



EASYCREDIT BBL

Daten und Technologien

Saison 2025/2026

Stand: 16. Juli 2025

EASYCREDIT BASKETBALL BUNDESLIGA

INHALTSVERZEICHNIS

1	PRECISION TIME SYSTEMS (PTS).....	2
2	INSTANT REVIEW SYSTEM (IRS)	3
	2.1 NUTZUNG IRS	3
	2.2 ZULÄSSIGE SITUATIONEN ZUR INSTANT REVIEW NUTZUNG	4
	2.3 TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN	4
	2.4 SONSTIGE BESTIMMUNGEN	5
3	SCOUTING.....	6
	3.1 SCOUTING-CREW	6
	3.2 SCHULUNGSMÄßNAHMEN UND LIZENZEN.....	7
	3.3 TECHNIK UND AUSRÜSTUNG.....	7
	3.4 ABLÄUFE	8
	3.5 QUALITÄTSSICHERUNG, KONTROLLEN.....	9
4	VIDEOPORTAL	11
	4.1 ZEITPUNKT DES UPLOADS.....	11
	4.2 WORKFLOW AUFNAHME, DATEIKONVERTIERUNG UND UPLOAD.....	11
	4.3 ÜBERGABE DES MITSCHNITTS (AUF SPEICHERMEDIUM).....	11
	4.4 TESTSPIELE	12
5	SPIELTAGS-VERANTWORTLICHER.....	13
6	PRE GAME TECHNIK CHECK	14
7	DATENBANK.....	15
	7.1 KADERPFLEGE UND SPIELERPROFILE	15
	7.2 KLUB-ZUGANG.....	16
	7.3 SCOUTER-ZUGANG	16

1 *PRECISION TIME SYSTEMS (PTS)*

PTS ist ein Zeitmessungs-System, welches über tragbare Hardware von den Schiedsrichtern gesteuert wird. Die akustischen Signale der Pfeife stoppen die Zeit, der an einem Belt Pack befestigte Sender startet die Zeit auf Knopfdruck.

Bei jedem Spiel hat der Heimklub dafür Sorge zu tragen, dass die Schiedsrichter ein einsatzfähiges PTS zur Verfügung haben. Jeder Schiedsrichter muss mit einem PTS ausgestattet werden, dazu gehört eine Pfeife und ein Belt Pack inklusive Sender. Für den ordnungsgemäßen Einsatz ist der Spieltags-Verantwortliche des Klubs dafür verantwortlich, dass die Geräte des PTS eine ausreichende Batterie-Kapazität vorweisen und Ersatzbatterien am Wettkampftisch bereitliegen. Zur Prüfung wird der Ladestatus der Geräte kontrolliert, welcher in einer Grün-Gelb-Rot-Logik im System angegeben wird. Wird ein gelber oder roter Status angezeigt, muss eine neue Batterie eingesetzt werden, da sonst ein Ausfall des Systems während des Spiels wahrscheinlich ist.

Am Wettkampftisch steht das Empfangs-System, welches die Signale der Sender empfängt. Hier wird zudem zugeordnet, welcher Schiedsrichter welchen Belt Pack trägt. Der Heimklub hat zu gewährleisten, dass eine funktionierende Schnittstelle zwischen PTS und Wettkampftisch bereitgestellt wird, damit für eine detaillierte Analyse der Daten aus dem PTS auch die korrekten Spielzeiten ins System übertragen werden. Das PTS sollte an ein ausreichend stabiles WLAN angebunden sein und somit die Daten an einen Server zur Speicherung übertragen werden. Die Einrichtung ist mit einem Mitarbeiter der BBL GmbH abzustimmen, da dieser die zentrale Kommunikation zum Dienstleister des PTS verwaltet. Alternativ können die Daten nach dem Spiel auf einen USB-Stick exportiert werden. Die Übergabe der Daten erfolgt in dem Fall über eine Upload-Funktion in der Datenbank.

