



EASYCREDIT BBL

TV-Pflichtenheft

Saison 2026/27

Stand: 24. Juli 2026

EASYCREDIT BASKETBALL BUNDESLIGA

INHALTSVERZEICHNIS

1	PRÄAMBEL.....	6
2	AUFGABENVERTEILUNG.....	8
2.1	DYN SPORT – AUFSTELLUNG DES HOSTBROADCASTERS ..	8
2.2	MITWIRKUNGSPFLICHTEN DER BBL UND CLUBS.....	9
2.3	PRODUKTIONSKONZEPTE IM BEREICH AUSSENPRODUKTION	11
2.4	VOR-ORT-AUFTEILUNG DES HOSTBROADCASTERS AM PRODUKTIONSTAG.....	13
2.5	VOR-ORT-AUFTEILUNG DES HEIM-CLUBS AM PRODUKTIONSTAG.....	13
2.6	AUFGABENBEREICH RV	14
2.7	AUFGABENBEREICH PV	15
2.8	PRODUKTIONSDISPOSITION.....	16
2.9	INFRASTRUKTUR FÜR ERSTVERWERTER – MEDIENPARTNER DYN	17
2.10	INFRASTRUKTUR FÜR WEITERE AV-VERWERTER	18
3	SPIELSTÄTTE	18
3.1	FESTLEGUNG EINER HAUPTSPIELSTÄTTE	18
3.2	NUTZUNG EINER NEBENSPIELSTÄTTE.....	19
3.3	VORBESICHTIGUNG UND DOKUMENTATION.....	20
4	PRODUKTIONSTAG	21
4.1	AKKREDITIERUNGEN	21
4.2	PARKAUSWEISE.....	22
4.3	BELEGUNG DER SPIELSTÄTTE AM SPIELTAG.....	23
4.4	ZEITABLAUF TV-PRODUKTION.....	25
4.5	BEREITSTELLUNG DER TV-INFRASTRUKTUR.....	26
4.6	BEREITSTELLUNG AI-KAMERA.....	27
4.7	EINSATZ VON DRAHTLOS-TECHNIK	27
4.8	VERPFLICHTENDER PRODUKTIONSTEST	28
4.9	ZUGANG ZUM SPIELFELD.....	31
4.10	PREGAME-ABLAUF TEAMS	31

4.11	INFO ZUM KADER	33
4.12	INFO ZUR STARTING FIVE	33
4.13	SPIELBEGINN	33
4.14	ABBAU	33
5	SIGNALSTANDARDS UND ÜBERGABEN	34
5.1	AV-PRODUKTIONSFORMAT	34
5.2	SENDESIGNALE	34
5.3	SIGNALAUSTAUSCH ÜBER INSTANT REVIEW SYSTEM (IRS)	35
5.4	SIGNALBEREITSTELLUNG FÜR ARENA-TV	37
5.5	SCHNITTSTELLEN ZU WETTKAMPFTISCH (DATEN)	38
5.6	AV-MATERIAL FÜR BBL / CLUBS / NACHVERWERTER	38
6	KAMERAS UND MIKROFONIERUNG	39
6.1	ÜBERSICHT DER PRODUKTIONSSTANDARDS	39
6.2	KAMERAPLÄNE	40
6.3	VORGABEN FÜR KAMERAPOSITIONEN	43
6.4	FÜHRUNGSKAMERA	44
6.5	K2 – FLACHE KAMERA AM SPIELFELDRAND	45
6.6	UNTERKORBKAMERAS CHIPS K3 UND K4	46
6.7	UNILATERALE KOM-CAM DES PAY-TV ERSTVERWERTERS	47
6.8	MIKROFONIERUNG ATMO	48
6.9	INNOVATIVE PRODUKTIONSMITTEL UND TESTS	49
7	AI-KAMERA (FESTINSTALLATION)	50
7.1	INSTALLATION UND BETRIEB	50
7.2	ANFORDERUNGEN ZU INSTALLATION UND BETRIEB DES SYSTEMS	51
7.3	IM DETAIL: KAMERAKOPF (CHU)	51
7.4	IM DETAIL: STEUEREINHEIT (VPU)	52
7.5	DATENSCHUTZ	53
7.6	BETRIEB AM PRODUKTIONSTAG	54
7.7	WEITERE NUTZUNG	54
8	ANFORDERUNGEN AN SPIELSTÄTTEN-INFRASTRUKTUR	55

