



EASYCREDIT BBL

Standards

Saison 2025/2026

EASYCREDIT BASKETBALL BUNDESLIGA

INHALTSVERZEICHNIS

1	PRÄAMBEL	3
2	SPIELHALLEN	3
2.1	MINDESTKAPAZITÄT	3
2.2	TRIBÜNEN	3
2.3	HALLENTEMPÉRATUR, UMKLEIDERÄUME	4
2.4	VERBOT VON GLASFLASCHEN	4
2.5	AUSSTATTUNG 1. SPIELSTÄTTE – HALLENWECHSEL	4
3	SPIELFELD	5
3.1	BODEN	5
3.2	SICHERHEITSABSTÄNDE SPIELFELD, MANNSCHAFTSBANKBEREICHE	9
3.3	ANSCHREIBETISCH UND KAMPFRICHTER	11
3.4	ORDNUNGSDIENST	12
3.5	WERBUNG AUF DEM SPIELFELD UND AN DEN SPIELFELDSEITEN	12
4	TECHNISCHE AUSRÜSTUNG	12
4.1	KORBANLAGEN	13
4.2	ANZEIGE-SYSTEME	14
4.3	SPIELBALL	15
4.4	BESCHALLUNG	15
4.5	BELEUCHTUNG	16
4.6	MANNSCHAFTSBANKBEREICH, EINHEITLICHER PRE-GAME- ABLAUF, MUSIKEINSPIELUNGEN	17
4.7	BODENWISCHER	21
5	DATEN UND TECHNOLOGIEN	22
6	BEKLEIDUNG DER MANNSCHAFTEN	23
6.1	SPIELBEKLEIDUNG	23
6.2	ZULÄSSIGE SPIELERNUMMERN	28
6.3	RECHTE DES WERBETRÄGERS, GENEHMIGUNGSPFLICHT	29

6.4	WERBUNG AUF DER VORDERSEITE DES SPIELHEMDS UND DER -HOSE	30
6.5	VORSCHRIFTSMÄßIGE RÜCKSEITE DES SPIELHEMDS.....	34
6.6	MINDESTABSTAND ZWISCHEN DEN EINZELNEN APPLIKATIONEN	35
6.7	VERWENDUNG VON MEISTERSCHAFTSSTERNEN AUF DER VORDERSEITE DES SPIELHEMDES.....	36
6.8	ZUSÄTZLICHE TRIKOTSÄTZE FÜR BESONDERE ANLÄSSE.	36
7	EINTRITTSKARTEN, VIP-BEREICH.....	37
7.1	EINTRITTSKARTEN.....	37
7.2	VIP-BEREICH	38
8	SONSTIGES	39
8.1	UMGANG MIT DEM GASTVEREIN	39
8.2	UMGANG MIT SPIELERN	41
8.3	UMGANG MIT DEM SCHIEDSRICHTER-COACH	42
8.4	OFFIZIELLE TRAINERMEETINGS	42
8.5	PRESSEPLÄTZE.....	42
8.6	SIEGEREHRUNG.....	42
9	STRAFEN BEI VERSTÖßEN.....	43

1 PRÄAMBEL

Die Basketball Bundesliga GmbH (BBL) als Ausrichter des Wettbewerbs zur Ermittlung des Deutschen Basketballmeisters der Herren erlässt für die Bereiche

- Spielhallenausstattung
- Technische Ausrüstung
- Medien, Eintrittskarten, VIP-Bereich und
- Sonstiges

die nachstehend aufgeführten Standards.

Soweit in Bezug auf die technische Ausrüstung nachstehend keine Bestimmungen getroffen sind, gelten ergänzend die Bestimmungen der FIBA zur technischen Ausrüstung.

Zur besseren Lesbarkeit wird das generische Maskulinum verwendet. Die verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

2 SPIELHALLEN

2.1 Mindestkapazität

Bis einschließlich der Saison 2031/32 müssen Spielhallen über eine offizielle Kapazität von mindestens 3.000 Zuschauern verfügen. Ohne die Mindestkapazität von 3.000 Zuschauern ist die Erteilung einer Lizenz nicht möglich. Von der Gesamtkapazität müssen mindestens zwei Drittel in Form von Sitzplätzen zur Verfügung stehen. Diese Voraussetzungen sind der BBL GmbH durch eine schriftliche bauaufsichtliche Bestätigung nachzuweisen. Ab der Saison 2032/33 gelten die Vorgaben der Triple Double Strategie bezüglich Mindestkapazitäten.

2.2 Tribünen

Tribünen müssen an allen vier Seiten des Spielfelds vorhanden sein.

2.3 Hallentemperatur, Umkleideräume

In BBL-Spielhallen soll eine Innentemperatur zwischen mindestens 18 Grad Celsius und maximal 25 Grad Celsius gegeben sein. Der erste Schiedsrichter darf ein Spiel nicht beginnen, wenn in der Spielhalle die erforderliche Mindesttemperatur von 18 Grad Celsius unterschritten wird.

In den Umkleideräumen betragen die Temperaturerfordernisse mindestens 18 bis maximal 25 Grad Celsius. Die Umkleideräume inklusive Sanitärbereiche müssen in gereinigtem Zustand zur Verfügung stehen.

Die Umkleideräume inklusive Sanitärbereiche müssen in gereinigtem Zustand zur Verfügung stehen. Der Zugang zu den Umkleideräumen muss vom Publikumsbereich getrennt und durch Sicherheitspersonal geschützt sein.

2.4 Verbot von Glasflaschen

Der Verkauf und das Mitbringen von Glasflaschen sind in BBL-Spielhallen untersagt. Innerhalb des Zuschauerbereichs (Tribünen) ist außerdem jedwede Verwendung von Gläsern strikt untersagt. Die Hallennebenräumlichkeiten inklusive VIP-Bereich sind durch entsprechende Kontrollen beim Betreten der Zuschauerbereiche zu sichern.

2.5 Ausstattung 1. Spielstätte – Hallenwechsel

Die BBL GmbH stellt den Clubs an ihrer ersten Heimspielstätte verschiedene Ausstattungen zur Verfügung, die für den Spiel-, Scouting-Betrieb, das Instant Review, das PTS-System und die Daten-Anbindung für den TV-Partner unerlässlich sind. Trägt ein Bundesligist während einer Saison in mehr als einer Spielstätte Heimspiele aus, muss der Club die BBL-Ausstattungen der ersten (1.) Heimspielstätte für jede weitere Spielstätte vollumfänglich gewährleisten und auf eigene Kosten zur Verfügung stellen. Über die BBL GmbH kann eine mobile Glasfaser-Strecke mit Netzwerkanbindung gemietet werden, das Scouting Equipment (Scouting Case und Rechner) ist mobil. Sollte die IRS-Anlage auf Club-Wunsch fest verbaut sein und nicht mobil, können weitere Kosten entstehen, die zu Lasten des Clubs gehen.

3 SPIELFELD

3.1 Boden

In den Spielhallen der easyCredit BBL ist für das Spielfeld das Vorhandensein eines Spielbodens der FIBA Klassifizierungsstufe 1 vorgeschrieben. Die Klassifizierungsstufe 1 beinhaltet nur Parkett- oder Glasböden. Dieser Spielboden darf nur die Linien und Markierungen enthalten, die für den Basketball-Spielbetrieb vorgeschrieben sind. Die Erteilung einer Lizenz für eine Spielhalle ohne Spielboden der FIBA-Klassifizierungsstufe 1 ist ausgeschlossen. Auf dem Spielfeld dürfen keine Linienüberklebungen (Fremdlinien) vorgenommen werden. Bodenaufkleber, die bei internationalen Einsätzen angebracht werden, müssen bei nationalen Ligaspielen wieder entfernt werden. Hierbei genügt es nicht, dass sie überklebt werden. Die Markierung des zwei-Meter-Bereichs um das Spielfeld und die der begrenzten Zonen in weißer Farbe ist nicht zulässig. Sie darf auch eine Musterung enthalten.

Eine Einfärbung des 2-Punkte-Bereichs darf erfolgen. Dieser darf keine Bemusterung enthalten.

Im 3-Punkte-Bereich ist eine Bemusterung erlaubt, sofern sie keine Sponsoring-Botschaft enthält und für den Spielbetrieb sowie das TV-Bild nicht störend ist.

Wenn der 2-Punkte-Bereich eingefärbt wird, darf die Zone auch eingefärbt werden, dies ist aber nicht verpflichtend. Verpflichtend ist jedoch, dass einer der Bodenbereiche oder Beide eingefärbt wird. Näheres wird in den Marketing- und Medienrichtlinien formuliert.

Eine endgültige Freigabe des Courtdesign erfolgt durch die BBL GmbH.

Beispiele für die einzufärbenden Bodenbereiche:



Begrenzte Zone eingefärbt

2-Punkte Bereich nicht

ZULÄSSIG



2-Punkte-Bereich eingefärbt

Begrenzte Zone nicht

ZULÄSSIG



Begrenzte Zone und

2-Punkte-Bereich eingefärbt

ZULÄSSIG



Weder Einfärbung begrenzte
Zone noch 2-Punkte-Bereich:

