



## Übungen zum STV Korbball Reglement

### 1. Allgemeine Inputs

#### a) Konter (Ziffer 17.10.)

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 50 cm 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 (R17.5), ist zusätzlich auf Strafwurf (R19) zu entscheiden.

Optik verteidigender Spieler:

- Kein Verletzungsrisiko für Gegenspieler in Kauf nehmen.
- Es wird nicht unterschieden zwischen unabsichtlicher und absichtlicher Berührung (Bsp. falls der Angreifer stolpert und den Verteidiger trifft).
- Sich der Konsequenzen (Ausschluss für den Rest vom Spiel, Mannschaft 5 Min. in Unterzahl und ggf. ein Strafwurf) bewusst sein und gut abwägen.

Optik Schiedsrichter:

- Versuchen eine gute Sichtposition einzunehmen/erlaufen
- Bei Foul im Konter Ruhe bewahren, Step-by-Step durchgehen:
  1. ist ein Spieler verletzt? Sanität/Ambulanz kontaktieren.
  2. Aussprechen der Straft (Rote Karte, Hinweis ob mit oder ohne Antrag und ob Strafwurf oder Freiwurf. Falls Mannschaftsführer die rote Karte erhalten sollte, muss MS-Führerbinde übergeben werden).
  3. Sicherstellung, dass ausgeschlossener Spieler sich entfernt
  4. Falls ohne Antrag: Sicherstellung, dass ein Spieler die 5' Strafe absitzt

#### b) Andauernd kleine Verfehlungen (AKV) vs. direkt 2 Minuten

- Umfassen/Umspannen/Klammern, Beinstellen gibt immer direkt 2 Minuten
- Eine Verwarnung wegen andauernd kleinen Verfehlungen ist auszusprechen, wenn mehrfach kleine Verfehlungen begangen werden. Ein genaues Mass (z.B. 2x vermeintlich kleine Verfehlung durch dieselbe Person) existiert nicht. Hier gilt es ein Fingerspitzengefühl zu entwickeln, sodass bei rechtzeitiger Aussprache von Verwarnungen in geordneten Bahnen bleibt.
- Eine Einzelverwarnung wegen andauernd kleinen Verfehlungen sollte nicht erst 3 Minuten vor Spielende kommen.
- Bei Spielern mit einer Einzelverwarnung wegen AKV ist zwingend auch die Folgestraft (2 Min.) im Wiederholungsfall auszusprechen.

#### c) Beeinflussung von aussen

Sollte sich ein Mannschaftsbetreuer und/oder Spieler im Auswechselbereich negativ ins Spiel einmischen (z.B. Kommentare gegen Schiedsrichter-Entscheide), so ist dies mit den entsprechenden Strafen (Verwarnungen etc.) zu unterbinden.

Die Mannschaften und Betreuer sind dazu angehalten, sich gegenüber den Spielern, wie auch Spielleitern respektvoll und in anständigem Ton zu verhalten.