8.1	STROMANSCHLÜSSE	55
8.2	KABELWEGE	58
8.3	BELEUCHTUNG	58
8.4	BESCHALLUNG	59
9	LAGERRAUM NEXTGEN-PRODUKTION.....	60
10	SICHERUNG DER PRODUKTIONSEINRICHTUNGEN	62
10.1	VERKEHRSSICHERUNG	62
10.2	ORDNUNGSDIENST	62
10.3	AUFBAUTEN UND INSTALLATIONEN IN DEN ARENEN.....	63
10.4	HAFTUNG	64
11	GLASFASERANSCHLUSS HOSTBROADCASTER (FESTINSTALLATION)	64
11.1	ÜBERSICHT DER BESTANDTEILE FÜR GLASFASER- NETZWERK	65
11.2	NETZABSCHLUSS VORDIENSTLEISTER	65
11.3	SERVICE RACK.....	66
11.4	VERSORGUNG UND ÜBERGABE TV (SMPTE-BOX).....	66
12	BESONDERE REGELUNGEN ZUM BERIEB VON FESTINSTALLATIONEN DYN	67
12.1	UMSETZUNG DER INITIALINSTALLATION.....	68
12.2	REGELBETRIEB.....	69
12.3	VERÄNDERUNGEN.....	70
12.4	NEU: KOSTEN- UND VERANTWORTUNGSREGELUNG FÜR BETRIEB, STÖRUNGEN UND VERÄNDERUNGEN	71
13	ABBAU.....	71
14	INHALTLICHE ANFORDERUNGEN AN DAS BASISSIGNAL	72
14.1	TEAMANSPRACHEN IN DER AUSZEIT UND PAUSEN.....	72
14.2	ZUGANG KABINE.....	72
14.3	SCHIEDSRICHTER-ENTSCHEIDUNGEN UND INSTANT REVIEW	73
14.4	TV-GRAFIK UND DATENNUTZUNG	74
14.5	INTERVIEW-BACKDROP	75
15	TV-MEDIENARBEITSPLÄTZE	75

15.1	KOMMENTATORENPLATZ.....	76
15.2	REGIE-ARBEITSPLATZ.....	77
15.3	BESPRECHUNGSRAUM / PRODUKTIONSRAUM.....	77
15.4	STUDIO- / INTERVIEWPOSITION	78
15.5	INTERVIEWPOSTION AM KOM-PLATZ.....	79
15.6	STUDIO- / INTERVIEWPOSITION NACHLAUF SPIEL.....	79
16	INTERVIEWS.....	80
16.1	REIHENFOLGE NACH VERWERTUNGSRECHT	80
16.2	INTERVIEW-DURCHFÜHRUNG TV-ERSTVERWERTER	81
16.3	BEREITSTELLUNG VON INTERVIEWGÄSTEN.....	82
16.4	PRODUKTION VON SOCIAL MEDIA CONTENT FÜR TV- ERSTVERWERTER DYN	85
16.5	AV-AUFZEICHNUNG ARENA-TV	86
17	ANNEX: BESONDERE REGELUNGEN ZUR BROADCAST- PRODUKTION	87
17.1	BROADCAST-PRODUKTION	87
17.2	AUFGABENBEREICH RV	87
17.3	PRODUKTIONSDISPOSITION.....	88
17.4	AKKREDITIERUNGEN	88
17.5	PARKAUSWEISE.....	88
17.6	ZEITABLAUF TV-PRODUKTION.....	88
17.7	KAMERAPLÄNE	89
17.8	BESETZTE UNTERKORBKAMERAS (LEVEL 2 / LEVEL 3).....	90
17.9	ANALYSEKAMERA	91
17.10	ZUSATZKAMERAS (ADD-ONS)	91
17.11	SPEZIFISCHE ANFORDERUNGEN AN SPIELSTÄTTEN- INFRASTRUKTUR BEI BROADCAST-PRODUKTIONEN TV- COMPOUND	91
17.12	SNG-KONTRIBUTION	94
17.13	AUDIO STAGEBOX DES HOSTBROADCASTERS	94
17.14	VENUE CORE BEI REMOTEPRODUKTIONEN.....	95
17.15	IRS-STAGEBOX (HOSTBROADCASTER) BEI REMOTE- PRODUKTIONEN.....	96