NICHT ZULÄSSIG

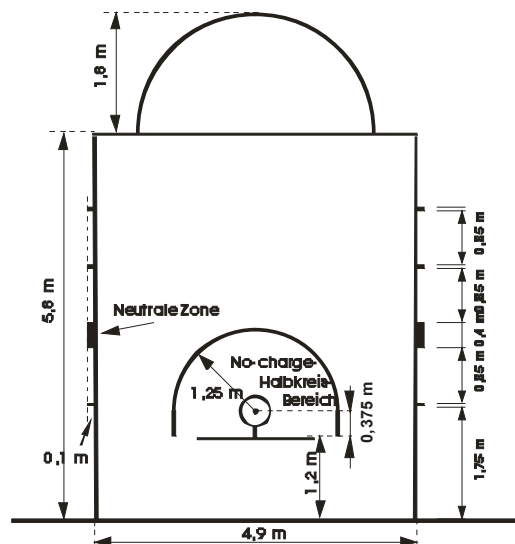
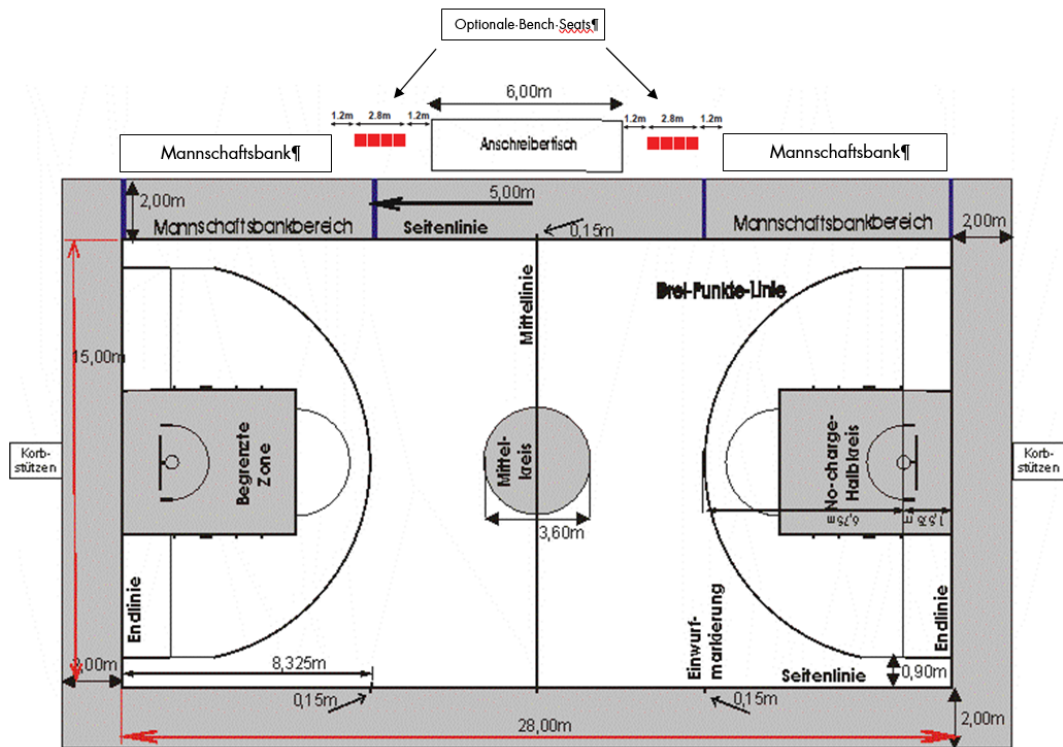


Abbildung 1: Spielfeld mit vorgeschriebener Außenlinie und Maßen

3.2 Sicherheitsabstände Spielfeld, Mannschaftsbankbereiche

Bei allen Bundesligaspielen sind folgende Sicherheitsabstände (hindernisfreie Räume, Spielfeldinnenraum) einzuhalten:

- an den Seitenlinie 2m
- an den Endlinien 2m

Courtsideplätze sind an der den Mannschaftsbänken gegenüberliegenden Längsseite und der sich anschließenden Fläche der Endlinie bis zum Korb hin möglich. Diese Plätze dürfen direkt am Basketballspielfeld platziert werden, wobei die Vorderfüße der Stühle mindestens zwei (2) Meter von der Außenlinie entfernt sein müssen (zur Platzierung siehe BBL-Marketing- und Medienrichtlinien).

Optional dürfen sogenannte Bench Seats eingerichtet werden. Diese Sitzplätze befinden sich jeweils mittig zwischen dem Kampfgericht und der Heimbank sowie dem Kampfgericht und der Gästebank. Pro Seite sind bis zu acht Seats zulässig, wobei maximal vier Seats in einer Reihe aufgestellt werden dürfen. In jedem Fall müssen Anzahl und Anordnung der Seats auf beiden Seiten des Kampfgerichts identisch sein. Die Seats können gebrandet werden; das Branding muss auf beiden Seiten identisch sein. Zuschauer auf diesen Plätzen müssen sich an den easyCredit BBL- Verhaltenskodex halten. Bei nennenswerten Fehlverhalten kann die BBL dem Club die Genehmigung für diese Sitze entziehen. Die Bench Seats dürfen nicht von zusätzlichen Teammitgliedern oder Vertretern der BBL-Clubs besetzt werden.

Bei allen Spielen hat die im Spielplan erstgenannte Mannschaft (Heimmannschaft), wenn sie vom Anschreibetisch aus auf das Spielfeld blickt, das Vorrecht:

- auf ihre Mannschaftsbank auf der linken Seite des Anschreibetisches,
- das Aufwärmen vor dem Spiel in der Spielfeldhälfte vor ihrer Mannschaftsbank.

Wenn beide Mannschaften einverstanden sind, können sie jedoch die Mannschaftsbänke und/oder die Aufwärmhälften für die erste Halbzeit tauschen.

Darüber hinaus ist hinter dem Anschreibetisch und beiden Spielerbänken ein Freiraum von mindestens zwei (2) Metern einzuhalten. In diesem Raum dürfen sich ausschließlich die nachstehend befugten Personen aufhalten:

- Sicherheitsdienst,
- Personen des Sanitätsdienstes,
- Scouter,
- Hallensprecher und
- sonstiges Personal, dessen Aufenthalt dort aus spieltechnischen Gründen zwingend erforderlich ist, dazu gehören insbesondere nicht: Für die Musikeinspielung zuständige Personen, Cheerleadercoaches, etc.

Sofern sich in diesem vorbezeichneten Raum weitere als die aufgeführten Personen aus spielorganisatorischen Gründen aufhalten müssen, ist hierfür eine Ausnahmegenehmigung der BBL GmbH erforderlich. Diese wird gleichwohl nur dann erteilt, wenn für diese Person ein Sitzplatz am Anschreibetisch nachgewiesen werden kann.

Die Korbanlagen inklusive Standflächen sind in geeigneter Form abzusichern. Dort dürfen sich während des Spiels keine Personen aufhalten bzw. die Korbanlage darf nicht von Unbefugten betreten oder in Schwingung versetzt werden (dies gilt auch für Maskottchen). Sofern ein „Showact“ durchgeführt wird, bei dem die Korbanlage benutzt wird, ist dies vorab mit dem BBL-Kommissar abzustimmen und durch geeignete Maßnahmen sicherzustellen, dass die Korbanlage rechtzeitig zu Spielbeginn wieder in der vorgeschriebenen Position ist.

Ausnahmegenehmigungen zu diesen Sicherheitsabständen können nur für Hallen erteilt werden, in denen aus baulichen Gründen keine Erweiterung möglich ist. Weitere Mindestanforderungen zu den Ziffern 3.1 und 3.2 regelt die Technische Ausrüstung (Anhang zum Regelwerk) der FIBA in ihrer jeweils gültigen Fassung. Das ausrichtende BBL-Mitglied ist dafür verantwortlich, nur befugten Personen das Betreten des Spielfeldinnenraums zu gestatten. Im Zweifelsfall entscheidet der BBL-Kommissar.

Im Spielfeldinnenraum (Spielfeld zuzüglich zwei Meter Außenumrandung) dürfen sich während des laufenden Spiels nur die Spielbeteiligten (Spieler, Trainer, offizielle Mannschaftsbegleiter, Kampfrichter, Schiedsrichter und Kommissar sowie der o.a. Personenkreis) aufhalten. Die maximal zwei (2) Maskottchen und/oder Werbefiguren dürfen sich während des laufenden Spiels (Ausnahmen: Auszeiten, Viertelzeiten, längere Spielunterbrechungen) nicht im Zwei-Meter-Sicherheitsbereich aufhalten. Weiterhin haben die Maskottchen eine Aufwiegelung des Publikums gegenüber Gast und Offiziellen (Schiedsrichter, Kommissar) zu unterlassen.

3.3 Anschreibetisch und Kampfrichter

Der Anschreibetisch darf nicht höher als die Werbebande sein. Hierbei muss das Kampfgericht das Spielfeld voll einsehen können. Höhere Aufbauten, die nicht für das Spiel notwendig sind, sind rechts und links am Tisch untersagt. Es sollen nur noch diejenigen vorne am Anschreibetisch sitzen, die zwingend benötigt werden, also max. zwölf Personen.

Der Hallensprecher und die Scouter müssen seitlich am Anschreibetisch sitzen:

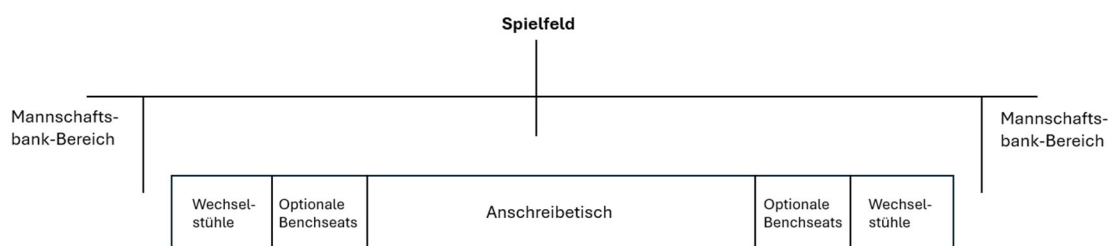


Abbildung 2: Anschreibetisch

Die Anordnung der Kampfrichter und des BBL-Kommissars gemäß Abb. 2 ist obligatorisch. Ist der Anschreiber Linkshänder, muss die Anordnung spiegelbildlich erfolgen. Die Verkabelung folgt der Sitzordnung, sie darf keinerlei Zugspannung aufweisen. Die Tätigkeit bei BBL-Spielen ist ausschließlich für von der BBL GmbH lizenzierte Kampfrichter möglich. Das Kampfgericht besteht mindestens aus Anschreiber, Anschreiber-Assistent, Zeitnehmer und 24-Sekunden-Zeitnehmer. Ist die Eingabe in ein Bedienpult für die Anzeigesysteme erforderlich, darf diese Funktion nicht vom Anschreiber-Assistenten wahrgenommen werden. Der Platz für diese Zusatzfunktion ist außen neben dem Anschreiber-Assistenten. Hinsichtlich der Schilder zur Anzeige der Spielerfouls, der Mannschaftsfoulanzeiger und des Einwurfpfeiles zum Anzeigen der Spielrichtung gilt, dass bei allen BBL- und BBL-Pokalspielen die ligaeinheitlichen Ausrüstungsgegenstände, die von der BBL GmbH zur Verfügung gestellt werden, verwendet werden müssen.

Die zuständigen Kampfrichter müssen am Spieltag 45 Minuten vor Tipp-Off am Wettkampftisch einsatzbereit sein.

Jeder Club muss der BBL GmbH vor der Saison (bis spätestens 31.08.) eine Liste mit den potenziellen Kampfrichtern zukommen lassen. Diese werden dann für den Online-Campus freigeschaltet.

3.4 Ordnungsdienst

Das ausrichtende BBL-Mitglied eines Spiels muss in der Halle einen Ordnungsdienst einsetzen. Die Ordner müssen als diese unzweifelhaft erkennbar sein. Ihre Anzahl muss in einem entsprechenden Verhältnis zu der Zuschauerzahl stehen, damit zu jeder Zeit und jedem Vorkommnis die Ordnung und der Schutz der Spieler, der Schiedsrichter, der Zuschauer sowie anderer an der Veranstaltung beteiligter Personen gewährleistet ist. Außerdem hat das ausrichtende BBL-Mitglied einen ständig anwesenden Sanitätsdienst (mindestens zwei Personen) mit einem Einsatzfahrzeug vorzuhalten.

