqualifikation**

Restausschluss: Mannschaft muss 5 Min. mit 1 Spieler weniger spielen

Restausschluss mit Antrag auf Disqualifikation: Mannschaft muss bis zum Ende des Spieles mit 1 Spieler weniger spielen

Bei Restausschluss mit Antrag auf Disqualifikation: Mannschaftsführer ist über Grund zu informieren

# Anwendung der Strafen

## Konter

Es handelt sich um einen Konter, wenn der Ball einem Spieler zugespielt wird und dieser anschliessend alleine auf den gegnerischen Korb zulaufen kann, wobei sich zwischen ihm und dem Korb kein gegnerischer Spieler mehr aufhält.

Wird der ballführende Spieler von einem Gegner ohne Körperkontakt um mindestens 50cm überlaufen, wird die Kontersituation aufgehoben

Vergehen während des Konters werden mit Ausschluss für den Rest des Spieles

(R20.4/**20.5**) geahndet. Wird gleichzeitig der konterausführende Spieler beim Korbwurf behindert, ist zusätzlich auf Strafwurf zu entscheiden



# Resultat-Zettel

<b>Datum:</b>	29.08.2015				<b>Platz:</b>	1				
<b>Zeit:</b>	16:15				<b>SR:</b>					
<b>Madiswil 2</b>					<b>Bipp</b>					
Tenu:					Tenu:					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	16	17	18	19	20	
Vw.Rekl.	Ausschluss				Vw.Rekl.	Ausschluss				
Vw. Verf. Sp.	Ausschluss				Vw. Verf. Sp.	Ausschluss				
Vw. Verf. Ms.	Strafwurf				Vw. Verf. Ms.	Strafwurf				
Vw. Spielv.	Strafwurf				Vw. Spielv.	Strafwurf				
Vw Ausw.	Ausschluss				Vw Ausw.	Ausschluss				
Halbzeitresultat:										
Schlussresultat:										
<b>Sieger:</b>					<b>Vis. Schiri:</b>					

# Neue Tendenz im Korbball

Im letzten Winter neue Tendenz festgestellt:

Vermehrtes Abstreifen bei Freiwürfen

- Angreifer verhält sich nicht immer korrekt
- kurzes Ziehen am Leibchen des Gegenspielers um Platz für Mitspieler zu schaffen
- Ahnden mit den nötigen Strafen
- Positionsspiel des Schiedsrichters wechseln
- **Achtung:** Solange der Freiwurf nicht gespielt ist, kann kein Ballwechsel stattfinden







# Fazit

Ein guter Schiedsrichter ist, wer von den Spielern und den Zuschauern kaum wahrgenommen wird und nicht die Hauptperson auf dem Spielfeld ist