17.16	STROMANSCHLÜSSE	97
17.17	KABELWEGE	98
17.18	ORDNUNGSDIENST	98
17.19	TV-COMPOUND BROADCAST-PRODUKTIONEN	99
17.20	VENUE CORE BROADCAST-PRODUKTION	99
17.21	GRAFIKARBEITSPLATZ BROADCAST-PRODUKTIONEN.....	100
17.22	SCHALT-GESPRÄCHE TV-ERSTVERWERTER BROADCAST- PRODUKTION	101

1 PRÄAMBEL

Die easyCredit Basketball Bundesliga GmbH (nachfolgend „BBL“) hat sämtliche audiovisuellen Bewegtbildrechte für die DACH-Region ab der Spielzeit 2023/24 bis incl. Spielzeit 2028/29 (sechs Spielzeiten) an die Dyn Media GmbH vergeben. Die Dyn Media GmbH wurde zum 01.05.2026 in die Dyn Sport GmbH umfirmiert (nachfolgend „Dyn Sport“)

Die Verwertungsrechte umfassen je Spielzeit alle Spiele der BBL in der Hauptrunde einschließlich aller Spiele der anschließenden Playoffs. Darüber hinaus sind die Verwertungsrechte an den audiovisuellen Bewegtbildern des BBL Pokal incl. der ersten Pokalrunde enthalten.

Die Dyn Sport bietet die vertragsgegenständlichen Spiele, aber auch andere Inhalte rund um die BBL und ihrer teilnehmenden Clubs, über ein breites Inhalteportfolio unter der Marke „Dyn“ bzw. Submarke „Dyn Basketball“ über eigene Endkundenplattformen bzw. auch Kooperationen an. Dyn ist hierzu auch im Besitz einer eigenen Sendelizenz.

Interessierte Endkunden können diese Inhalte, insbesondere auch die Live-Übertragungen der Spiele, über eine Dyn-eigene (Pay-)Streaming-Plattform als Medienangebot konsumieren. Darüber hinaus bietet Dyn auch Content über verschiedene Social-Media-Kanäle an.

Zudem hat Dyn Sport im Rahmen dieser Rechte unter anderem die "Free-TV Erstverwertungsrechte" und „Nachverwertungsrechte" an nationale Medienpartner co-exklusiv sublizenziert.

Für Nachverwerter im Bereich Clubrechte und Medienkooperationen bietet Dyn die webbasierte Plattform „Dyn Content Desk“ an. Über diese Content-Plattform werden verschiedene Inhalte zu den Spielen aber auch rund um den Wettbewerb zur weiteren Verwertung bereitgestellt.

Zurückbehaltene und eigene Verwertungsrechte und andere Rechte und Pflichten aus der Kooperation zwischen Dyn Media und der BBL sind im Rahmen der **BBL MEDIEN- UND MARKETINGRICHTLINIEN** definiert.

Dieses TV-Pflichtenheft umfasst die jeweiligen Anforderungen zur redaktionell-technischen Herstellung (nachfolgend „Produktion“) der audiovisuellen (nachfolgend „AV“) Bewegtbildinhalten im Rahmen der Verwertung der Spiele. Es re-

gelt die Zusammenarbeit zwischen der BBL, den teilnehmenden Mannschaften (nachfolgend Club) und dem Rechthehalter der Dyn Sport bzw. deren Medienpartner, sowie in deren Auftrag ausführenden Gewerke vor Ort.

Sofern in diesem Dokument nicht anderweitig erwähnt, ist mit Club im Regelfall der veranstaltende Heim-Club gemeint.

Das TV-Pflichtenheft ist für sämtliche beteiligten Parteien bindend. Eventuelle Änderungen und / oder Sonderregelungen zum Inhalt dieses Pflichtenheftes bedürfen einer vorherigen schriftlichen Abstimmung mit der BBL.

Es ist das gemeinsame Ziel, möglichst einheitliche und standardisierte Produktionsbedingungen für alle Beteiligten zu erreichen. Diese Standards bilden darüber hinaus die Grundlage für ein gesamtheitliches und hochwertiges audiovisuelles Erscheinungsbild der Liga und des Wettbewerbs beim Medienkonsumenten.