3.5 Werbung auf dem Spielfeld und an den Spielfeldseiten

Die Verwendung von Werbung auf dem Spielfeld und an den Spielfeldseiten ist in den BBL-Marketing- und Medienrichtlinien geregelt. LED-Banden müssen an der Oberkante und den seitlichen Kanten ausreichend gepolstert sein, um die Sicherheit der Spieler zu gewährleisten. Weitere Mindestanforderungen regelt die Technische Ausrüstung (Anhang zum Regelwerk) der FIBA in ihrer jeweils gültigen Fassung.

4 TECHNISCHE AUSTRÜSTUNG

Das ausrichtende BBL-Mitglied hat alle für die Durchführung eines BBL-Spiels nach den offiziellen Basketballregeln der FIBA erforderlichen technischen Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung zu stellen. Es ist verpflichtet, ein zur vorhandenen Korbanlage kompatibles Ersatzbrett nebst Korbring und Netz montagefertig vorzuhalten.

Der Ersatz von technischen Ausrüstungsgegenständen im Falle eines Schadens muss umgehend und schnellstmöglich erfolgen.

Bei einem Ausfall der Spieluhr während des Spiels kann diese durch eine mechanische oder digitale Uhr ersetzt werden. Der Ersatz für die 24-Sekunden-Anlage muss durch mindestens zweielektronische Uhren mit Display (Bodenanlage) gewährleistet sein.

4.1 Korbanlagen

Es gelten für den Spielbetrieb der BBL die entsprechenden Vorschriften der FIBA in der jeweils gültigen Fassung. Für die BBL gilt die FIBA-Klassifizierungsstufe 1. Dies bedeutet, dass bei BBL-Spielen ausschließlich Standkorbanlagen verwendet werden dürfen. Weiterhin muss um jedes Spielbrett an den rückwärtigen äußeren Rändern eine rote LED-Beleuchtung angebracht sein, die aufleuchtet, wenn das Signal der Spieluhr zum Ende einer Spielperiode oder Verlängerung ertönt. Die LED-Beleuchtung muss mit der Hauptspieluhr synchronisiert sein.

Sie darf bei manuellen Signalen (z. B. Spielerwechsel) nicht aufleuchten. Unterhalb der oberen roten LED-Beleuchtung ist eine gelbe LED-Beleuchtung horizontal anzubringen die zum Ende der 24-Sekunden-Periode aufleuchtet.

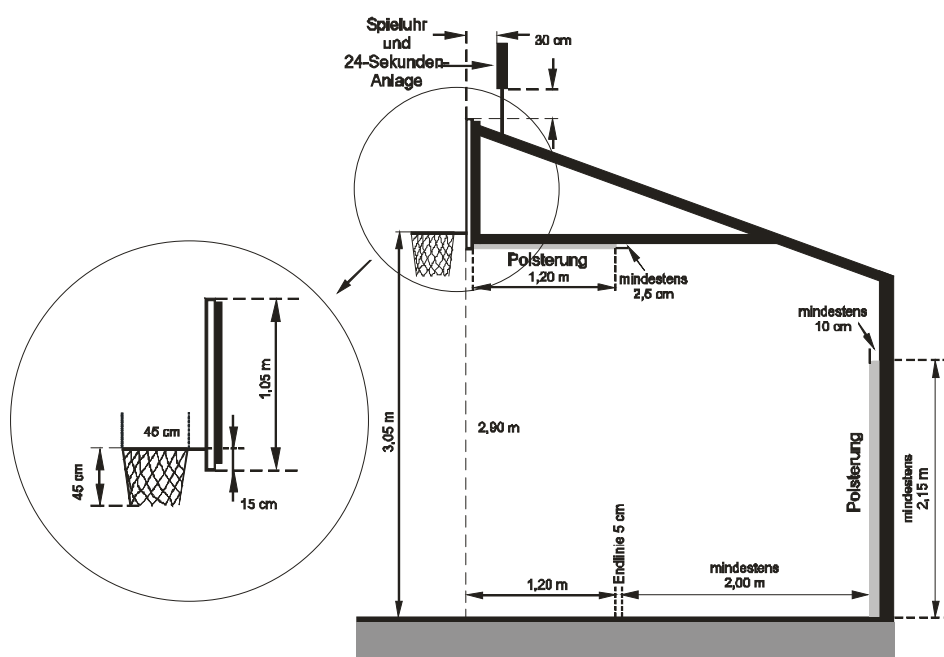


Abbildung 3: Standkorbanlage

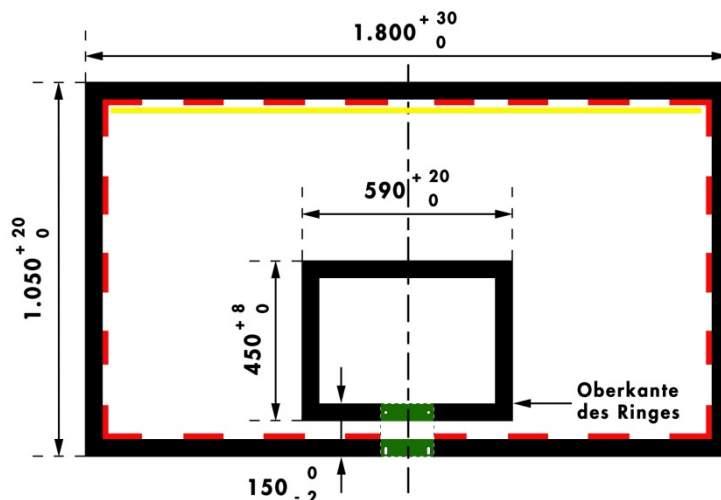


Abbildung 4: Spielbrett

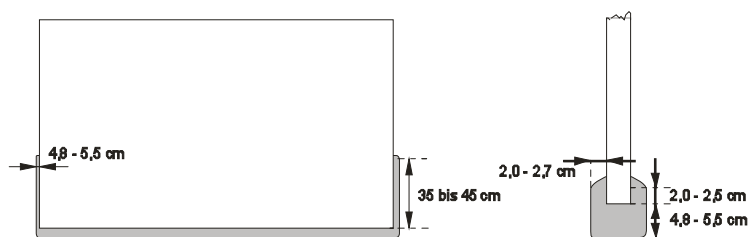


Abbildung 5: Spielbrettpolsterung

Die Polsterung muss einfarbig und an beiden Spielbrettern und Korbstützen die-
selbe Farbe haben. Die Spielbretter sind vor jedem Spiel zu reinigen bzw. in sau-
berem Zustand zu halten.

Um die gleichen technischen Voraussetzungen in allen Arenen zu erreichen, sind
für alle Korbanlagen die Ringe und Netze zu verwenden, die von der BBL vorge-
geben werden. Aktuell sind das Spalding Ringe „Slam Dunk Precision 180“ sowie
die „Spalding Anti-whip-Netze“.

4.2 Anzeige-Systeme

Für den Spielbetrieb der BBL gelten die entsprechenden Vorschriften der FIBA in
der jeweils gültigen Fassung. Es sind zwei Anzeigentafeln der Klassifizierungs-
stufe 1 einzusetzen. Sofern ein Deckenwürfel, der die Anforderungen an Kategorie
1 erfüllt verwendet wird, reichen zwei Anzeigesysteme hinter den Körben der

Kategorie 2. Die Anzeige muss durch kontrastierende Farbgebung eine gute Lesbarkeit gewährleisten.

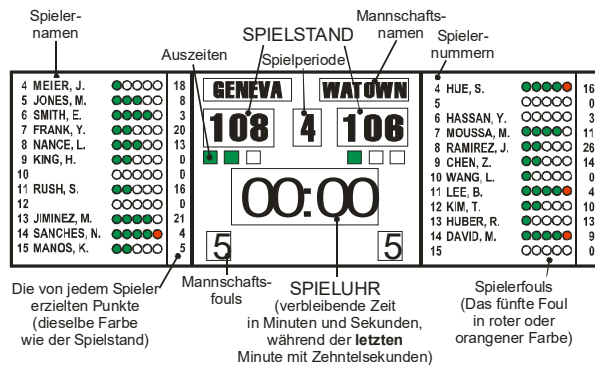


Abbildung 6: Anzeigetafel Klassifizierungsstufe 1

Die Anzeigegeräte müssen so angebracht sein, dass sie mit dem unteren Ende oberhalb des oberen Rands des Spielbretts beginnen und müssen gut von beiden Mannschaftsbankbereichen aus vollständig einsehbar sein. Sie können ggf. durch zusätzliche Anzeigegeräte in den Ecken um das Spielfeld ergänzt werden. Zusätzlich ist mindestens eine Videowall verpflichtend.

Die Verwendung zweier vierseitiger 24-Sekunden-Uhren (Würfel) über den Körben ist obligatorisch. Die Signale von Spieluhr und 24-Sekunden-Anlage müssen deutlich unterschiedlich sein. Beide Signale müssen so laut sein, dass sie auch unter ungünstigsten Bedingungen oder starkem Lärm deutlich hörbar sind. Das stufenlose Regeln muss gegeben sein, idealerweise erfolgt dies durch Anschluss an das Lautsprechersystem der Arena.

4.3 Spielball

Einheitlicher Spielball der BBL ist der Ball der Marke Baden (Elite Pro). Der Ball ist von allen BBL-Clubs bei allen Pflichtspielen gemäß § 1 Teilnahmerechtsvertrag zu verwenden. Für Heim- und Gastmannschaft müssen jeweils sieben (7) Spielbälle und insgesamt zwei (2) Ballwagen zur Verfügung stehen.

Werbung auf dem Spielball ist nicht zulässig.

4.4 Beschallung

Die Nutzung von Signalhörnern, Gashupen und -tröten sowie Trillerpfeifen durch Zuschauer ist bei Spielen der BBL verboten. Auch der Gebrauch elektrisch

betriebener Megaphone mit Sireneneffekten ist untersagt. Pyrotechnische Knall-effekte sind den Zuschauern anzukündigen. Der Heimverein hat ferner bei Verwenden von Showelementen sicherzustellen, dass das Spielfeld mit Beginn rauchfrei ist.

4.5 Beleuchtung

Das Spielfeld sowie die umgebenden Bereiche sind ausreichend hell und gleichmäßig zu beleuchten, um sportliche Wettkämpfe und TV-Übertragungen mit hoher Qualität zu ermöglichen. Dabei sind die Scheinwerfer so zu positionieren und auszurichten, dass eine Blendung oder Sichtbehinderung von Sportlern, Schiedsrichtern, Kameras und Zuschauern vermieden wird.