Die Einrichtung und Kontrolle des PTS ist im Pre Game Technik Check (siehe Punkt 5.6) geregelt und nach den dort genannten Standards durchzuführen.

2 *INSTANT REVIEW SYSTEM (IRS)*

2.1 *Nutzung IRS*

1. Bei allen Spielen der Wettbewerbe Basketball Bundesliga und BBL-Pokal mit Ausnahme der 1. Runde des BBL-Pokals kommt ein Instant Review System zum Einsatz.
2. Die Schiedsrichter sind nach eigenem Ermessen berechtigt, das Instant Review System zu nutzen. Hierbei sind die entsprechenden Vorschriften einzuhalten.
3. Ergibt die Nutzung des Instant Review keine zweifelsfreie Widerlegung einer ggf. getroffenen Entscheidung, so bleibt diese bestehen.
4. Der Crew Chief trifft im Falle des Einsatzes des Instant Review Systems die abschließende Entscheidung.
5. Die Headcoaches sind berechtigt pro Spiel eine sogenannte Coaches Challenge zu beantragen. Ist die erste Coaches Challenge im Spiel erfolgreich, darf maximal eine zweite Coaches Challenge beantragt werden. Unabhängig davon gilt, dass in den beiden letzten Spielminuten des vierten Viertels nur eine Coaches Challenge möglich ist, wird diese nicht beantragt kann diese auf die letzten zwei Minuten einer Verlängerung übertragen werden. Dies gilt nur für die zulässigen Fälle. allerdings ohne die für die Schiedsrichter geltenden zeitlichen Restriktionen. Die Beantragung ist zulässig, wenn sie bei Upgrade/Downgrade von Foulsituationen unmittelbar erfolgt, in allen anderen Fällen beim nächsten toten Ball. Haben die Schiedsrichter keine Entscheidung getroffen (klarstellend: no calls stellen keine Entscheidungen im Sinne dieser Regel dar), ist auch eine Coaches Challenge nicht zulässig.
6. Außer dem IRS-Operator des Heimklubs dürfen sich keine weiteren Personen außer den Schiedsrichtern und dem Kommissar an der Stelle des Wettkampftisches, wo das Instant Review System installiert ist, aufhalten. Die Schiedsrichter sind verpflichtet, alle sich dort unbefugt aufhaltenden Personen zu entfernen. Alle Spieler und Trainer müssen sich bis zur Spielfortsetzung in ihrem Mannschaftsbankbereich oder auf dem Spielfeld aufhalten.

Vor dem Spiel muss die Signalübergabe (TV-Partner) durch den Kommissar im Rahmen des Pre Game Checks (siehe Punkt 5.6) dokumentiert werden. Das Instant Review System muss spätestens 2 Stunden vor Spielbeginn durch den

Heimverein funktionsfähig am Wettkampftisch installiert und bis zur Unterschrift auf dem Spielberichtsbogen funktionsfähig sein.

Der Crew Chief hat im Rahmen des Pre Game Technik Checks (siehe Punkte 5.6) vor dem Spiel die Funktionsfähigkeit zu prüfen. Stellen die Schiedsrichter fest, dass das System nicht ordnungsgemäß funktionsfähig ist, entfällt die Möglichkeit der Coach Challenge gemäß Punkt 5 und sie informieren umgehend die Coaches beider Teams

7. Will der Schiedsrichter das Instant Review System konsultieren, so soll er das Spiel sofort unterbrechen. Das Instant Review darf spätestens in der auf die betreffende Szene folgenden Spielunterbrechung konsultiert werden.

2.2 Zulässige Situationen zur Instant Review Nutzung

Die zulässigen Spielsituationen und Zeitpunkte ergeben sich aus dem Regelwerk der FIBA bzw. den offiziellen FIBA-Interpretationen. Ergänzend gilt der Fall zu jedem Zeitpunkt im Spiel, ob der Ball die Hand des Werfers vor Erörten des Wurfsignals verlassen hat. Die Nutzung des IRS zur Feststellung der Foulart („Upgrade/Downgrade“) ist nur in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels sowie einer Verlängerung durch die Schiedsrichter möglich. Bei Verdacht auf ein disqualifizierendes Foul kann das IRS gleichwohl genutzt werden.