Alle Spiele der BBL sollen hinsichtlich einer gleichbleibend hohen Qualität und Wiedererkennbarkeit ein „Produktversprechen“ gegenüber dem Zuschauer und Fan abgeben, unabhängig davon, ob dieser das Spiel vor Ort oder als Medienkonsument vor einem Bildschirm verfolgt.

2 AUFGABENVERTEILUNG

2.1 DYN Sport – AUFSTELLUNG DES HOSTBROADCASTERS

Als Grundlage zur Verwertung dieser Rechte durch alle Verwerter erstellt die Dyn Sport mittels Ihrer Schwestergesellschaft Dyn Media Networks GmbH (nachfolgend

DMN) – ehemals Dyn Productions GmbH u.a. das Sendesignal Basissignal (siehe auch Ziffer 5.2).

An der Produktion des TV-Basissignals sind, auch im Auftrag der Dyn Productions, die folgenden Parteien beteiligt, die zusammenfassend im Dokument auch als "Hostbroadcaster" bezeichnet werden.

Funktion	Firma
Redaktionelle Gesamtkoordination	Dyn Media Networks GmbH (DNM)
Technische Gesamtkoordination	Dyn Media Networks GmbH (DMN)
Außenproduktion „Broadcast-Produktion“	NEP Germany GmbH (NEP)
Außenproduktion „NextGen-Produktion“	Spontent Production GmbH (Spontent)
Kontribution Mediensignale Glasfaser-Netzwerktechnik („KGFN“)	Riedel Networks GmbH & Co. KG (Riedel)
Kontribution Mediensignale Satelliten-Uplink („KSNG“)	verschiedene Anbieter
AI-Kamera	Pixellot Ltd. (Pixellot)

Darüber hinaus nimmt die Redaktion der Dyn Media vor Ort auch die Rolle des „Pay-TV Erstverwerter“ ein.

Dyn wird die Produktion der Spiele sowohl technischen als auch in einem innovativen und hohen „state-of-the-art“ Standard umsetzen. Die Beauftragung der o.g. Produktionsprovider sowie die damit verbundene Verantwortung und

Kosten für die Installation und den Betrieb der zur Produktion erforderlichen Infrastruktur (Technik und Personal) trägt Dyn Sport.

2.2 MITWIRKUNGSPFLICHTEN DER BBL UND CLUBS

Das Grafikpaket für Spielgrafiken der BBL bzw. des BBL Pokals wird von der BBL als Vorlage produziert und dem Hostbroadcaster und den TV-Verwertern in einer aktuellen Version spätestens 6 Wochen vor Saisonbeginn zur Verfügung gestellt.

Die Clubs tragen die Verantwortung und Kosten für die grundsätzliche TV-Tauglichkeit ihrer Spielstätte und Spielstätten gemäß den nachfolgenden Anforderungen und Richtlinien dieses TV-Pflichtenheftes.

Die Ausgestaltung der jeweiligen Anforderungen wird nach einer Vorbesichtigung der Spielstätte(n) zwischen BBL, Club und Hostbroadcaster, abhängig von den jeweiligen Produktions- und Verwertungsstandards, gemeinsam definiert und in einer Standard-Dispositionen dokumentiert (siehe auch Ziffer 2.8.).

Die Clubs verpflichten sich dabei zur Bereitstellung der im Rahmen dieses TV-Pflichtenheftes beschriebenen Leistungen (z.B. organisatorische Maßnahmen, Produktionsflächen, Medienarbeitsplätze, Strom) zur TV-Produktion dieser Spiele.

Die Kosten für die Installation, Betrieb, Unterhalt und Nutzung dauerhafter (wiederkehrenden) Einrichtungen für das Produktionsvorhaben sind vom Club zu tragen. Dazu zählen insbesondere, aber nicht ausschließlich:

- Personal im Rahmen der Produktionen, insbesondere Redaktions- und Produktionsverantwortliche (RV / PV)
- Beleuchtung nach Vorgabe **BBL RICHTLINIE ZUR SPORTHALLENBELEUCHTUNG**
- Arbeitsbeleuchtung der Spielstätte nach Arbeitsstättenverordnung (ASR A3.4)
- Einrichtung und Bereitstellung von Stromanschlüssen inklusive Ersatzlösungen zur unentgeltlichen Nutzung
- Einrichtung und Bereitstellung der geforderten Arbeitsplätze zur unentgeltlichen Nutzung
- Einrichtung und Nutzung von Kamera- und Studiopodeste zur unentgeltlichen Nutzung