Die Beleuchtung des Spielfeldes und der umgebenden Bereiche ist mindestens in einem Zeitraum von 60 Minuten vor Spielbeginn bis 20 Minuten nach Spielende und der TV-Live-Übertragung in gleichbleibender Qualität zu gewährleisten. Ausnahme: Werden sogenannte Entladungslampen verwendet, die zur Wiederrückführung eine längere Abkühlphase erfordern, so muss die Beleuchtung während der Aufwärmphase so in Gruppen geschaltet werden, dass stets insgesamt eine Beleuchtungsstärke ab 1.000 Lux (horizontale Messung) aufwärts erreicht wird. Im Zeitraum von 8:30 bis 3:00 Minuten vor Spielbeginn darf die Beleuchtung zu szenischen Zwecken verdunkelt oder gedimmt werden. Dies darf jedoch nicht die geforderte Qualität der Spielfeldinnenraumbeleuchtung im Folgenden beeinträchtigen, ein Umschalten muss unmittelbar erfolgen können. Die Coaching-Zonen sind jederzeit in der geforderten Qualität zu beleuchten, außer im Zeitraum der Mannschaftsvorstellung.

Die Verwendung von Verfolger-Scheinwerfern oder Lichteffekten ist nur im Zeitraum bis 3:00 Minuten vor Spielbeginn und in den Pausen zwischen den einzelnen Spielperioden und Auszeiten zulässig.

Während des Spieles gilt die 3-2-5-20-Regelung. Ab 3 Minuten vor Spielbeginn bis 2 Minuten nach Beginn Halbzeitpause sind Abdunkelungen nur nach Absprache mit dem TV-Host-Broadcaster zulässig. Dabei sind die Mannschaftsbänke immer voll zu beleuchten. Ab 2 Minuten in der Halbzeitpause darf die Arena verdunkelt werden. Ab fünf (5) Minuten vor Aufnahme des 3. Viertels bis 20 Minuten nach Ende der Partie muss die Beleuchtung wieder dem vollen Spiellicht entsprechen. Ausnahmen können nur in Absprache mit dem TV-Host-Broadcaster durchgeführt werden.

Während des Trainings am Vortag und am Spieltag, zum Aufwärmen vor Spielbeginn müssen die gleichen Beleuchtungsbedingungen wie während des Spiels herrschen.

Näheres regeln das TV-Pflichtenheft und die BBL-Richtlinien zur Spielhallenbeleuchtung. Dort sind insbesondere die technischen Vorgaben an die Beleuchtung spezifiziert.

4.6 Mannschaftsbankbereich, Einheitlicher Pre-Game-Ablauf, Musikeinspielungen

4.6.1 Mannschaftsbankbereich

Jede Mannschaft besteht aus höchstens zwölf (12) Spielern, zwei Trainern sowie maximal sieben weiteren Mannschaftsbegleitern, die auf der Mannschaftsbank sitzen dürfen. Die Mannschaftsmitglieder im Mannschaftsbankbereich, die nicht auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind, sind in die Liste der Mannschaftsbegleiter einzutragen. Eine Liste der maximal zwölf (12) Namen von denjenigen Spielern, die auf dem Spielberichtsbogen für das jeweilige Pflichtspiel eingetragen werden, ist 45 Minuten vor Spielbeginn dem BBL-Kommissar auszuhändigen. Danach ist eine Änderung der Mannschaftsliste nicht mehr zulässig.

In Abweichung zu den FIBA-Regeln wählt der Heimverein die Mannschaftsbank und den Korb, auf den er in der ersten Halbzeit spielt.

Kann aus baulich bedingten Gründen der Sicherheitsabstand nicht eingehalten werden, so ist die Erteilung einer Ausnahmegenehmigung durch die BBL GmbH nur dann möglich, wenn hinter dem Anschreibertisch und den Mannschaftsbänken besondere Sicherheitsvorkehrungen getroffen bzw. Sicherheitspersonal (dies gilt insbesondere für den Bereich der Gastmannschaft) vorgehalten werden. Im Mannschaftsbankbereich dürfen auf einer Länge von neun (9) Metern entweder Stühle oder eine Bank in gerader Linie verwendet werden.

4.6.2 Einheitlicher Pre-Game-Ablauf, Pflichten der Trainer und Spielbekleidung

Uhrzeit	Zeitpunkt	Ablauf
19:00:00	+ 60:00 Minuten	Start Hauptspieluhr. Runterlaufen des Countdowns zum Spielbeginn
19:28:30	+ 31:30 Minuten	easyCredit-Spot, Dauer: 30 Sekunden
19:29:00	+ 31:00 Minuten	Einlaufen des Gastvereins mit Lautsprecherankündigung
19:29:30	+ 30:30 Minuten	Einlaufen des Heimvereins mit Lautsprecherankündigung
19:51:28	+ 8:32 Minuten	Ertönen des Signals, Spieler verlassen das Spielfeld
19:51:30	+ 8:30 Minuten	easyCredit-Spot, Dauer: 30 Sekunden
19:52:00	+ 8:00 Minuten	Vorstellung der Schiedsrichter & des Kommissars
19:52:30	+ 7:30 Minuten	Vorstellung des Gastvereins in numerischer Reihenfolge (dies hat in einer wertigen Form zu geschehen)
19:53:00	+ 7:00 Minuten	Vorstellung des Heimvereins in numerischer Reihenfolge
19:57:00	+ 3:00 Minuten	Start letzte Aufwärmphase
19:58:30	+ 1:30 Minuten	Ertönen des Signals, Spieler verlassen das Spielfeld
19:58:30	+ 1:30 Minuten	Präsentation der Starting Fives, Gastverein zuerst

19:59:30	+ 0:30 Minuten	Spieler betreten zum Sprungball das Spielfeld
19:59:30	+ 0:30 Minuten	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 30 Sekunden
20:00:00	+ 0:00 Minuten	Tip-Off

Ein schriftlich fixierter Ablaufplan muss dem Gastverein und dem BBL-Kommissar nur dann spätestens 75 Minuten vor Spielbeginn zur Verfügung gestellt werden, wenn vom Standardablauf abgewichen wird. Dies bedarf der vorherigen Genehmigung durch die BBL GmbH. Die BBL-Hymne/Spot ist weiterhin verpflichtend wie folgt zu verwenden:

Zeitpunkt	Ablauf
0:15 Minuten vor Beginn des 2. Viertels	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 15 Sekunden
0:30 Minuten vor Beginn des 3. Viertels	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 30 Sekunden
0:15 Minuten vor Beginn des 4. Viertels	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 15 Sekunden
0:15 Minuten vor Beginn des jeder Verl.	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 15 Sekunden
nach Ertönen des Schluss-signals	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 30 Sekunden

Weiterhin ist im Zeitraum ab Einlauf der Mannschaften zur offiziellen Pre-Game-Phase bis Spielbeginn je ein Spot von bis zu zwei (2) Ligapartnern abzuspielen.

Das Abspielen des easyCredit BBL-Hymne/Spot zu weiteren als den obligatorischen Zeitpunkten ist möglich. Beim Abspielen ist immer darauf zu achten, dass

dies in einer adäquaten und gut wahrnehmbaren Lautstärke erfolgt. Während des Abspielens sind Lautsprecherdurchsagen bzw. andere Musikeinspielungen nicht zulässig.

30 Minuten vor Spielbeginn müssen sich alle Spieler ausnahmslos auf dem Spielfeld aufhalten.

Spätestens zehn Minuten vor Spielbeginn bestätigen beide Trainer (im Verhinderungsfall kann dies auch vom Assistenz-Trainer vorgenommen werden) durch Unterschrift auf dem Spielberichtsbogen die Übereinstimmung der Namen und entsprechenden Nummern ihrer Mannschaftsmitglieder und die Namen der Trainer. Sie kennzeichnen gleichzeitig die Spieler der Ersten Fünf, die das Spiel beginnen werden. Der Trainer der Heimmannschaft „A“ hat diese Information zuerst zu geben. Das Nichteinhalten wird als Verstoß gegen die Sportdisziplin gemäß BBL-Spielordnung bestraft.

Die Vorstellung der Mannschaften beginnt acht (8) Minuten vor dem Spiel und muss innerhalb von fünf (5) Minuten beendet sein. Eine zeitliche Verschiebung innerhalb dieses Zeitraumes ist zu Zwecken eines Rahmenprogramms zulässig, solange die vorgegebene Reihenfolge und der Zeitraum eingehalten werden.

Vor dem Beginn der offiziellen Pre-Game-Phase steht den Mannschaften das Spielfeld spätestens eine Stunde vor dem offiziellen Spielbeginn zum Aufwärmen zur Verfügung.

Bei der Mannschaftsvorstellung sind beide Teams dazu verpflichtet, einheitliche Spielkleidung zu tragen. Die Spieler müssen, wie durch den Hallensprecher angekündigt, auf das Spielfeld laufen und sich in einer Reihe entlang der Freiwurflinie bzw. dessen Verlängerung aufstellen. Der Einlauf des Heimclubs darf nicht in oder durch die Spielfeldhälfte stattfinden, in der sich der Gastclub aufstellt. Das Abspielen bzw. das Vortragen der deutschen Nationalhymne ist vor dem Pokalfinale und jedem Endspiel um die Deutsche Meisterschaft obligatorisch.

Außer den offiziellen BBL-Awards dürfen während der offiziellen Pre-Game-Phase bis einschließlich 15 Minuten nach Spielende keine anderen club-übergreifenden Awards übergeben werden.

Die Spielfläche ist für die Mannschaften mindestens fünf (5) Minuten vor Ende der Halbzeitpause zum Aufwärmen freizuhalten.

Spielunterbrechende Aktionen, bspw. Teddy Bear Toss, sind pro Club einmal in der Saison in Zustimmung mit der Gastmannschaft und der BBL GmbH zulässig.

4.6.3 Musik und Videoeinspielung

Grundsätzlich gilt, dass alle Handlungsweisen im Geist sportlicher Haltung und des Fair Play zu erfolgen haben. Befindet sich das Spiel der angreifenden Mannschaft im Vorfeld, so sind Musikeinspielungen in jedem Fall unzulässig. Ebenso, wenn der den Freiwurf ausführende Schiedsrichter die begrenzte Zone betritt. Werbespots mit Ton sind nur während der Spielunterbrechung zulässig.