2.3 Technische Voraussetzungen

1. Für das Instant Review wird die einheitlich produzierten TV-Signale genutzt. Diese Signale werden über den TV-Host-Broadcaster an einem definierten Übergabepunkt zur Verfügung gestellt und im Regelfall über eine feste Hallenvorkabelung zum Wettkampftisch geleitet und als Rückbild an TV-Host-Broadcaster und Arena-TV gesendet.
8. Zum Einsatz kommt an allen BBL-Standorten die „SportloungeFocus“-Software und die dazugehörige Hardware.
2. Alle BBL-Standorte sind zwingend dazu verpflichtet, ausschließlich die einheitlich von der BBL GmbH zur Verfügung gestellte Hardware-Ausstattung zu verwenden.
3. Die Hardware wird durch Sportlounge fertig konfiguriert und mit Kurzanleitung jedem Standort zur Verfügung gestellt. Die Anleitungen sind unter: <https://support.sportlounge.com/support/home> einzusehen.

9. Der Heimverein stellt verpflichtend für die Dauer des Spiels einen IRS-Operator, der die einwandfreie Funktionsfähigkeit der genutzten Technik fortlaufend überprüft. Dies kann gemäß Punkt 5.5 auch der Spieltags-Verantwortliche des Klubs sein.

2.4 Sonstige Bestimmungen

Während der Nutzung von Instant Review durch die Schiedsrichter muss in der Arena die zu überprüfende Szene gezeigt werden. Dabei sind ausschließlich Bewegtbilder der betreffenden Spielszene aus dem offiziellen IRS-Server der Firma Sportlounge oder vom TV Partner Dyn als Bildzuspielung ohne Ton erlaubt.

3 SCOUTING

Die nachfolgenden Standards bilden die Grundlage für eine einheitliche und qualitativ hochwertige Arbeit der Scouter bei allen BBL-Spielen. Das akkurate Arbeiten der Scouter ist für die Außendarstellung der Liga und der BBL-Klubs wichtig. Die Erfahrung zeigt, dass das dafür notwendige Bewusstsein und ein striktes Folgen einheitlicher Routineabläufe bei jedem Spiel dabei helfen, eine hohe Scouting-Qualität zu erreichen. Alle Scouting-Aktivitäten sind nach den Vorgaben der BBL GmbH einheitlich von allen BBL-Klubs umzusetzen. Gescoutet wird nach der aktuell gültigen FIBA-Definition. Eine Version des FIBA Scouting Manuals wird von der BBL GmbH in deutscher Sprache zur Verfügung gestellt.

3.1 Scouting-Crew

Jeder BBL-Klub ernennt einen Scouting-Verantwortlichen und meldet diesen der BBL GmbH bis 15. September mit E-Mail-Adresse und Mobilfunknummer. Anzugeben ist der Ansprechpartner in der Datenbank. Dies kann gemäß Punkt 5.5 auch der Spieltags-Verantwortliche des Klubs sein. Er ist alleiniger Ansprechpartner der Liga und ihrer Scouting-Beauftragten und hat dafür Sorge zu tragen, dass das gemäß 5.3.3 erforderliche Scouting-Equipment vor Ort vorhanden und einsatzbereit ist. Er ist ebenso für die Qualitätssicherung am jeweiligen BBL-Standort verantwortlich.

Die Scouting-Crew

- besteht bei jedem Spiel aus mindestens drei Scoutern (ein Ansager, ein Eingebener, ein Assistent),
- muss während des Spiels unmittelbar am Wettkampftisch sitzen,
- muss dem Kommissar eine gültige Scouting-Lizenz der BBL GmbH vorweisen,
- ist spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn anwesend, wenn das Scouting-System 2 Stunden vor Spielbeginn funktionsfähig eingerichtet ist. Die Funktionsfähigkeit wird durch den Pre Game Technik Check (siehe Punkt 5.6) sichergestellt.