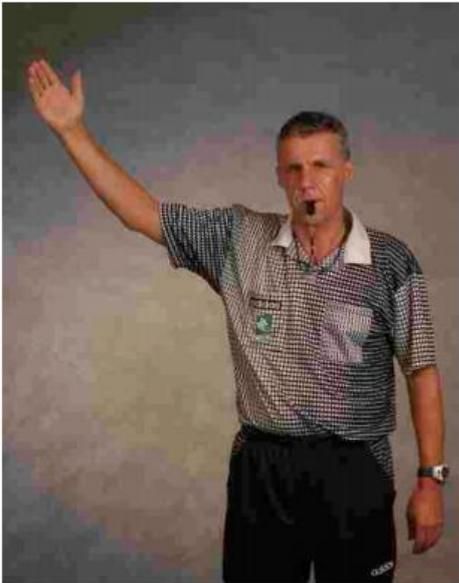


**2. Zeichengebung (gleichnamiger Anhang)**

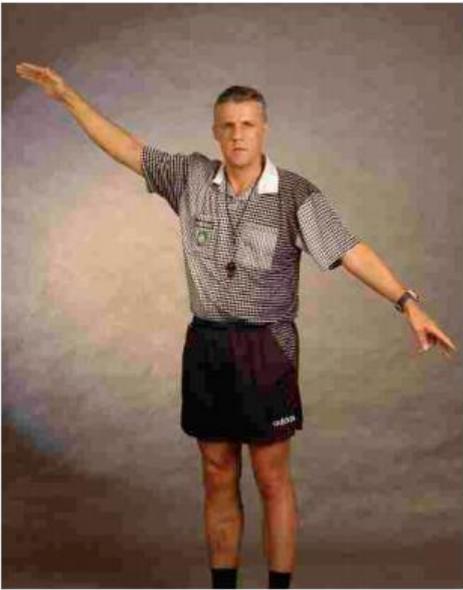
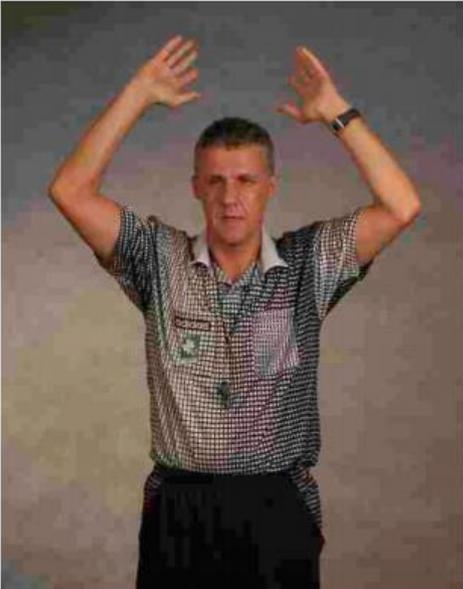
Vorbereitung: ausdrucken der STV Bilder Zeichengebung [1](#) & [2](#) und ausschneiden, so dass auf einer Seite das Bild ist und auf der anderen Seite die Beschreibung. (Empfehlung Weglassung, da kaum im Einsatz: Ball im aus / k. Linienrichter / Sandwich) – für Mehrfacheinsatz wird eine Laminierung der Blätter empfohlen.

Beispiele für Einsatzmöglichkeiten bei Postenläufen oder Stafetten:

- a) Bilder sichtbar nach oben auslegen, Zeichen muss korrekt benannt werden. Falls korrekt: Bild weglegen od. mitnehmen, falls nicht korrekt: (Zusatz-) Aufgabe/Strafe zu erledigen
- b) Zeichenbezeichnung sichtbar nach oben auslegen, Zeichen muss korrekt vorgezeigt werden. Falls korrekt: Bild weglegen od. mitnehmen, falls nicht korrekt: (Zusatz-) Aufgabe/Strafe zu erledigen ansonsten (Zusatz-) Aufgabe zu erledigen

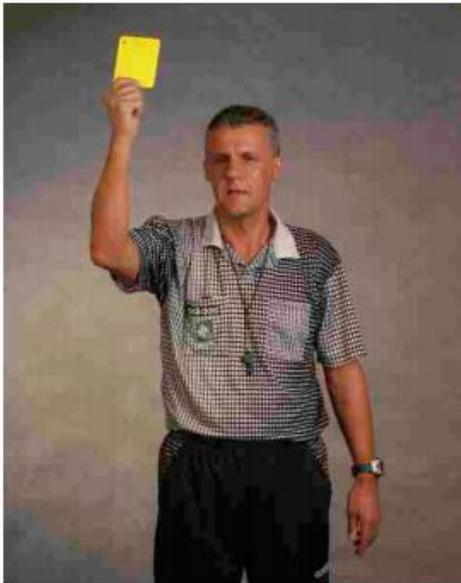
Bild Zeichengebung	Zeichen -bezeichnung	Regelbezug
	<p>Anspiel</p>	<p>Ziffer 12                      Zu Beginn des Spieles und der zweiten Halbzeit steht ein Spieler der anspielberechtigten Mannschaft auf der Mittellinie, d. h. mindestens ein Teil seines Fusses muss die Mittellinie berühren. Alle anderen Spieler haben einen Abstand von mindestens 1,5 m zum Spieler einzuhalten (R7.3). Auf Pfiff des Schiedsrichters spielt der Spieler den Ball rück- oder seitwärts einem Mitspieler zu. Der Wurf ist nach dem Pfiff des Schiedsrichters innerhalb von 3 Sekunden auszuführen (R16.1/16.4)</p>