Musikinstrumente dürfen während eines Spiels gespielt werden. Davon ausgenommen sind Vuvuzelas oder vergleichbare Gerätschaften ähnlicher Wirkung. Die Musikinstrumente sind erlaubt an den Seiten hinter den Endlinien (nicht jedoch unmittelbar an den Mannschaftsbankbereich anschließenden Bereich der gegnerischen Mannschaft) und auf der Seite, die gegenüber dem Anschreibertisch und den Mannschaftsbankbereichen liegt. Megaphone dürfen von Zuschauern oder Offiziellen nicht dazu benutzt werden, um die Gastmannschaft, die Schiedsrichter und den Kommissar zu beleidigen.

Neben Werbeeinspielungen in den dafür zulässigen Zeiträumen (siehe Marketing und Medienrichtlinien) dürfen im gesamten Hallenbereich auf Videowänden Spielszenen während eines Spiels gezeigt werden. Ausgenommen davon ist die Echtzeitübertragung in Detailaufnahme des Gastteams bei Teambesprechungen (Auszeit, Viertelpause) in Bild und Ton. Bei Unstimmigkeiten entscheiden der Kommissar und/oder der erste Schiedsrichter und informieren die BBL GmbH.

4.7 Bodenwischer

Hinter den beiden Endlinien des Spielfeldes ist je mindestens eine Person mit einem Wischgerät vorzuhalten, die im Bedarfsfall das Spielfeld trocknen bzw. reinigen kann. Das verwendete Equipment muss eine ausreichende Saugfähigkeit und Größe aufweisen, damit es bei der Reinigung zu keinen Spielverzögerungen kommt.

5 DATEN UND TECHNOLOGIEN

Folgende Systeme, Prozesse und Verantwortlichkeiten werden eingesetzt und sind verpflichtend zu nutzen bzw. einsatzfähig zur Verfügung zu stellen:

1. Precision Time Systems (PTS)
2. Instant Review System (IRS)
3. Scouting
4. Video-Portal
5. Spieltags-Verantwortlicher
6. Pre Game Technik Check
7. Datenbank

Die detaillierten Regularien und Richtlinien sind dem Zusatzdokument "Daten und Technologien" zu entnehmen.

6 BEKLEIDUNG DER MANNSCHAFTEN

6.1 Spielbekleidung

Die Mannschaften haben in einer regelgerechten, zulässigen Spielkleidung anzutreten, wobei sich die Gastmannschaft in Farbe und Farbton deutlich von der angegebenen Spielkleidung der Heimmannschaft unterscheiden muss. Die Spielkleidung (Heim- und Auswärtsspielkleidung sowie Warm-up-Shirts) ist der BBL GmbH zur Genehmigung und Freigabe digital per Druckvorlagen (inkl. Farbcodes und Abständen) bis zum 31. August vorzulegen. Die BBL GmbH ist bei Zweifeln an den Maßen berechtigt, das Original einzufordern.

Jede Mannschaft muss mindestens je einen hell- und dunkelfarbenen Satz der Spielkleidung haben. Der Club muss sich bis zum 31. August bei der BBL GmbH erkundigen, ob sein Farbwunsch seiner beiden Trikotsätze den Vorgaben hell und dunkel entspricht. Bei gestreiften Trikots gilt, dass eine der Hauptfarben auf der Vorderseite im Verhältnis 70% zu 30% überwiegen muss. Die Trikotrückseite kann auch gestreift sein. Im Zweifel entscheidet im Genehmigungsverfahren die BBL GmbH. Die Clubs können seitens der BBL GmbH verpflichtet werden, dass sie einen dritten, einfarbigen Trikotsatz vorhalten müssen.

Die Heimmannschaft hat das Recht zur Wahl der Farbe der Spielkleidung. Weiterhin muss die Heimmannschaft mindestens zwei (2) Sätze Spielhemden und -hosen unterschiedlicher Farbe bei jedem Heimspiel zur Verfügung haben. Bei Anreise mit dem Flugzeug ist die Spielbekleidung im Handgepäck mitzuführen. Die BBL GmbH legt die jeweiligen Farben für Heim- und Gastmannschaft mit den offiziellen Spielansetzungen fest. Die Wahl einer anderen ist lediglich bis max. eine Woche vor Spielbeginn möglich und der BBL GmbH zur Genehmigung vorzulegen.

6.1.1 Spielbekleidung und übrige Bekleidung

Zur Spielbekleidung gehören Spielhemd, Spielhose, Sportschuhe und sonstige Gegenstände (z.B. Unterziehhemd, Unterziehhose), die während des Spiels getragen werden. Zur übrigen Bekleidung einer Mannschaft gehören Warm-up- bzw. Shooting-Shirt und Trainingsanzug sowie die Bekleidung der Trainer, Betreuer und Mannschaftsbegleiter.

6.1.2 Übrige Bekleidung

Werden Warm-up- oder Shooting-Shirts während der offiziellen Aufwärmphase verwendet, sind diese auf der Rückseite mit dem Nachnamen des Spielers zu versehen.

Eine gleiche Ärmellänge ist bei Warm-up- oder Shooting-Shirts verpflichtend.

6.1.2.1 Vorderseite der Warm-up-Shirts

- a) Die Verwendung eines Herstellerlogos ist gestattet. Die maximal zulässige Größe beträgt 23 cm².
- b) Die Verwendung des Vereinslogos ist gestattet. Die maximal zulässige Größe beträgt 60 cm².
- c) Die Werbefläche ist für maximal zwei Werbepartner zulässig (sofern der Vereinsname verwendet und in den Namen bereits ein Partner integriert ist, zählt dieser nicht als Werbepartner). Die maximal belegbare Fläche beträgt 1.000 cm².
- d) Die Verwendung der Spielernummer ist zulässig.

6.1.2.2 Rückseite der Warm-up-Shirts

- a) Der Nachname des Spielers ist oben anzubringen und muss eine Höhe von mindestens 6cm aufweisen.
- b) In Höhe der Mitte der Rückseite ist eine Werbefläche für maximal zwei Werbepartner zulässig (sofern der Vereinsname verwendet und in den Namen bereits ein Partner integriert ist, zählt dieser nicht als weiterer Werbepartner). Die maximal belegbare Fläche beträgt 1.000 cm².
- c) Die Verwendung der Spielernummer ist zulässig.

Werbung auf den Ärmeln ist zulässig, wenn die Vorgaben unter 6.1.2.1 und 6.1.2.2 ansonsten insgesamt eingehalten werden.

Eine Werbefläche auf den Ärmeln muss nicht mannschaftseinheitlich sein.

6.1.2.3 Ärmel der Warm-up-Shirts

Werbung auf den Ärmeln ist zulässig. Auf dem Ärmel darf maximal ein weiterer Werbepartner abgebildet werden.

6.1.3 Ordnungsgemäße Verwendung der Spiel- und übrigen Bekleidung

6.1.3.1 Socken, Kompressionsstrümpfe

- a) Spieler dürfen schwarze, weiße oder Socken in der Hauptfarbe der Hose tragen. Beide Socken müssen dieselbe Farbe haben und alle Spieler eines Teams müssen dieselbe Sockenfarbe tragen.
- b) Kompressionsstrümpfe sind zulässig, wenn diese unterhalb des Knies enden. Erlaubt sind die Farben schwarz und weiß sowie die hauptsächliche Farbe der Spielhose. Hinsichtlich der Farbidentität gilt 2a) analog.
- c) Werbung ist auf Socken und Kompressionsstrümpfen verboten. Ein Logo/Markenzeichen des Herstellers oder das Logo des Clubs ist erlaubt, darf jedoch nicht größer als 12cm² sein.

6.1.3.2 Unterbekleidung

Das Tragen von Unterbekleidung (tank tops, Tights etc.) ist erlaubt. Unterbekleidung unter dem Spielhemd darf weder im Schulterbereich noch auf der Vorder- oder Hinterseite der Arme noch im Nackenbereich sichtbar sein. Kurze Tights, die unter der Hose getragen werden, dürfen ebenfalls nicht sichtbar sein.

Tank Tops und Tights müssen einfarbig sein und dürfen keine Muster aufweisen. Sie sind in den Farben schwarz und weiß sowie der hauptsächlichen Farbe der Spielkleidung erlaubt. Bei zweifarbigen Trikots gilt die Hauptfarbe der Spielbekleidung. Schwarze und weiße Tights sind immer zulässig, auch wenn der Gegner in diesen Farben antritt. Die Verwendung innerhalb eines Teams muss farbidentisch erfolgen. Ausschließlich das Logo/Markenzeichen des Herstellers ist erlaubt, es darf jedoch nicht größer als 12cm² sein.

Beispiele:



6.1.3.3 Schweiß- und Stirnbänder

a) Schweißbänder

Schweißbänder – nicht breiter als 10cm – dürfen am Handgelenk oder Unterarm getragen werden, aber an keiner anderen Stelle. Schweißbänder dürfen nicht doppelt getragen werden (z. B. 2x10cm Schweißbänder an einem oder beiden Armen). Die Farbe der Schweißbänder muss in der Hauptfarbe des Trikots oder der Sleeves sein.

b) Stirnbänder

Stirnbänder – nicht breiter als 5cm – dürfen am Kopf getragen werden, nicht aber an anderen Stellen (z. B. um den Hals/Nacken). Es darf ausschließlich das Logo des Trikotausstatters verwendet werden, neutrale Stirnbänder sind ebenfalls möglich. Die Farbe des Stirnbandes muss in der Hauptfarbe des Trikots oder der Sleeves sein.

Beispiele:

- Gelbes Trikot und weiße Sleeves: Stirnband darf weiß oder gelb sein.
- Rotes Trikot und schwarze Sleeves: Stirnband darf rot oder schwarz sein

Spieler eines Teams müssen dieselbe Art und Farbe von Stirn- und/oder Schweißbändern tragen.

6.1.3.4 Sleeves, Kompressionssleeves, persönliche Schutzausrüstung

- a) Sleeves bzw. Kompressionssleeves sind in den Farben schwarz und weiß sowie der hauptsächlichen Farbe der Spielkleidung erlaubt. Bei zweifarbigen Trikots gilt die Hauptfarbe der Spielbekleidung. Schwarze und weiße Sleeves sind immer zulässig, auch wenn der Gegner in diesen Farben antritt. Die Verwendung innerhalb eines Teams muss farbidentisch erfolgen. Ausschließlich das Logo/Markenzeichen des Herstellers ist erlaubt, darf jedoch nicht größer als 12cm² sein.

Unzulässig sind folgende Vorgänge

- Es spielt orange gegen weiß: dann darf orange weiße, schwarze oder orange-farbene Sleeves tragen und weiß keine orangefarbenen.
- Es spielt orange gegen schwarz: dann darf orange weiße, orangefarbene oder schwarze Sleeves tragen.
- Mannschaft A hat schwarz/gelb und Gegner hat gelb, dann sind gelbe Sleeves für Mannschaft A nicht erlaubt.