3.2 Schulungsmaßnahmen und Lizenzen

Der Scouting-Verantwortliche des BBL-Klubs ist verpflichtet, an qualitätssichernden Maßnahmen einmal jährlich teilzunehmen, wenn zu dieser Veranstaltung mit mindestens sechs (6) Wochen Vorlauf eingeladen wurde. Bei der Terminierung wird auf die Belange der Scouting-Verantwortlichen Rücksicht genommen.

Alle Scouter müssen jährlich einen Onlinetest vor Saisonstart durchführen und mit Erfolg bestehen, um eine gültige Lizenz der BBL-GmbH zu erhalten. 10 Scouter jedes Klubs können die Lizenz auf dem Online-Campus kostenfrei absolvieren. Für jede weitere Lizenz muss der Klub eine Pauschale in Höhe von 10,00 Euro pro Saison an die BBL GmbH zahlen, die im Nachgang in Rechnung gestellt werden. Jeder Klub muss der BBL GmbH vor der Saison (bis spätestens 31.08.) eine Liste mit den potenziellen Scoutern zukommen lassen. Diese muss in der Datenbank hochgeladen werden. Die dort gelisteten Scouter werden dann für den Online-Campus freigeschaltet. Weitere Schulungsmaßnahmen während der Saison werden von der BBL GmbH angekündigt und können ebenfalls über den Online-Campus durchgeführt werden.

Eine aktive Scouting-Teilnahme bei Spielen der Basketball Bundesliga kann als Verlängerung der Lizenz anerkannt werden. Dazu muss der entsprechende Scouter an mindestens 10 Ligaspielen als Ansager oder Eingebener beteiligt gewesen sein. Die Entscheidung über die Anerkennung trifft die BBL GmbH auf Basis der erfassten Scouting-Daten.

3.3 Technik und Ausrüstung

Es darf ausschließlich die von der BBL GmbH jeweils vor Saisonbeginn zur Verfügung gestellte Scouting-Software (Actionscout und Screenscout von der Firma Swisstiming) verwendet werden. Das von der BBL GmbH zur Verfügung gestellte Scouting-Equipment ist als primäres technisches Equipment (Scouting-Case, Access Point, Asus Rechner (2) mit Touchfunktion) zu nutzen. Änderungen am Equipment selbst, als auch an den Einstellungen (wie Netzwerk, Freigaben) dürfen nur nach Absprache mit der BBL GmbH vorgenommen werden. Schäden am Equipment müssen unverzüglich der BBL GmbH angezeigt werden und ggf. ersetzt werden. Dies geschieht in erster Instanz durch die Dokumentation des Pre Game Technik Checks und einer anschließenden Auswertung dieser durch einen Mitarbeiter der BBL GmbH.

Jeder BBL-Klub stellt eine Schnittstelle zur Technik am Wettkampftisch zur Verfügung. Es ist Aufgabe des BBL-Klubs sicherzustellen, dass diese Schnittstelle die

Anforderungen der BBL GmbH erfüllt (siehe Anhang „BBL – Schnittstelle Wettkampftisch“). In dem Datenprotokoll der Schnittstelle müssen mindestens die Spielzeit, die Angriffszeit und der Spielstand enthalten sein. Die Schnittstelle ist mit dem BBL-Scouting-System zu verbinden, wo das Datenprotokoll ausgelesen und von dort in einem einheitlichen Format an die Scouting-Software sowie dem TV-Host-Broadcaster übermittelt wird.

Der eingesetzte Drucker muss schnell genug sein, um die für die Spielstätte erforderliche Anzahl an Ausdrucken zu produzieren. Alternativ kann auch ein Kopierer mit genutzt werden. Es ist sicherzustellen, dass die notwendigen Verbrauchsmaterialien (z. B. Ersatztintenpatronen, Toner, Papier, ...) in ausreichendem Umfang vorrätig sind.