	<p>Abwurf</p>	<p>Ziffer 15 Für den Abwurf gilt weiter zu beachten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Die Wurfart ist frei;</li> <li>– Wird ein Wurf absichtlich verzögert, ist die Spielfortsetzung vom Schiedsrichter mit Pfiff anzuzeigen und der Wurf ist innerhalb von 3 Sekunden nach dem Pfiff auszuführen, ansonsten ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden;</li> <li>– Das Übertreten der Korbraumlinie bzw. Strafwurflinie durch den Abwerfenden bewirkt Freiwurf (R16.1/16.4) für die gegnerische Mannschaft;</li> <li>– Beim Abwurf dürfen sich Spieler im Korbraum aufhalten, jedoch den Abwerfenden nicht behindern, ansonsten gilt Regel 13.9 (Spielverzögerung). Das Spiel wird mit Freiwurf (R16.1/16.4) fortgesetzt;</li> <li>– Der Spieler, der 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;</li> <li>– Der Ausführende darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat, ansonsten ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) zu entscheiden;</li> <li>– Der Ball ist im Spiel, sobald er den Korbraum verlassen hat;</li> <li>– Der Verteidiger darf ausserhalb des Korbraumes verteidigen;</li> <li>– Wird der Ball direkt in den Korb geworfen, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.</li> </ul>
	<p>Einwurf</p>	<p>Ziffer 16.3 Überquert der Ball die Seitenlinie mit seinem vollen Umfang, so ist er mit Einwurf durch einen Spieler 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 ausführende Spieler muss ausserhalb des Spielfeldes, jedoch maximal 1 m von der Seitenlinie entfernt stehen. Wird beim Einwurf das Spielfeld betreten, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden. In der Halle, in der ohne Seitenlinien (mit der Wand) gespielt wird, darf sich der ausführende Spieler bis maximal 1 m in das Spielfeld hinein bewegen.</p>



	<p>Eckwurf (Eckball)</p>	<p>Ziffer 16.2 Hat der Ball die Korblinie mit seinem vollen Umfang überquert und ist zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt worden, erfolgt Eckwurf durch einen Spieler 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 (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.</p>
	<p>Freiwurf</p>	<p>Ziffer 16.4 Ein Freiwurf ist an der Stelle im Spielfeld auszuführen, an der der Fehler begangen wurde.</p>
	<p>Strafwurf (Penalty)</p>	<p>Ziffer 19 (umfassender Beschrieb, siehe Reglement)</p>



## Verwarnung

## Ziffer 18

18.1 Eine Einzelverwarnung ist dem fehlbaren Spieler oder Mannschaftsbetreuer vom Schiedsrichter deutlich mit der gelben Karte anzuzeigen (R10.4/17.6/31.4).

18.2 Wird eine Mannschaftsverwarnung ausgesprochen, ist diese dem Mannschaftsführer deutlich mit der gelben Karte anzuzeigen (R8.3/13.9/17.7/24.6/31.3/31.4).

18.3 Nach einer Verwarnung wird das Spiel erst nach dem Pfiff des Schiedsrichters 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 verwarnt, wird das Spiel mit Schiedsrichterball (R14) fortgesetzt.