In diesen genannten Fällen – und nur in diesen – werden bei Erkennen durch Kommissar oder Schiedsrichter die oder der Spieler gebeten/aufgefordert, die fehlerhafte Kleidung / Sleeves zu wechseln oder auszuziehen.

Tut der Spieler dies, geht er straffrei aus; weigert er sich, notiert der Kommissar den Verstoß und meldet ihn an die BBL GmbH. Es wird unmittelbar eine Sanktionierung durch die BBL GmbH ausgesprochen.

Schutzprotektoren für Schulter, Oberarm, Ober- oder Unterschenkel sind zulässig, wenn das Material ausreichend gepolstert ist. Erlaubt sind die Farben schwarz und weiß sowie die hauptsächliche Farbe der Spielkleidung. Die Verwendung innerhalb eines Teams muss farbidentisch erfolgen. Unterschenkelprotektoren ab dem Knie abwärts müssen in der jeweiligen Farbe der Socken getragen werden.

- b) Kniebandagen sind in den Farben schwarz und weiß sowie der hauptsächlichen Farbe der Spielkleidung erlaubt.
- c) Schutzmasken (auch aus hartem Material) bei einer Gesichtsverletzung.
- d) Nicht-farbiger, transparenter Mundschutz.

- e) Brillen, sofern sie keine Gefahr für andere Spieler darstellen.
- f) (Kinesio-)Taping auf Armen, Schultern und am Bein (alle sichtbaren Körperpartien) ist ausschließlich in den Farben hautfarben, weiß und schwarz erlaubt. Andere Farbgebungen sind zulässig, müssen dann aber dieselbe hauptsächliche Farbe wie das Spielhemd bzw. wie die Spielhose haben.
- g) Ausnahmen sind eigens angefertigte Teile medizinischer Ausrüstung (z. B. nach Kreuzbandverletzungen) und entsprechende Kniebandagen.

Andere Kleidungsstücke oder Ausrüstungen, die von den hier genannten abweichen, dürfen nicht verwendet werden, es sei denn, dass es sich um eine medizinische Verordnung handelt, die von einem Arzt des Clubs ausgestellt wurde. Das medizinische Personal des Clubs muss die medizinische Notwendigkeit des Tragens dieser Kleidungsstücke und/oder Ausrüstungen an die BBL GmbH bis 48 Stunden vor dem Spiel kommunizieren.

6.1.3.5 Generelle Vorschriften

Sofern nicht explizit etwas anderes geregelt ist, müssen die autorisierten Kleidungsstücke und/oder Ausrüstungen, denselben Farbton der restlichen Spielkleidung haben und alle Spieler einer Mannschaft müssen dieselbe Farbe tragen.

In keinem Fall dürfen die o. a. unter 6.1.3.1-6.1.3.5 aufgelisteten autorisierten Kleidungsstücke/Ausrüstungen Werbung oder Logos zeigen, die von denen des Herstellers, des Clubs oder dem des Wettbewerbs (easyCredit BBL) abweichen.

Hier nicht explizit aufgeführte Bekleidungs- bzw. Ausrüstungsgegenstände bedürfen der vorherigen Genehmigung durch die BBL GmbH.

6.2 Zulässige Spielernummern

Das Spielhemd jedes Mannschaftsmitglieds muss auf der Vorder- und Rückseite, die Spielhose kann auf der Vorderseite – mit gut lesbaren Zahlen - nummeriert sein, die sich von der Farbe des Spielhemds deutlich abheben. Die Zahlen müssen in einem gut leserlichen Schrifttyp und in kontrastreicher Farbgebung zur Hauptfarbe des Trikots sein, d.h. bei heller Grundfarbe des Trikots muss die Nummer daher vollständig dunkel sein. Nicht zulässig sind Spielernummern, die in derselben Farbe wie der Spielhemduntergrund sind, auf dem die Nummer aufgedruckt

ist. Die Beflockung der Spielernummern muss in matt erfolgen, da diese sich ansonsten im TV spiegeln und zu einer schlechten Sichtbarkeit führen.

Die Spielernummern auf Spielhemd und ggf. -hose dürfen nicht kleiner sein als in den gültigen FIBA-Regeln zur Spielbekleidung vorgeschrieben (aktuell: Hose und Spielhemd vorne 8 cm, Spielhemd hinten 16 cm sowie mindestens 2cm breit). Die Nummer auf der Vorderseite des Spielhemdes muss zwingend oberhalb der Hauptwerbefläche angebracht sein (unterhalb des BBL-Logos oder mittig). Für BBL-Spiele sind die Nummern 0 und 00 sowie von 1 bis 99 zulässig. Innerhalb einer Mannschaft darf jede Nummer nur einmal vorkommen. Die Spielernummer des Spielers muss der BBL GmbH mit dem Teilnahmerechtsantrag mitgeteilt werden.

6.3 Rechte des Werbeträgers, Genehmigungspflicht

Ein Werbeträger darf mit jeder seiner Mannschaften für mehrere Firmen oder Firmenprodukte werben.

Für alle Mitglieder einer Mannschaft muss bei einem Spiel die Spielkleidung identisch sein. Davon ausgenommen sind Schuhe. Dies gilt auch für die übrige Bekleidung der Mannschaft, sofern sie mit Werbung versehen ist.

Werbung auf der Spielkleidung und den Warm-up bzw. Shooting Shirts ist genehmigungspflichtig, Werbung auf der übrigen Spielbekleidung nicht. Werbung auf der Spielkleidung muss einheitlich sein.

Als Werbefläche ist ein einheitlicher Werbepartner auf Spielbekleidung und Warm-up- und Shooting-Shirts zu verstehen. Ziffer 6.1.2.2 c) bleibt unbenommen.

Die entsprechenden Bekleidungsgegenstände sind digital per Druckvorlage (je einmal Heim- und Auswärtsbekleidung sowie Warm-up- oder Shootingshirts) der BBL GmbH zur Prüfung bis spätestens 31. August für die anstehende Spielzeit zuzuleiten und sind von der BBL GmbH entsprechend zu prüfen und abzunehmen. Über die Abnahme erhält der BBL-Club eine schriftliche Bestätigung.

Ein Herstellerlogo ist auf jedem Teil der Spielbekleidung genehmigungsfrei zulässig, sofern die Maximalgröße (siehe 6.4 und 6.5) eingehalten wird.

Design, Werbe- und Herstellerlogo können während der Saison beliebig gewechselt werden. Ein Sondertrikot bzw. eine Änderung des Designs respektive Sponsoren ist kostenfrei.

6.4 Werbung auf der Vorderseite des Spielhemds und der -hose

Haben die Trikots Ärmel, müssen diese oberhalb des Ellbogens enden und eng anliegen; langärmelige Spielhemden sind nicht zulässig, ansonsten gelten die FIBA-Regeln. Die Ärmellänge der Spielhemden muss einheitlich sein. Beim Spielhemd sind Vorder- und Rückseite als Werbefläche zugelassen. Werbung an allen sichtbaren Teilen der Unterkleidung ist nicht zulässig. Ein Vereinslogo ist zulässig und darf maximal 60 cm² groß sein. Das Vereinslogo gilt nicht als Werbefläche.

Die Größe der Hauptwerbefläche darf 1.000 cm² nicht überschreiten und ist für lediglich einen Partner vorgesehen. Ist die Werbefläche nicht umrandet, wird sie durch das engstmögliche Rechteck begrenzt, das um die Werbung gezogen werden kann.

Zusätzlich ist eine einfarbige (1c) Werbefläche mit maximal 150 cm² (Abbildung 8a) oder zwei identisch-einfarbige (1c) Werbeflächen auf der Brust (Vorderseite des Spielhemds) mit jeweils maximal 150 cm² zulässig (Abbildung 8b) oder stattdessen eine größere Werbefläche mit maximal 300cm², die dann auch mehrfarbig (4c) sein darf, zulässig (Abbildung 8c). Die Position ist durch die BBL GmbH zu genehmigen.

Auf der Vorderseite der Spielhose ist die Verwendung von zwei weiteren Werbe-logos (je eines pro Hosenbeinvorderseite) zulässig die je 200 cm² nicht überschreiten dürfen. Die Rückseite der Spielhose darf nicht mit einer Nummer, Werbung, Vereins- oder Herstellerlogos belegt werden.

Auf der Vorderseite des Spielhemds ist das BBL-Liga- sowie das Vereinslogo (siehe Abb. 8) verpflichtend anzubringen. Das BBL-Logo ist mit dem Logo des Liga-Hauptsponsors (easyCredit) kombiniert. Die Größe des Ligalogos darf 60 cm² nicht übersteigen. Es darf ausschließlich das von der BBL gestellte offizielle Ligalogo auf den Trikots verwendet werden. Ausschließlich der amtierende Deutsche Meister darf ein von der BBL GmbH gestelltes goldenes BBL-Logo auf den Trikots verwenden.

Sollte das Ligalogo – beispielweise durch Sublimationsdruck – direkt auf das Trikot eingedruckt werden, sind die Größen und Farben des Originallogos einzuhalten. Eine separate Freigabe durch die BBL GmbH ist zwingend erforderlich. Die Mindestabstände zwischen allen Logos und Applikationen sowie der Spielernummer betragen stets mindestens drei Zentimeter.

Die Werbung auf dem Spielhemd und der Spielhose ist genehmigungspflichtig und muss innerhalb einer Mannschaft identisch sein.