Vorgeschrieben ist ferner eine Internetverbindung via Kabel, an die das Scouting-System mittels Netzkabel angeschlossen ist. Es ist sicherzustellen, dass die Scouting-Daten permanent ins Internet gesendet werden können (Bandbreite siehe 5.4).

Nach dem letzten Heimspiel einer Saison ist das von der BBL GmbH zur Verfügung gestellte Equipment innerhalb von 14 Tagen an die Liga-Zentrale zurückzusenden, wenn der Scouting-Beauftragte es einfordert.

3.4 Abläufe

Das Scouting-Equipment ist rechtzeitig vor jedem Spiel aufzubauen und einem Funktionstest zu unterziehen, dies gilt im Besonderen auch für die Internetverbindung. Die Funktionsfähigkeit wird im Rahmen des Pre Game Technik Checks (siehe Punkt 5.5) festgehalten.

Das Anlegen des Spiels erfolgt mit der von der BBL GmbH zur Verfügung gestellten Import-Datei, diese ist ausschließlich zu nutzen, nur im absoluten Ausnahmefall (Internetausfall, Spiel beginnt in wenigen Minuten) darf ein Spiel manuell angelegt werden. Dabei sind die Scouting-Daten ebenso vollständig anzulegen wie bei der Nutzung der von der BBL GmbH zur Verfügung gestellten Import-Datei (insbesondere ist dabei auf die korrekte Schreibweise der Spieler- und Vereinsnamen zu achten).

Die Daten aus der Import-Datei dürfen nur nach Rücksprache mit der BBL GmbH geändert werden (Beispiel: Teamnamen, Teamkürzel, Spielernamen, ...). Die Spieldaten werden erst mit Eintragen der Starting Five ca. 10 Minuten vor Spielbeginn auf den Server der BBL GmbH übertragen und somit das Spiel auf der

Ligaseite und bei anderen Applikationen als „Live“ markiert. Ins Scouting dürfen nur Spieler aufgenommen werden, die auch auf dem Anschreibebogen eingetragen sind.

Ausdrucke des Scoutings sind beiden Teams und den akkreditierten Medienvertretern zur Verfügung zu stellen. Die Kommunikation der Scouter mit der BBL GmbH erfolgt bei Bedarf durch das zur Verfügung gestellte Kommunikationstool. Hier ist jeweils die Anwesenheit der Scouting-Crew zu melden und die aktuelle Mobilnummer eines am Spieltag tätigen Scouters durchzugeben. Für die gesamte Spieldauer muss eine Onlineverbindung bestehen.

3.5 Qualitätssicherung, Kontrollen

Das Live-Portal ist fortlaufend während des Spiels (z. B. Auszeiten, Viertelpausen etc.) zu kontrollieren, ob alle Funktionalitäten in ordnungsgemäßem Zustand sind. Dies dient insbesondere auch einer wirksamen Eigenkontrolle. In der Halbzeitpause sollen und nach Spielende müssen Punkte, Fouls, Freiwürfe und Dreipunkt-Würfe mit dem Anschreibebogen abgeglichen werden. Nach Spielende müssen der Endstand, die Punkte der Spieler, Fouls, Freiwürfe und Würfe mit dem Anschreibebogen abgeglichen werden. Dies erfolgt über das Abgleichen des offiziellen Anschreibebogens mit dem Match-Report der-Scouting-Software. Unstimmigkeiten sind entsprechend zu korrigieren. Sofern Korrekturen nicht durch die Scouter selbst vorgenommen werden können oder Situationen nicht unmittelbar vor Ort zu klären sind, sind die Punkte via Chat der BBL GmbH mitzuteilen. Der Match Report der Scouting-Software ist anschließend dem offiziellen Anschreibebogen unterschrieben beizulegen und die Scouting-Daten sind final durch die Spielergebnis-Bestätigung in der Datenbank auf den BBL-Server hochzuladen. Dieser Arbeitsschritt ist ausschlaggebend für die Berechnung der aktuellen Statistiken und Tabellen. Nach dem Übermitteln der Scouting-Daten muss so lange gewartet werden, bis die finale Bestätigung kommt, dass alle Daten korrekt übermittelt wurden. Das Bestätigungsprotokoll wird durch die BBL GmbH archiviert.