18.6 Für folgende Vergehen können Verwarnungen ausgesprochen werden:

- a) Verfehlung Mannschaftsbetreuer (R10.4) = Einzelverwarnung;
- b) Andauernd kleine Verfehlungen einzelner Spieler (R17.6/31.4) = Einzelverwarnung;
- c) Auswechselfehler (R8.3/31.4) = Mannschaftsverwarnung;
- d) Spielverzögerung (R13.9/31.3) = Mannschaftsverwarnung;
- e) Andauernd kleine Verfehlungen verschiedener Spieler (R17.7/31.3) = Mannschaftsverwarnung;
- f) Reklamieren (R24.6/31.4) = Mannschaftsverwarnung.

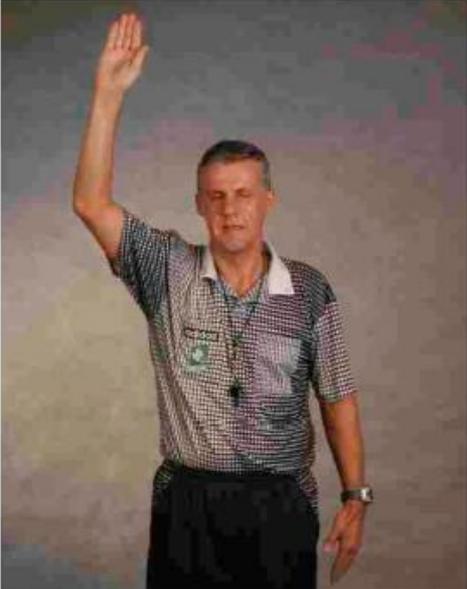
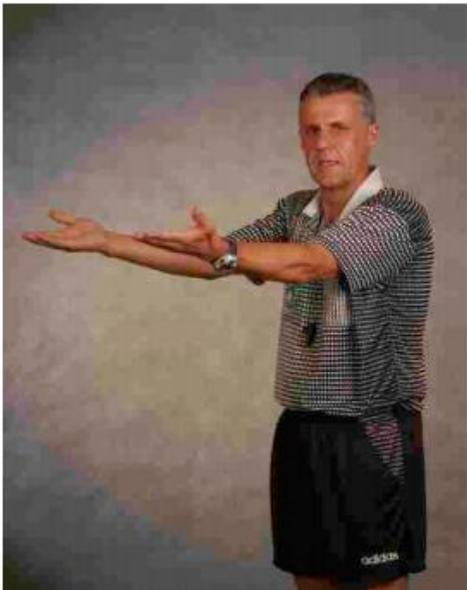
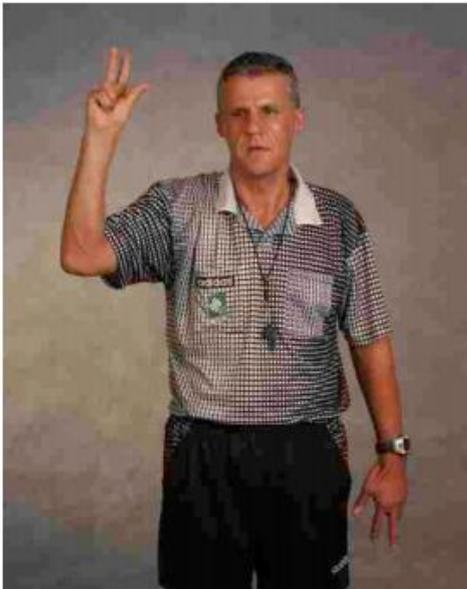