Abbildung 7a: Spielhemd – Vorderseite 1. Variante

Optionales Vereinslogo

Größe: max. **60 cm²**
Mindestabstand zur
Spielnummer: **4 cm**

Optionales Herstellerlogo

Größe: max. **23 cm²**
Mindestabstand zur
Spielnummer: **4 cm**

Liga-Logo

Platzierung immer rechts (Frontalansicht)
Maße: **9 x 6,3 cm** (Höhe x Breite)
Mindestabstand zur Spielnummer: **4 cm**

Spielnummer

Höhe: mind. **8 cm**
Breite: mind. **2 cm**

Weiteres Werbelogo →
Einfarbige Werbefläche (1C)



Abbildung 8b: Spielhemd – Vorderseite 2. Variante

Optionales Vereinslogo

Größe: max. **60 cm²**
Mindestabstand zur
Spielnummer: **4 cm**

Optionales Herstellerlogo

Größe: max. **23 cm²**
Mindestabstand zur
Spielnummer: **4 cm**

Liga-Logo

Platzierung immer rechts (Frontalansicht)
Maße: **9 x 6,3 cm** (Höhe x Breite)
Mindestabstand zur Spielnummer: **4 cm**

Spielnummer

Höhe: mind. **8 cm**
Breite: mind. **2 cm**

Weiteres Werbelogo

Mehrfarbige Werbefläche
(4C)



Abbildung 9c: Spielhemd – Vorderseite 3. Variante

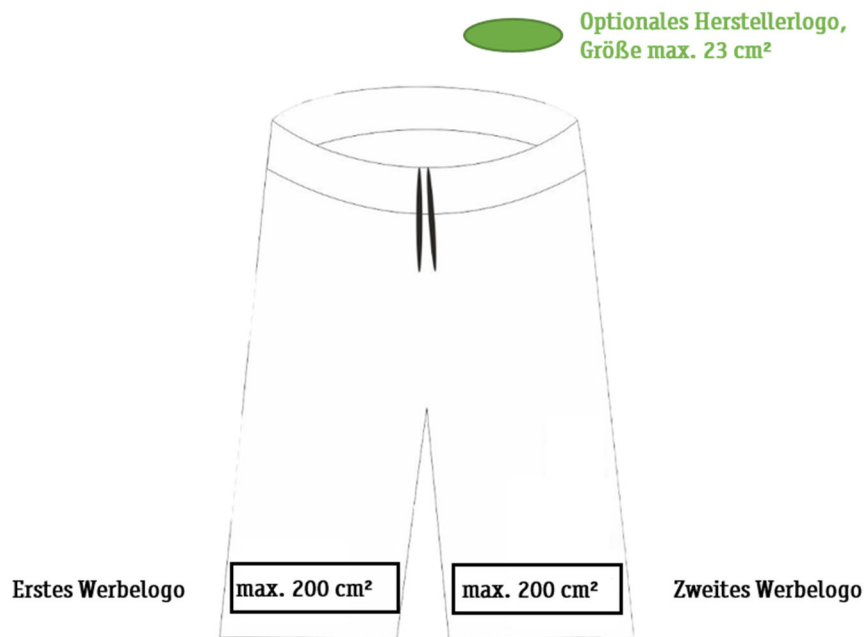


Abbildung 10: Spielhose

6.5 Vorschriftsmäßige Rückseite des Spielhemds

Auf der Rückseite des Spielhemds oberhalb der Spielernummer muss zusätzlich der Nachname oder Vorname des Spielers angebracht sein. Die Höhe der Buchstaben und Zeichen beträgt mindestens 6 cm und darf 8 cm nicht überschreiten, wenn ein Werbelogo zwischen Spielernummer und Spielernamen platziert wird. Wird dort kein Werbelogo verwendet, kann die Höhe der Buchstaben zwischen 6 cm und 10 cm betragen. Bei langen Nach- oder Doppelnamen darf auch eine Abkürzung erfolgen, diese ist durch die BBL GmbH zu genehmigen. Namenszusätze, wie sie im Ausweisdokument stehen, sind weiterhin erlaubt. Eine eindeutige Lesbarkeit und hoher Kontrast von Namen und Spielernummern muss gegeben sein. Die Abnahmeentscheidung obliegt der BBL GmbH.

Unterhalb der Spielernummer muss der Vereins- oder Stadtnamen angebracht werden, wahlweise als ein- oder zweizeiliger Textblock. Die Höhe der Buchstaben und Zeichen bei einem einzeiligen Textblock beträgt mindestens 6 cm und darf 10 cm nicht überschreiten, bei einem zweizeiligen Textblock darf der gesamte Textblock die Höhe von 12 cm nicht überschreiten. Die Lesbarkeit der Spielernummer darf nicht beeinträchtigt werden.

Auf der Rückseite des Spielhemdes, zwischen Spielernummer und Spielernamen, ist ein Werbelogo zulässig. Dieses darf die Breite von 25 cm und die Höhe von 6 cm nicht überschreiten.

Es ist freigestellt, auf der Trikotrückseite mittig und mindestens 3 cm oberhalb des Spielernamens ein offizielles Landes-/Dienst- oder Stadtwappen/Logo (kein kommerzielles) aufzubringen. Dieses darf nicht größer als 4 cm² sein. Anstelle dieses Landes-/Dienst- oder Stadtwappens darf ausschließlich der offizielle Vereins-sclaim (Eigenwerbung) aufgebracht werden. Dieser darf eine maximale Höhe von einem (3) cm und eine maximale Breite von zehn (10) cm nicht überschreiten, wobei Zweizeiligkeit zugelassen ist. Am unteren Ende der Spielernummer ist die Integration des Clublogos zulässig. Dieses darf die Breite der Spielernummer nicht überschreiten. Die Anbringung von Meisterschaftssternen oder eines Herstellerlogos ist nicht zulässig.



Abbildung 11: Spielhemd – Rückseite

6.6 Mindestabstand zwischen den einzelnen Applikationen

Hinsichtlich der Mindestabstände zwischen den einzelnen Applikationen gelten in Abweichung zu den FIBA-Regeln folgende Vereinbarungen:

- Mindestabstand Werbelogos zur Spielernummer: 4 cm
- Mindestabstand aller übrigen Logos: 3 cm.

6.7 Verwendung von Meisterschaftssterne auf der Vorderseite des Spielhemdes

Meistersterne dürfen von BBL-Clubs ausschließlich für errungene Meisterschaftstitel (nicht Pokal!) seit Bestehen der Basketball Bundesliga verwendet werden. Diese dürfen sie in Form von Sternen ausschließlich auf der Vorderseite ihrer Spielhemden anbringen. Üblicherweise werden die Meistersterne über dem Vereinswappen, in Ausnahmefällen auch darunter oder auf dem Ärmel des Trikots, angebracht. Die Farbe der Meistersterne ist hauptsächlich Gold oder Gelb; aus optischen Gründen dürfen die Meistersterne auch den jeweiligen Vereinsfarben angepasst werden. Die Verwendung von Meisterschaftssterne ist nach folgenden Kriterien zulässig:

- eine bis drei Meisterschaften: ein Stern
- vier bis sechs Meisterschaften: zwei Sterne
- sieben bis neun Meisterschaften: drei Sterne
- zehn bis zwölf Meisterschaften: vier Sterne
- ab 13 Meisterschaften: fünf Sterne.

Die Verwendung von Meisterschaftssterne ist durch die BBL GmbH genehmigungspflichtig.

6.8 Zusätzliche Trikotsätze für besondere Anlässe

Jeder Club ist verpflichtet, während der laufenden Saison zusätzlich mindestens zwei Trikotsätze (jeweils in heller und dunkler Ausführung) ohne aufgedrucktes Ligalogo auf der Brust bereitzuhalten. Diese Trikotsätze sind ausdrücklich für den Einsatz bei besonderen Anlässen im Spielbetrieb – wie beispielsweise dem TOP FOUR oder der Finalserie – vorgesehen und werden von der BBL GmbH bei Bedarf verwendet, um ein entsprechendes Event-Logo auf der vorgesehenen Fläche zu platzieren. Die Gestaltung dieser Logofläche obliegt bei diesen Anlässen der BBL GmbH.

7 EINTRITTSKARTEN, VIP-BEREICH

7.1 Eintrittskarten

7.1.1 Freikarten

Für Funktionsträger des DBB und der BBL GmbH werden von jedem Heimclub pro Spieltag jeweils fünf (5) Freikarten zur Verfügung gestellt. Das Kartenkontingent wird von der BBL GmbH verwaltet und zugewiesen. Bestellungen für diese Freikarten müssen spätestens 72 Stunden vor Spielbeginn schriftlich bei der BBL GmbH eingehen.

7.1.2 VIP-Karten

Die Gruppe Präsidium, Geschäftsführungsebene, Sportdirektor und Bundestrainer A-Nationalmannschaft des DBB hat Anspruch auf vier (4) kostenfreie VIP-Karten pro Spiel sowie die Gruppe Präsidium und Geschäftsführung der BBL GmbH hat Anspruch auf vier (4) kostenfreie VIP-Karten pro Spiel. Die Karten sind personengebunden. Bestellungen für VIP-Karten müssen spätestens 96 Stunden vor Spielbeginn bei der BBL GmbH per Fax oder E-Mail eingehen.

Die Kartenwünsche sollen spätestens 72 Stunden vor Spielbeginn an den Heimclub gemeldet werden.

7.1.3 Karten für Gastclub

Den Gastclubs sind 20 Sitzplatzkarten, hiervon vier (4) zusammenhängende Karten der besten Kategorie mit VIP-Berechtigung, kostenlos zur Verfügung zu stellen. Die maximal 21 Personen, die für den Spiel- respektive Mannschaftsbegleiterbogen vorgesehen sind, sind in diesen Tickets nicht inkludiert. Die Clubs melden der BBL GmbH bis jeweils spätestens zum 15. September die exakten Plätze für diese vier (4) VIP-Tickets. Der BBL GmbH obliegt die Prüfung, ob die gemeldeten Plätze vertretbar sind und genehmigt diese bis zum 30. September. Die übrigen 16 Sitzplatzkarten sollen, müssen aber nicht neben diesen vier VIP-Tickets liegen und dürfen nicht sichtbehindert sein. Diese Karten hinterlegt der Heimverein gemäß einer Reservierungsliste des Gastclubs an der Tageskasse oder sendet sie auf Aufforderung dem Gastclub bis zu sieben (7) Tage vor dem Spiel zu. Zu Pflichtspielen sind dem Gastclub zusätzlich vom Heimverein 7% der vorhandenen, mindestens jedoch 300 Zuschauerplätze zur Verfügung zu stellen, wobei diese Plätze

als zusammenhängende Plätze (je mindestens acht aneinander grenzende Plätze) und in einem Block oder direkt benachbarten Blöcken bereitzustellen sind. Von diesen Plätzen sind mindestens 40% als Sitzplätze anzubieten, sofern diese bei der Bestellung vier Wochen vor Spielbeginn angefragt wurden. Zusätzlich sind dem Gastclub zwei (2) Rollstuhlfahrerplätze zur Verfügung zu stellen, sofern diese vier Wochen vor dem Spiel angemeldet worden sind.

Die Regelung für das Auswärtsgästeticket-Kontingent gilt nur ab 50% erlaubter Zuschauerkapazität in der Halle. Ab 50% und bis 75% Hallenkapazität müssen vom Heimverein 7% der Hallenkapazität als Auswärtsgästetickets zur Verfügung gestellt werden. Ab 76% greift die oben bisher bestehende Regelung in ihrer Ursprungsform.

Der Gastclub muss dem Heimclub spätestens vier (4) Wochen vorher eine valide Prognosebestellung schriftlich zukommen lassen. Spätestens zwei (2) Wochen vorher erfolgt dann die finale Bestellung der Karten durch den Gastclub, die nur max. 25% von der Prognosebestellung abweichen darf. Die gesamte Abwicklung von Bestell- und Bezahlvorgang erfolgt ausschließlich durch die beteiligten BBL-Clubs. Können die Fristen aufgrund von Spielverlegungen nicht eingehalten werden gilt für die Prognosebestellung eine Frist von drei (3) Wochen und für die finale Bestellung eine Frist von einer (1) Woche vor dem jeweiligen Spiel.