Bei bereits veröffentlichten Statistiken, die aufgrund offenkundiger Fehler von den Scouting-Standards abweichen und korrigiert werden müssen, behält sich die BBL GmbH vor, ein Nachscouting auf Basis der Videoaufzeichnung anzuordnen. Das Nachscouten muss innerhalb von 48 Stunden erfolgen. Bei Beteiligung eines oder mehrerer Scouter an einem oder mehreren Spielen mit nicht ausreichender Qualität der Scouting-Daten kann eine Nachprüfung und Wiederholung der Scouting-Lizenz angeordnet werden. Anstelle einer Strafe kann die BBL GmbH eine persönliche Nachschulung auf Kosten des betroffenen BBL-Klubs ansetzen.

Werden wiederholt Statistiken übermittelt, die nicht den Qualitätsansprüchen der BBL GmbH entsprechen, behält sich die BBL GmbH nach Prüfung des Sachverhaltes mit dem Scouting-Beauftragten der Liga das Recht auf Verhängen einer Strafe gemäß BBL-Strafenkatalog vor.

4 VIDEOPORTAL

In das passwort-geschützte Videoportal der BBL lädt jeder Heimklub per Live-Upload einen Mitschnitt der TV-Führungskamera ohne Kommentar / mit IT (K1-Signal) und ohne Grafik (Spielstand/Uhr) hoch. Hierfür ist eine Internetleitung mit einem Upload von mindestens 10 Mbit/s am Wettkampftisch (Anbindung über Scouting-Case) bereit zu halten. Der technische Spieltagsdienst der BBL wird zu unregelmäßigen Zeitpunkten einen Speedtest der Internetverbindung zur Überprüfung durchführen. Das K1-Signal stellt der Host-Broadcaster an einem in jeder Spielstätte individuell vereinbarten Übergabepunkt zur Verfügung. Die Verantwortung für das korrekte Starten der Aufzeichnung des K1-Mitschnitts liegt beim Heimklub (spätestens 1 Minute vor Spielbeginn, ab da durchlaufend bis Stop bei 3 Minuten nach Spielende) und liegt im Verantwortungsbereich des Spieltags-Verantwortlichen. Zu diesem Zweck erhält der Klub entsprechende Hardware von der BBL GmbH. Ein nachträgliches Erstellen seitens des Host-Broadcasters nach Spielende ist nicht möglich. Der Heimklub hat den korrekten Signaleingang 2 Stunden vor Spielbeginn im Rahmen des Pre Game Technik Checks in einer gemeinsamen Abnahme mit dem Host-Broadcaster zu kontrollieren und dem Kommissar zu bestätigen.

4.1 Zeitpunkt des Uploads

Ziel ist es, jede Partie unmittelbar nach Spielende (Stopp der Aufzeichnung) auf dem Videoportal verfügbar zu haben. Sollte der Live-Upload fehlgeschlagen sein, ist der technische Spieltagsdienst berechtigt, die Übermittlung innerhalb der nächsten 2 Stunden ab Spielende einzufordern.

4.2 Workflow Aufnahme, Dateikonvertierung und Upload

Zur Gewährleistung eines ordnungsgemäßen und einheitlichen Workflows, der entsprechend verpflichtend zu beachten ist, stellt die BBL GmbH entsprechende schriftliche, beispielhafte Dokumentationen zur Verfügung. Die Anleitungen sind unter: <https://support.sportlounge.com/support/home> einzusehen.

4.3 Übergabe des Mitschnitts (auf Speichermedium)

Die Übergabe der Spielaufnahme erfolgt über einen USB 3.0 Stick und muss bis 30 Minuten nach dem Spiel an den Gastklub erfolgt sein. Die Datei muss mit den Angaben zur Paarung, dem Spieltag und dem Spieldatum versehen oder im Ordnersystem kenntlich gemacht sein. Der Gastklub hat dem Heimklub vor

Spielbeginn den Datenträger zur Verfügung zu stellen, der ein Speichervolumen von 16 GB haben soll.