	<p>Ausschluss 2 Min.</p>	<p>Ziffer 20 20.1 Die Dauer des Ausschlusses (R20.2–20.5) liegt je nach Schwere des Vergehens (Wiederholung) im Ermessen des Schiedsrichters, sofern das Reglement nichts anderes vorschreibt. Der Schiedsrichter kann bei dessen Verletzung bestimmen, dass der Spieler die Strafe nicht im Ausschlussraum absitzen muss. Nach Abschluss der Pflege ausserhalb des Ausschlussraumes muss sich der Spieler beim nächsten Spielunterbruch beim Schiedsrichter anmelden. Ist die Strafe abgelaufen, hat die Anmeldung aus dem Auswechselraum zu geschehen, sonst muss dies aus dem Ausschlussraum erfolgen (R20.2/20.10).</p> <p>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.</p>
	<p>Ausschluss 5 Min.</p>	<p>Ziffer 20 20.1 Die Dauer des Ausschlusses (R20.2–20.5) liegt je nach Schwere des Vergehens (Wiederholung) im Ermessen des Schiedsrichters, sofern das Reglement nichts anderes vorschreibt. Der Schiedsrichter kann bei dessen Verletzung bestimmen, dass der Spieler die Strafe nicht im Ausschlussraum absitzen muss. Nach Abschluss der Pflege ausserhalb des Ausschlussraumes muss sich der Spieler beim nächsten Spielunterbruch beim Schiedsrichter anmelden. Ist die Strafe abgelaufen, hat die Anmeldung aus dem Auswechselraum zu geschehen, sonst muss dies aus dem Ausschlussraum erfolgen (R20.2/20.10).</p> <p>20.3 Ausschluss für 5 Minuten</p>



	<p>Rest- ausschluss</p>	<p>Ziffer 20                  20.4 Ausschluss für den Rest des Spieles (R20.12) Ein für den Rest des Spieles ausgeschlossener Spieler hat sich in den Zuschauerraum zu begeben und sich in der Kleidung von der Mannschaft zu unterscheiden. Wird der Mannschaftsführer ausgeschlossen, hat die Mannschaft einen neuen zu bestimmen. Die Mannschaftsführerbinde ist weiterzugeben. Das Spiel wird erst dann fortgesetzt, wenn die Übergabe vollzogen ist (R11.4/22.1b).                   20.5 Ausschluss für den Rest des Spieles (R20.4) mit Antrag auf Disqualifikation (R21/20.12)</p>
	<p>Schiriball</p>	<p>Ziffer 14                  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 treten zwei vom Mannschaftsführer bezeichnete Spieler an.                   14.3 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 bis 4 m über Boden) erreicht hat, ist er durch Pfiff des Schiedsrichters 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.                   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 einem anderen Spieler berührt wird, ist der Schiedsrichterball zu wiederholen.                   14.5 Berühren beide Spieler den Ball gleichzeitig, gilt in Bezug auf Doppelfang</p>



		<p>(R13.13) die Berührung für beide Spieler gleichzeitig.</p>
	<p>Zeitspiel</p>	<p>Ziffer 13.8                  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 Zeitspiels taxiert wird. Erfolgt in den nächsten 10 Sekunden kein Korbwurf, unterbricht der Schiedsrichter 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 Schiedsrichter hält während des Zeitspiels die Hand erhoben.</p>
	<p>Weiterspielen</p>	<p>-</p>
	<p>3 Sekunden</p>	<p>Ziffer 13.7                  Ein Spieler darf 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).                   19.4 Der Strafwurf ist nach dem Pfiff des Schiedsrichters 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.</p>



	<p>3 Schritte</p>	<p>Ziffer 13.12                  Mit dem Ball in den Händen dürfen höchstens zwei Schritte gemacht werden. Macht ein Spieler mit dem Ball mehr als zwei Schritte, muss er 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 Spielers, wird die anschliessende Landung mit beiden Füßen gleichzeitig ebenfalls nicht als Schritt gezählt. Mit beiden Füßen abspringen und wieder aufsetzen, gilt als ein Schritt.</p>
	<p>Körper</p>	<p>Ziffer 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).</p>
	<p>Doppel (A)</p>	<p>Ziffer 13.13                  Doppelfang a) Beidhändige Berührung des Balls, Verlassen der Hände, anschliessende Boden oder Schiedsrichterberührung und wieder beidhändige Berührung b) Hochwerfen und Wiederfangen des Balles sowie jedes Nachfangen (Fangfehler) in der Luft Berührt der Ball vor dem Wiederfangen einen Spieler oder die Korbereinrichtung, wird der Doppelfang aufgehoben. Bei Doppelfang oder Fangfehler ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) zu entscheiden.</p>