Bei den Playoff-Spielen PO1 bis PO3 reduziert sich die Frist auf spätestens 48 Stunden vor Spielbeginn, bei den Spielen PO4 und PO5 auf spätestens 24 Stunden vor Spielbeginn. Play-In Spiele werden wie PO4 und PO5 behandelt.

7.2 VIP-Bereich

7.2.1 Ziele und Zwecke

Ein VIP-Bereich dient der gehobenen Verpflegung und dem angenehmen Aufenthalt von Vertretern sponsernder Unternehmen (bzw. deren Gästen) der BBL-Clubs und der BBL sowie für Personen, die allgemein die Interessen der BBL fördern können. Es steht den BBL-Clubs frei, bei einem ausreichenden Platzangebot weitere VIP-Karten zu verkaufen.

7.2.2 Zugangsberechtigung

Der gastgebende BBL-Club besitzt die Hoheit über die Zugangsberechtigung zu seinem VIP-Bereich. Der Gastclub kann bis vier (4) Tage vor dem jeweiligen Spiel bis zu drei (3) VIP-Karten (zusätzlich zu den vier kostenfreien VIP-Karten gemäß 7.1.3) gegen Kostenerstattung bestellen.

8 SONSTIGES

8.1 Umgang mit dem Gastverein

8.1.1 Vor dem Spiel

Weiterhin sind dem Gastclub 40 Liter stilles Mineralwasser zur Verfügung zu stellen. Zum Aufwärmen sind mindestens sieben (7) und zu jeder Trainingseinheit sind mindestens zwölf (12) BBL-Spielbälle bereit zu stellen. Ferner erhält der Gastclub 20 Liter stilles Mineralwasser zu jeder Trainingseinheit. Der Eingang der Spieler hat durch einen gesicherten Sportlereingang zu erfolgen.

Für die Trainer ist jeweils ein räumlich von den Umkleidekabinen abgetrennter Raum mit Tisch, vier (4) Stühlen, Spiegel und Kleiderständer zur Verfügung zu stellen.

Die Umkleidekabinen müssen abschließbar und der Zugang zum Spielfeld entsprechend gesichert sein. Bei Beanstandungen vor Ort ist der Kommissar zu informieren. Die BBL GmbH ist berechtigt bei Nichteinhalten der vorstehend genannten Mindestanforderungen im Bedarfsfall auch einen zeitlich befristeten Wechsel der Kabinen zwischen Heim- und Gastmannschaft anzuordnen.

8.1.2 Während des Spiels

In den Mannschaftsbankbereichen sind für beide BBL-Clubs gleiche Verhältnisse herzustellen, insbesondere sind hinter der Gästebank Musikinstrumente o.ä. bis zu einer Entfernung von zehn (10) m Luftlinie untersagt. Scoutingberichte sind den Trainern zeitnah in den Viertelpausen, zur Halbzeit und vor jeder Verlängerung zur Verfügung zu stellen. Die Aktivenzone, insbesondere die Mannschaftsbankbereiche, sind durch Ordnungspersonal ausreichend nach hinten zu sichern.

8.1.3 Nach dem Spiel

Unmittelbar nach Spielende sind dem Gastclub mindestens drei (3) Scoutingberichte zur Verfügung zu stellen.

8.1.4 Trainingszeiten

Dem Gastclub stehen bei jedem Bundesliga- und bei jedem Pokalspiel, bei dem ein BBL-Club Heimrecht hat (außer BBL Pokal TOP FOUR) folgende Trainingszeiten in der Spielhalle zu:

- a) Bei Spielen, die um 15:00 Uhr oder früher beginnen: zwei (2) Stunden in der Zeit von 18:00 bis 22:00 Uhr am Vortag des Spiels,
- b) bei Spielen, die ab 16:30 Uhr beginnen, neben der Trainingszeit am Vortag zusätzlich eine (1) Stunde in der Zeit von 9:00 bis 11:00 Uhr am Spieltag und
- c) bei Spielen, die ab 18:00 Uhr beginnen, neben der Trainingszeit am Vortag zusätzlich eine (1) Stunde in der Zeit von 10:00 bis 12:30 Uhr.

Abweichend davon können Trainingszeiten in beiderseitigem Einvernehmen vereinbart werden, die dann ggf. der Einschränkung unterliegen, dass ab 5:30 Stunden vor Spielbeginn die Medientechniker des Erstverwerter der TV-Übertragung mit dem Aufbau in der Spielhalle beginnen, und zwar unabhängig davon, ob dort ein Training stattfindet. Dies bedeutet, dass während des Trainings technisches Personal Aufbauarbeiten vornimmt, die jedoch die Nutzung des Spielfeldes und der Korbanlagen nicht beeinträchtigen. Das TV-Personal ist angehalten, die Störungen durch Geräusche und Bewegungen innerhalb der Halle so gering wie möglich zu halten. Die genauen Trainingszeiten im Rahmen der o. a. Grenzen legt der Heimclub fest. Dieser wählt zunächst seine Trainingszeit aus; sodann der Gastclub. Der Gastclub muss dem Heimverein die gewünschten Trainingszeiten bis eine Woche vor dem Spiel mitteilen. Als Trainingshalle für den Gastclub muss am Spieltag die Spielhalle zur Verfügung gestellt werden. Die Spielhalle muss zu dieser Trainingszeit ein standardkonformes Setup mit gereinigtem Boden und Körben aufweisen. Am Vortag soll die Spielhalle zur Verfügung gestellt werden. Sollte aus terminlichen Gründen die Spielhalle am Spieltag zu den oben genannten Trainingszeiten nicht zur Verfügung stehen, sind die Gründe der BBL GmbH schriftlich mitzuteilen. In diesem Fall ist für den Gastclub kostenlos eine geeignete

Ersatzhalle bereitzuhalten. Diese soll am Spielort sein. Die Trainingshalle und die Trainingsbedingungen müssen in jedem Fall für beide BBL-Clubs an beiden Trainingstagen identisch sein, d. h. sofern der Hallenaufbau eingeschränkte Möglichkeiten zulässt, müssen entweder beide oder keine Mannschaft (in identischer Halle) trainieren können.

Die Anwesenheit von Vertretern des jeweils anderen Clubs bei diesen Trainingseinheiten (ausgenommen notwendiges Hallenpersonal) ist ebenso ausgeschlossen, wie das Aufnehmen von Bewegtbildern des Trainings.

8.2 Umgang mit Spielern

8.2.1 Medical Check

Der Medizincheck muss verpflichtend vor dem ersten offiziellen Training des Spielers für den BBL-Club erfolgen und ist hinsichtlich Art und Umfang zu dokumentieren. Die Bestätigung über die Durchführung bei der BBL GmbH erfolgt durch die Teilnahmerechtsunterlagen zur Erlangung des Teilnahmerechts. Bei Nachverpflichtungen gilt, dass die Dokumentation über die Durchführung des Medical Checks spätestens eine Woche nach Beantragung des Teilnahmerechts bei der BBL GmbH vorgelegt werden muss. Art und Umfang des Medical Checks richten sich nach den Empfehlungen der Deutschen Basketballärzte e. V. Basket Docs. Die BBL GmbH ist berechtigt, die tatsächliche Dokumentation zu überprüfen.

8.2.2 Erstversorgung im Verletzungsfall

Der BBL-Club hat sicherzustellen, dass für die Spieler in jedem Training und Spiel eine unverzügliche sowie bestmögliche Erstversorgung im Verletzungsfall besteht.

8.2.3 Stellung eines Arztes

Der Heimclub stellt für jedes Pflichtspiel einen Arzt, auf den im Bedarfsfall auch der Gastclub zurückgreifen darf.

8.2.4 Wochenplan

Die Information der Spieler durch die Clubs mittels Bekanntgabe von Wochenplänen ist wünschenswert.

8.3 Umgang mit dem Schiedsrichter-Coach

Für den Schiedsrichter-Coach ist ein Sitz- bzw. Arbeitsplatz (möglichst mit Tisch) in Höhe der Spielfeldmitte vorzuhalten. Die Clubs melden der BBL GmbH bis jeweils spätestens zum 15. September die exakten Plätze für diesen Arbeitsplatz. Der BBL GmbH obliegt die Prüfung, ob der gemeldete Platz vertretbar ist und genehmigt diesen bis zum 30. September.

8.4 Offizielle Trainermeetings

Alle BBL-Clubs sind verpflichtet, ihren Cheftrainer (auf Wunsch auch zusätzlich ihren Assistenz-Trainer) zu den maximal zwei (2) Mal im Jahr (vor der Saison / Saisonmitte) mit dem BBL-Schiedsrichterreferat im DBB stattfindenden Meetings zu entsenden. Eine Einladung zu diesen Meetings erfolgt jeweils mindestens sechs (6) Wochen im Voraus, die Termine werden in den Rahmenterminkalender integriert, um eine frühestmögliche Planung zu ermöglichen.

8.5 Presseplätze

Zu jedem Pflichtspiel eines BBL-Clubs müssen für Medienvertreter (Print, Hörfunk, Online, Neue Medien/Mobile Dienste und/oder Datenerfassung) mindestens zehn (10) Tischarbeitsplätze mit Stromanschluss zur Verfügung stehen, mindestens drei von diesen Tischarbeitsplätzen müssen auf Anfrage für die Medien und die PR-Mitarbeiter des Gastvereins bereitgestellt werden. Näheres regeln die Medienrichtlinien.

8.6 Siegerehrung

Die Abläufe der Siegerehrungen nach dem Pokalfinale sowie der Deutschen Meisterschaft werden von der BBL festgelegt und den Teams im Vorfeld schriftlich kommuniziert. Die über die Ehrungslisten kommunizierte Reihenfolge ist einzuhalten. Während der Ehrungszeremonie und insbesondere vor dem Siegerfoto dürfen sich keine weiteren Personen außerhalb der im Vorfeld an die BBL übermittelten Ehrungsliste auf der Spielfläche aufhalten. Die Einbindung von Partner/Sponsoren der teilnehmenden Teams im Rahmen der offiziellen Siegerehrung ist nicht gestattet. Hinweis: Ist bereits per Umlaufbeschluss beschlossen

9 STRAFEN BEI VERSTÖSSEN

Die generelle Überprüfung der Standards erfolgt durch einen BBL-Vertreter, am Tag des Pflichtspiels selbst durch den angesetzten BBL-Kommissar.

Verstöße gegen die vorstehenden Regelungen werden nach dem BBL-Strafenkatalog geahndet.

Köln, 03. Juli 2025

Basketball Bundesliga GmbH

Dr. Stefan Holz | Geschäftsführer