Die Weitergabe des Spielmitschnitts an Dritte unter Umgehung des BBL-Videoportals ist aufgrund der Medienrechtevergabe strikt untersagt.

4.4 Testspiele

Es ist verpflichtend, dass die Klubs im Zeitraum drei (3) Wochen bis fünf (5) Tage vor Saisonbeginn zwei in diesem Zeitraum stattfindende Vorbereitungsspiele auf dem BBL-Videoportal zur Verfügung stellen. Spielen zwei BBL-Klubs gegeneinander, zählt das Spiel jeweils für beide Klubs.

5 SPIELTAGS-VERANTWORTLICHER

Der Heimverein muss am Spieltag einen Spieltags-Verantwortlichen respektive Hallentechniker vorhalten, der im Fall eines Technikausfalls umgehend für den BBL-Kommissar greifbar ist. Die BBL GmbH ist berechtigt, bei länger als 5-minütigen Spielunterbrechungen/-verzögerungen Strafen gemäß BBL-Strafenkatalog zu verhängen.

Der Spieltags-Verantwortliche ist gemeinsam mit einem zu benennenden Stellvertreter in der Datenbank als Ansprechpartner zu melden.

Der Spieltags-Verantwortliche hat folgende Aufgabenbereiche:

- Aufbau und Kontrolle des Wettkampftisches (WKT)
- Teilnahme am Pre Game Technik Check und "1st Level Support" in der Halle
- Kommunikation mit dem Spieltagsdienst ("2nd Level Support") der BBL bei nicht vor Ort lösbaren technischen Problemen
- Ansprechpartner vor, während und nach dem Spiel für technische Prozesse am WKT (PTS, IRS, Scouting, TV)
- Starten und Stoppen des K1-Signals
- Kommunikationsschnittstelle zur BBL für organisatorische Fragen (Abläufe, Herausforderungen, Schulungen, ...)

6 PRE GAME TECHNIK CHECK

Der Pre Game Technik Check wird 120 Minuten vor dem Spiel am Wettkampftisch vom Kommissar durchgeführt. Dazu hat er eine Checkliste zu allen technischen Prozessen vorliegen, die mit einem festen Personenkreis besprochen und geprüft wird. Dazu gehören:

- Kommissar
- Schiedsrichter Crew Chief
- Aufnahmeleiter TV
- Spieltags-Verantwortlicher Klub (zuständig für PTS und IRS)
- Produktions-Verantwortlicher Klub (falls diese Funktion nicht vom Spieltags-Verantwortlichen ausgeführt wird)

Potentiell auftretende Probleme werden zunächst vom Spieltags-Verantwortlichen des Klubs bearbeitet, welcher anhand einer Dokumentation der am wahrscheinlichsten auftretenden Punkte eine Liste mit definierten, standardisierten Lösungswegen zur Verfügung hat. Diese Dokumentation wird fortlaufend seitens der BBL GmbH gepflegt. Sollten sich die Probleme in der Halle nicht lösen lassen, ist der Spieltagsdienst der BBL GmbH telefonisch zu kontaktieren.

Probleme, Abweichungen in Prozessen, Software-Fehler oder Geräte-Defekte werden in der Checkliste vom Kommissar dokumentiert und digital an die BBL GmbH übermittelt. Die Angaben werden von der BBL GmbH geprüft und verarbeitet und für weiterführende Kommunikation mit den verantwortlichen Ansprechpartnern genutzt.

7 DATENBANK

Die Datenbank der BBL GmbH ist unter db.easycrredit-bbl.de zu erreichen. Die Funktionen und Einsatzmöglichkeiten der Datenbank werden stetig weiterentwickelt, die Klubs werden dazu von der BBL GmbH regelmäßig informiert und Zeitpläne für neue Eintragungen abgestimmt. Hierfür wird die verantwortliche Person für Eintragungen in der Datenbank kontaktiert.