- Einrichtung geschützter Kabelwege und Kabeltrassen einschließlich Kabelbrücken zur unentgeltlichen Nutzung
- Ordnungsdienste
- Sicherungsmaßnahmen
- Internet- und Stromanbindung zum Betrieb der AI-Kamera zur unentgeltlichen Nutzung

Umgang mit bereitgestelltem BBL-Equipment & Meldewege

Um eine gleichbleibend hohe Übertragungsqualität an allen Standorten zu gewährleisten, ist ein sorgsamer Umgang mit der von der BBL zur Verfügung gestellten Hardware (Equipment) unerlässlich. Für den operativen Betrieb gelten daher folgende verbindliche Richtlinien:

Sorgfaltspflicht: Das Equipment ist pfleglich zu behandeln und vor äußeren Einflüssen sowie unbefugtem Zugriff zu schützen.

Meldepflicht bei Schäden: Etwaige Beschädigungen, Funktionsstörungen oder Defekte sind **unverzüglich** nach Kenntnisnahme schriftlich an den zuständigen TV-Manager der BBL zu melden.

Proaktive Instandsetzung: Im Falle eines Defekts ist der jeweilige Ansprechpartner des Standorts verpflichtet, in enger Abstimmung mit der BBL **umgehend** die notwendigen Schritte für eine Reparatur oder den Austausch einzuleiten.

Schadensklärung & Haftung: Im Falle einer Beschädigung wirken der Standort und die BBL **kooperativ an der Ermittlung der Schadensursache** mit. Ziel ist eine transparente Feststellung des Verursachers, um eine sachgerechte Abwicklung (ggf. über bestehende Haftpflichtversicherungen der beteiligten Dienstleister oder Clubs) zu ermöglichen.

Eine zügige Kommunikation ist hierbei entscheidend, um die Einsatzbereitschaft für den darauffolgenden Spieltag sicherzustellen und unnötige Verzögerungen im Produktionsablauf zu vermeiden.

Infrastruktur & Festverkabelung (Schnittstellen) – sofern vorhanden

Für die Instandhaltung der definierten Übergabepunkte (z. B. IRS, Scouting etc.) und einer ggf. vorhandenen gemeinsam eingerichteten Festverkabelung gilt eine geteilte Verantwortlichkeit:

Prüfung & Meldung: Der Club verantwortet die Funktionsfähigkeit der Infrastruktur vor Ort. Störungen sind nach einer ersten clubinternen technischen Analyse (Ursachenfeststellung) umgehend an die BBL zu melden.

Instandsetzung: Nach gemeinsamer Fehlerdefinition stellt die BBL benötigte Hardware-Ersatzteile kostenfrei zur Verfügung.

Installation: Die fachgerechte Installation bzw. der Austausch der Komponenten erfolgt durch den Club oder dessen Dienstleister auf eigene Kosten.

Die Clubs verpflichten sich die Kontaktdaten relevanter Ansprechpartner*innen sowie notwendige Informationen für eine reibungslose TV-Produktion bis spätestens 31.08.2026 in der BBL-Datenbank zu hinterlegen.

2.3 PRODUKTIONSKONZEPTE IM BEREICH AUSSENPRODUKTION

Der Provider dieser Leistung nachfolgend als „Provider Außenproduktion“ bzw. „Provider AP“ bezeichnet.

„NextGen-Produktion“ mit Provider AP Spontent

Dyn wird die Außenproduktion der Spiele ab der Saison 2026/27 grundsätzlich über ein einheitliches Produktionsmodell umsetzen. Zielsetzung ist eine vollständige Vereinheitlichung der Produktionsstandards über alle Clubs hinweg, die Reduktion von Komplexität im operativen Betrieb sowie die Sicherstellung eines konsistenten Produktes über alle Spiele und Plattformen hinweg.