	<p>Doppel (B)</p>	<p>Ziffer 13.13                  Doppelfang a) Beidhändige Berührung des Balls, Verlassen der Hände, anschliessende Boden oder Schiedsrichterberührung und wieder beidhändige Berührung b) Hochwerfen und Wiederfangen des Balles sowie jedes Nachfangen (Fangfehler) in der Luft Berührt der Ball vor dem Wiederfangen einen Spieler oder die Korbeinrichtung, wird der Doppelfang aufgehoben. Bei Doppelfang oder Fangfehler ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) zu entscheiden.</p>
	<p>Stürmerfoul</p>	<p>Ziffer 17.2                  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 (R13.6);                  f) Abbücken in Richtung des Gegners.</p> <p>Auf Stürmerfoul wird nur entschieden, wenn folgende Gegebenheiten gleichzeitig erfüllt sind:                  1) Der Verteidiger hat eine korrekte Verteidigungshaltung eingenommen (R17.1.);                  2) Der Verteidiger hat seine Position zeitlich vor dem Angreifer eingenommen;                  3) Der Verteidiger hat den Schwerpunkt seines Oberkörpers über den Beinen.</p>

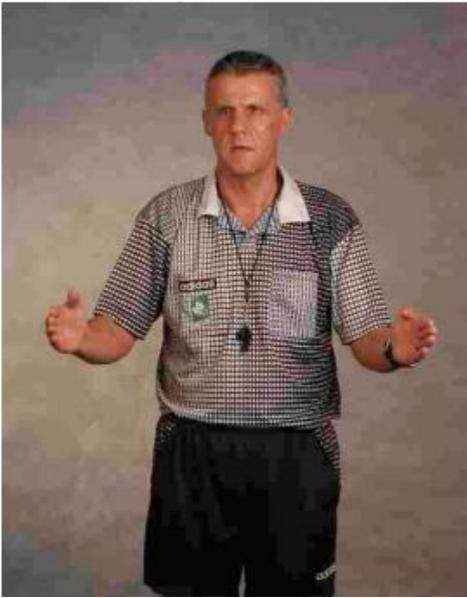
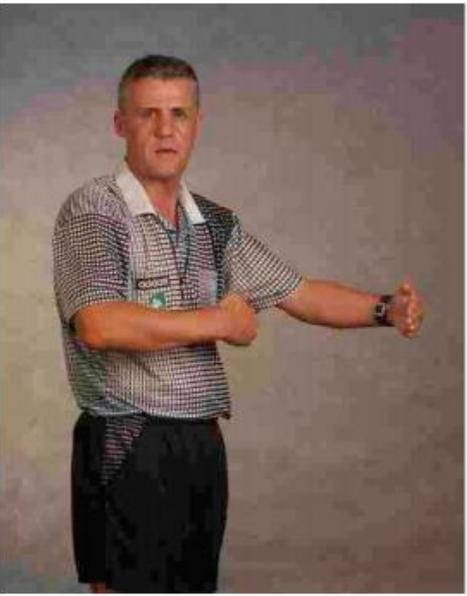


	<p>Stossen</p>	<p>Ziffer 17.1                  Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder weggedrückt werden. Ein gegnerischer Spieler, mit oder ohne Ball, darf nur mit am aufrechten Körper seitlich angeschlossenen Armen oder mit senkrecht über den Kopf erhobenen Händen gesperrt werden. Es darf nur mit einem senkrecht erhobenen Arm gesperrt werden, sofern der andere Arm seitlich angeschlossen ist. Das Umfassen (Umspannen) eines Gegners mit einem Arm oder beiden Armen ist nicht gestattet (R17.6).</p>
	<p>Halten</p>	<p>Ziffer 17.1                  Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder weggedrückt werden. Ein gegnerischer Spieler, 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 nur mit einem senkrecht erhobenen Arm gesperrt werden, sofern der andere Arm seitlich angeschlossen ist. Das Umfassen (Umspannen) eines Gegners mit einem Arm oder beiden Armen ist nicht gestattet (R17.6).</p>
	<p>Schlagen</p>	<p>Ziffer 17.1                  Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder weggedrückt werden. Ein gegnerischer Spieler, 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 nur mit einem senkrecht erhobenen Arm gesperrt werden, sofern der andere Arm seitlich angeschlossen ist. Das Umfassen (Umspannen) eines Gegners mit einem Arm oder beiden Armen ist nicht gestattet (R17.6).</p>