7.1 Kaderpflege und Spielerprofile

Die Klubs müssen nach dem Saisonwechsel Ende Juni ihren Teamkader aktualisieren und fortlaufend mit den Transfer-Infos pflegen. Hierbei werden dem Kader entweder Spielerprofile hinzugefügt oder entfernt. Wird ein Spielerprofil entfernt, muss ein Abgangsdatum eingetragen werden. Handelt es sich bei dem Spieler um einen Abgang aus der Vorsaison, ist als Abgangsdatum der 30.06. einzutragen. Neuzugänge sollen erst ab dem 01.07. als offiziellem Startdatum der kommenden Saison eingetragen werden.

Beim Hinzufügen eines Spielerprofils muss zunächst geschaut werden, ob es in der Datenban bereits ein vorhandenes Grunddatenprofil des Spielers gibt. Ist dem so, muss das vorhandene Profil verwendet werden, um doppelte Datensätze zu vermeiden. Bei den Klub-Stationen der Spieler muss dahinter in Klammern der 3-stellige Ländercode [nach ISO 3166](#) eingetragen werden. Für Stationen in den USA soll anstelle des Ländercodes die Liga in Klammern eingetragen (NBA, NBA G-League, NCAA) und für Universitäten die offiziellen Namen verwendet werden und nicht die Spitznamen (also beispielsweise *Duke University* und nicht *Duke Blue Devils*).

Wenn alle Profil-Daten eingetragen sind, wird das Spielerprofil zur Freigabe an das Liga-Büro gesendet. Gleichzeitig muss über das Spielerprofil der Teilnahmeantrag generiert und mit allen Anhängen im digitalen Signierprozess unterschrieben und zur Prüfung an die BBL GmbH übermittelt werden. In weiteren digitalen Arbeitsschritten prüfen sowohl der Spielleiter der BBL GmbH als auch der Deutsche Basketball Bund die für sie relevanten Informationen der Anträge und genehmigen diese oder fordern Anpassungen seitens des Klubs direkt über die Datenbank ein. Ist das Teilnahmerecht erteilt, kann der Spieler auf den digitalen Mannschaftsmeldebogen (MMB) gesetzt und an den Spielleiter übermittelt werden. Der Mannschaftsmeldebogen ist maßgebend für die Sichtbarkeit der Spielerprofile auf der Homepage der BBL GmbH und das Scouting, nur auf dem MMB gelistete Spieler werden zur Weiterverarbeitung durch die Datenbank bereitgestellt.

7.2 Klub-Zugang

Jeder Klub hat einen Zugang zur Datenbank. Sollte die Datenbank nicht erreichbar sein, ist ein Mitarbeiter der BBL GmbH zu kontaktieren. Grundsätzlich gilt, dass alle Abfragen in der Datenbank für den Klub verpflichtend sind. Ist zu den jeweiligen Punkten in den Standards kein explizites Datum genannt, bis zu welchem die Eintragungen erfolgt sein müssen, gilt der 31.08. als feste Frist verpflichtend für alle Angaben. Darüber hinaus gilt, dass Änderungen z.B. bei Ansprechpartnern so schnell wie möglich in der Datenbank zu aktualisieren sind.

7.3 Scouter-Zugang

Jeder Klub hat zusätzlich einen Zugang für die Scouter zur Datenbank. Sollte die Datenbank nicht erreichbar sein, ist ein Mitarbeiter der BBL GmbH zu kontaktieren. Die Kommunikation übernimmt hierbei der Scouting-Verantwortliche des Klubs. Die Spielergebnis-Bestätigung in der Datenbank über den Scouter-Zugang ist der ausschlaggebende Arbeitsschritt für die Berechnung der aktuellen Statistiken und Tabellen.

Köln, 30. Juni 2025

Basketball Bundesliga GmbH

Dr. Stefan Holz | Geschäftsführer