Ab der Saison 2026/27 wird das Produktionsmodell NextGen-Produktion bei sämtlichen Spielen im Produktionslevel 1 sowie Produktionslevel 2 gemäß Ziffer 6.2 der easyCredit BBL sowie des BBL Pokals umgesetzt. Sofern nachfolgend nicht anders geregelt, gilt das Produktionsmodell „NextGen-Produktion“ als künftiges Produktionsmodell für die Außenproduktion.

NextGen-Produktion ermöglicht eine integrierte Content-Produktion für TV- und digitale Plattformen und trägt damit dem veränderten Nutzungsverhalten der Zuschauer Rechnung. Inhalte werden daher nicht mehr ausschließlich für die line-

are TV-Auswertung produziert, sondern parallel für Pay- und Social-Media-Kanäle optimiert und ausgespielt.

Mit NextGen-Produktion wird Grundlage für eine effizientere, flexiblere und reichweitenstärkere Verwertung der Inhalte über alle relevanten Plattformen hinweg geschaffen. Diese stärkt nachhaltig die mediale Präsenz des Produktes Basketball.

Die zur Produktion erforderliche Aufnahme-, Kamera-, Audio- und Signalverarbeitungstechnik sowie die Senderegie werden auf Basis moderner Streaming-Technologie umgesetzt. Die Senderegie (Flightcase-basiert) wird zur Produktion der Spiele als kompakter Medienarbeitsplatz – im Regelfall innerhalb des Stadions auf der TV-Seite - positioniert. Die komplette Sendetechnik verbleibt zwischen den Produktionen dauerhaft in der (Nähe) der Spielstätte.

Der KOM-Creator (Kommentator und Field-Reporter) ist integraler Bestandteil der Produktion und arbeitet bei diesen Produktionen grundsätzlich in der Spielstätte.

Das vorliegende TV-Pflichtenheft ist entsprechend auf diesen Standard ausgelegt und definiert primär die Anforderungen an die NextGen-Produktion. Ziel ist eine standardisierte, effiziente und plattformübergreifend optimierte Produktionsstruktur.

„Broadcast-Produktion“

Die klassische Broadcast-Produktion auf Basis traditioneller Broadcast-Technologie (z. B. Remote-Regie oder Ü-Wagen) kommt ab der Saison 2026/27 nur noch Ausnahmefällen zum Einsatz. Diess sind u.a.:

- ausgewählte Spiele im Produktionslevel 3 mit besonderen Anforderungen (z.B. PO-Spiele, ARD-Spiele),
- einzelne Spiele im BBL Pokal, insbesondere in der 1. Runde mit Beteiligung von ProA-Clubs,
- weitere Sonderproduktionen, sofern spezifische Anforderungen dies erforderlich machen (z. B. Top4 / Finals).

In diesen Ausnahmefällen erfolgt die Umsetzung weiterhin durch einen entsprechenden Produktionsprovider, im Regelfall NEP. Alle spezifischen technischen, operativen und qualitativen Anforderungen an die Broadcast-Produktion werden am Ende dieses Dokuments in einem separaten Annex geregelt.

2.4 VOR-ORT-AUFTEILUNG DES HOSTBROADCASTERS AM PRODUKTIONSTAG

NextGen-Produktion

Bei NextGen-Produktionen wird die Verantwortlichkeit auf zwei Positionen aufgeteilt. Der Regie-Operator*in ist als technische Leitung (TL) zentraler Ansprechpartner*in zu allen produktionstechnischen und infrastrukturellen Themen (z.B. Umsetzung Aufbau, Produktionstests) und hier vor allem Ansprechpartner für den PV des Clubs.

Für alle inhaltlich-redaktionellen Themen (z.B. Absprache von Interviewgästen und Positionen) ist der KOM-Creator*in zentraler Ansprechpartner*in vor allem für die RVs der Clubs.

2.5 VOR-ORT-AUFTEILUNG DES HEIM-CLUBS AM PRODUKTIONSTAG

Jeder Club stellt für seine Heimspiele eine Person als RV (redaktionsverantwortlich gegenüber Hostbroadcaster) ab, idealerweise ein PR-Manager, sowie einen PV (produktionsverantwortlich gegenüber Hostbroadcaster) zur Regelung der Belange des Hostbroadcaster. Die Positionen des RV und PV dürfen nicht in einer Person bekleidet werden.