	<p>Sperrung</p>	<p>Ziffer 17.1 Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder weggedrückt werden. Ein gegnerischer Spieler, 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 nur mit einem senkrecht erhobenen Arm gesperrt werden, sofern der andere Arm seitlich angeschlossen ist. Das Umfassen (Umspannen) eines Gegners mit einem Arm oder beiden Armen ist nicht gestattet (R17.6).</p>
	<p>Klammern (Umfassen/ Umspannen)</p>	<p>Ziffer 17.1 Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder weggedrückt werden. Ein gegnerischer Spieler, 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 nur mit einem senkrecht erhobenen Arm gesperrt werden, sofern der andere Arm seitlich angeschlossen ist. Das Umfassen (Umspannen) eines Gegners mit einem Arm oder beiden Armen ist nicht gestattet (R17.6).</p>
	<p>Rütteln</p>	<p>Ziffer 13.22 Bewegt ein Spieler der angreifenden Mannschaft während eines Korbwurfes durch Berühren, Rütteln oder Schlagen die Korbbeinrichtung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) unabsichtlich, ist auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.</li> <li>b) absichtlich, ist der fehlbare Spieler auszuschliessen (R20.2) und auf Freiwurf (R16.1/16.4) für die Gegenpartei zu entscheiden.</li> </ul> <p>Stösst ein Angreifer einen Verteidiger absichtlich gegen die Korbbeinrichtung, ist er auszuschliessen (R20.3–20.5).</p> <p>Ein allenfalls erzielter Korb ist in jedem Fall ungültig (R13.19).</p>



	<p>Abstand</p>	<p>Ziffer 16 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</p>
	<p>Eigenabstand</p>	<p>Ziffer 16 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</p>



### 3. Pfiffe (gleichnamiger Anhang)

Vorbereitung: Blätter mit den unterschiedlichen Pfiff-Signalen (Bsp. zwei kurze Pfiffe, Halbzeit/Spielende etc.) auf einer Seite und Situationen (Bsp. Korb, Halbzeit/Spielende etc.) drucken ([Reglement Ziffer 24.11](#)) auf anderer Seite drucken:

- 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;

Für Mehrfacheinsatz wird eine Laminierung der Blätter empfohlen.

Beispiele für Einsatzmöglichkeiten bei Postenläufen oder Stafetten:

- c) Blätter mit Pfiff-Signalen auslegen, korrekte Situation muss benannt werden. Falls korrekt: Blatt weglegen od. mitnehmen, falls nicht korrekt: (Zusatz-) Aufgabe/Strafe zu erledigen
- d) Blätter mit Situationen nach oben auslegen, Pfiff-Signal muss korrekt benannt oder vorgepfiffen werden. Falls korrekt: Bild weglegen od. mitnehmen, falls nicht korrekt: (Zusatz-) Aufgabe/Strafe zu erledigen ansonsten (Zusatz-) Aufgabe zu erledigen

### 4. Regelkunde Spiel (gleichnamiger Anhang)

Vorbereitung: Blätter mit den unterschiedlichen Fragen zu den Regeln auf einer Seite und Antworten auf anderer Seite drucken. Für Mehrfacheinsatz wird eine Laminierung der Blätter empfohlen.

Beispiele für Einsatzmöglichkeiten bei Postenläufen oder Stafetten:

- a) Blätter mit Fragen nach oben auslegen, korrekte Antwort muss genannt werden. Falls korrekt: Blatt weglegen od. mitnehmen, falls nicht korrekt: (Zusatz-) Aufgabe/Strafe zu erledigen