



# ● Schaffhauser Turnverband

Ressort Jugend

## Mini-Korbballregeln SHTV

Ausgabe 2012

### 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 die nachfolgend erwähnten Regeln.

### 2. Spielberechtigung

Die zur Teilnahme berechtigten Jahrgänge werden vom SHTV Ressort Jugend festgelegt.

### 3. Spielfeld

Das Spielfeld misst 12 x 18 m.

In der Halle entspricht die Hallenbreite der Spielfeldlänge.

Korbeinrichtung:

Zur Korbeinrichtung gehören Korbstange und Korb.

Der obere Korbring befindet sich 2.5 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. In der Halle aus 4 Feld- und max. 4 Auswechselspielern. Die Auswechselspieler können jederzeit und wiederholt, ohne Anmeldung beim Schiedsrichter, vom Auswechselraum ins Spielfeld eintreten. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 3 Spielern an, ist sie nicht spielberechtigt.

## **6. Ausrüstung der Spieler**

Die Mannschaften haben ein einheitliches T-Shirt 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**

Die Spielzeiten und Pausen richten sich 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 3 Punkten gutgeschrieben. Gelangt der Ball nur an den oberen Korbring und fällt nicht in den Korb, zählt dies 1 Punkt.

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.

Mit dem Ball in den Händen dürfen höchstens 2 Schritte gemacht werden. Macht ein Spieler mit dem Ball mehr als 2 Schritte, muss er den Ball einhändig gegen den Boden prellen oder am Boden rollen (= Dribbling).

Das einhändige Prellen des Balles zu unterbrechen und wieder zu beginnen, wird als Doppeldribbling bezeichnet. Das heisst, es ist nicht erlaubt, den Ball zu fangen (anzunehmen, einhändig oder beidhändig), zu dribbeln, dann das Dribbeln zu stoppen (Ball mit beiden Händen fixieren) und ein weiteres Dribbling zu beginnen. In diesem Fall muss der Ball abgepielt oder auf den Korb geworfen werden.

Der Doppelfang ist erlaubt. (Nachgreifen beim Fangen des Balls, beidhändiges Halten des Balls vor und nach dem Dribbling)

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

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.)

## **11. Abwurf, Einwurf, Eckwurf**

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

Wird die Korbstange unterhalb des oberen Korbring angepielt, bleibt der Ball im Spiel, wenn der Ball die Stange oberhalb berührt, ist der Ball aus dem Spiel und es erfolgt Abwurf oder Eckball.

Der Ein- oder Eckwurf darf mit freier Wurfart ausgeführt werden. Der Einwurf ist ausserhalb und der Eckwurf innerhalb des Spielfeldes zu spielen. Bei Eck- und Einwurf muss der Wurf aus Stand erfolgen, d.h. mindestens ein Teil eines Fusses muss am Boden bleiben.

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.

## **12. 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 Eck-, Ein- oder Freiwurf darf kein Spieler der Gegenpartei und der eigenen Mannschaft näher als 1,5 m beim Werfenden stehen. Bei einem Freiwurf muss der Wurf aus Stand erfolgen, d.h. mindestens ein Teil eines Fusses muss am Boden bleiben.

## **13. 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 geahndet. Der Ausschluss dauert solange an bis die Mannschaft des fehlbaren Spielers ein Punkt oder ein Korb kassiert.

Im Wiederholungsfall oder bei grober Unsportlichkeit können Spieler für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden. Der Spieler darf beim Restausschluss durch keinen anderen Spieler ersetzt werden.

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

## **14. 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. Bei der Ausführung des Strafwurfs darf kein Spieler näher als 1,5 m an den Werfenden herantreten. Der Schiedsrichter hat vor dem Wurf fehlerhafte Distanzen zu korrigieren. Der Korbraum darf erst betreten werden, wenn der Ball die Korbbeinrichtung berührt hat oder das Spielfeld verlassen hat. Sofern ein Strafwurf angeordnet wird, zählt eine allfällige vorherige obere Korbringberührung nicht als Punkt. Beim Strafwurf werden Punkte gemäss Regel 9. gezählt. Es gibt kein Nachwurf. Das Spiel wird mit Abwurf fortgesetzt.

## 15. Forfait

Das Forfait-Resultat lautet 10:0.

## 16. 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

## 17. Signale des Schiedsrichters

- |  |                      |
|--|----------------------|
| 1. Korb (3 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     |

## 18. Spielfeld