ANSPRECHPARTNER FÜR HOSTBROADCASTER AM PRODUKTIONSTAG	
RV	PV
Muss vor der Saison benannt werden	Muss vor der Saison benannt werden

Ein Einsatz von mehreren und wechselnden Personen ist über die Saison gestattet, sofern die erforderlichen Fachkenntnisse vorliegen. Bei Änderungen gegenüber dem ursprünglich gemeldeten Ansprechpartner ist der Hostbroadcaster (Ansprechpartner Redaktion und Produktion) und die BBL hierüber durch den Club rechtzeitig (mindestens 72 Stunden vor der Live-Übertragung und damit der finalen Erstellung Produktionsdisposition) zu informieren. Gleiches gilt auch für die Benennung der jeweils zum Spiel tätigen Ansprechpartner, sollte ein Club die Aufgaben mit mehreren und wechselnden Ansprechpartnern umsetzen.

2.6 AUFGABENBEREICH RV

Der / die RV ist Ansprechpartner gegenüber dem Hostbroadcaster für redaktionelle Inhalte, Klärungen hinsichtlich des Vereinsgeschehens und Akkreditierungen und steht sowohl in der Vorbereitung der Produktion sowie am Produktionstag selbst zur Verfügung.

Zur Vorbereitung steht der / die RV der für das jeweilige Spiel zuständigen Redaktion des TV-Erstverwerter für die Absprache redaktioneller Wünsche telefonisch zur Verfügung. Dieser Austausch findet spätestens 36 Stunden vor Spielbeginn statt und ist für beide Seiten verpflichtend.

Wird vom Standardablauf der Veranstaltung abgewichen, muss bis spätestens 48 Stunden vor Spiel dem Hostbroadcaster (Ansprechpartner Redaktion und Produktion) die Änderung übermittelt werden.

Am Spieltag besteht ab 3h vor Spielbeginn Anwesenheitspflicht. Der / die RV nimmt an der Produktionsbesprechung des Hostbroadcasters ca. 2,5h vor Spielbeginn teil und informiert dort über aktuelle clubrelevante Themen und Geschehen. Die Anwesenheitspflicht endet ca. 60 Minuten nach Übertragungsende des Hostbroadcasters.

Der / die RV unterstützt die TV-Verwerter bei deren inhaltlichen Organisation der Abläufe im Vorfeld des Spiels sowie vor Ort. Insbesondere koordiniert er / sie die Auswahl und Bereitstellung der angemeldeten Interviewgäste an der festgelegten Interviewposition (siehe auch Ziffer 16.1 ff) und informiert die redaktionellen Ansprechpartner über anwesende VIPs.

Redaktioneller Ansprechpartner für den RV seitens Dyn ist der KOM-Creator. Der Austausch zwischen diesen beiden Personen findet vor dem Produktionstag idealerweise telefonisch sowie am Produktionstag persönlich statt. Während der Live-Produktion erfolgt die Kommunikation vorwiegend digital. Der dafür erforderliche Prozess wird vor dem Start der Spielzeit 2026/27 gemeinsam mit den Beteiligten an den jeweiligen Spielstätten festgelegt.

Für Auswärtsspiele muss der Club eine fachliche Vertretung für die RV-Aufgaben zur Interviewkoordination vor Ort bestimmen, sollte die RV-Position bei Auswärtsspielen unbesetzt bleiben. Die Vertretung hat als Ansprechpartner vor Ort entsprechend die Planung und Zuführung von Interviews zu übernehmen und sicherzustellen.

Um hier Routinen zu entwickeln, wird die Vertretung vor jeder Spielzeit durch den Club benannt. Bei Änderungen gegenüber dem ursprünglich gemeldeten Ansprechpartner ist der Hostbroadcaster (Ansprechpartner Redaktion und Produktion) und die BBL hierüber durch den Club rechtzeitig (mindestens 72 Stunden vor der Live-Übertragung und damit der finalen Erstellung Produktionsdisposition) zu informieren. Gleiches gilt auch für die Benennung der jeweils zum Spiel tätigen Ansprechpartner, sollte ein Club die Aufgabe mit mehreren und wechselnden Ansprechpartnern umsetzen.

2.7 AUFGABENBEREICH PV

Als verantwortliche Ansprechpartner dient der / die PV als Bindeglied zwischen den beteiligten Gewerken des Hostbroadcasters, Club und der Spielstätte bezüglich der TV-Infrastruktur, sowie dem technischen und ablaufprozessualen Zusammenspiel der Produktion vor Ort. Bei auftretenden Problemen unterstützt der / die PV zeitnah die notwendigen Aktivitäten und Abstimmungen mit allen vor Ort tätigen Gewerken, mit der Zielsetzung das Problem schnellstmöglich zu beheben.

Der / die PV steht dem Hostbroadcaster am Produktionstag selbst zur Verfügung. Er / sie muss mindestens zu dem in der Produktionsdisposition benannten Ankunftszeitpunkt telefonisch erreichbar sein und ab 3,5 Stunden vor Spielbeginn anwesend. Er / sie gewährleistet dem Hostbroadcaster im Rahmen der TV-Produktion des Spiels vor Ort einen reibungslosen technischen Ablauf seitens des Clubs und der Spielstätte. Insbesondere sorgt er / sie für die rechtzeitige und ordnungsgemäße Bereitstellung aller benötigten Infrastruktur inkl. freier Ab- und Ausfahrten, Zugänge sowie aller benötigten Produktions- und Arbeitsflächen.

Zudem führt er / sie auch mit der Aufnahmeleitung/ Regie-Operator*in gemeinsam die gemäß Ziffer 4.8 genauer definierten Produktionstests im Rahmen des Pre Game Technik Checks durch und stellt seitens des Clubs / Spielstätte die ordnungsgemäße Funktion von z.B. Signalübergaben, Beleuchtung, Datenschnittstellen zu beiden Seiten sicher. 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

- Regie-Operator*in Produktion
- Spieltags-Verantwortlicher Club
- Produktions-Verantwortlicher Club (falls diese Funktion nicht vom Spieltags-Verantwortlichen ausgeführt wird)

Potenziell auftretende Probleme werden zunächst vom Spieltags-Verantwortlichen des Clubs 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 telefonisch zu kontaktieren.

Abgrenzung Spieltagsverantwortlicher und Produktionsverantwortlicher:

Der Spieltagsverantwortliche trägt die operative Gesamtverantwortung für die technischen Prozesse des offiziellen Spielbetriebs am Wettkampftisch und dient als zentraler Ansprechpartner des BBL-Kommissars für alle spielbetriebsrelevanten technischen Abläufe und Systeme.

Die Aufgaben des Produktionsverantwortlichen sind in diesem Artikel Eingangs beschrieben. Der PV ist verantwortlich für die technische Produktionsfähigkeit der Spielstätte aus Sicht der TV-Produktion. Daher ist der PV primärer Ansprechpartner des Hostbroadcasters.

Wichtig ist, dass eine Person des Clubs beide Rollen innehaben darf.

2.8 PRODUKTIONSDISPOSITION

Der Hostbroadcaster, hier vertreten durch den Produktionsprovider AP, erstellt für jede Spielübertragung eine Gesamt-Produktionsdisposition. Diese umfasst sämtliche zeitlichen, ablauftechnischen und personenbezogenen Informationen zur TV-Produktion der Spiele über alle hierfür beteiligten Gewerke und Verwerter.

Alle in dieser Produktionsdisposition vereinbarten Zeiten, Übergabepunkte, Anforderungen etc. sind für alle Beteiligten bindend, sofern sie den Maßgaben dieses TV-Pflichtenhefts entsprechen.

Wesentliche Änderungen der vereinbarten Abläufe zum Eventablauf (z.B. Änderung der unterhaltungsspezifischen Vor- und Pausenprogramme) dürfen nur in vorheriger Absprache mit dem Hostbroadcaster vorgenommen werden. Der Hostbroadcaster, hier die Ansprechpartner Redaktion und AP ist hierüber durch

die Medienverantwortlichen (RV) des Clubs rechtzeitig (mind. 72 Stunden vor dem Spielbeginn) per Mail zu informieren, damit sie rechtzeitig in der Produktionsdisposition verarbeitet werden können.

Die zur Vorbereitung und Durchführung seitens BBL, Clubs und Spielstättenbetreiber eingebundenen Ansprechpartnern erhalten zur Produktionsdisposition spätestens Produktionstag – 2 Tage 18:00 Uhr Zugang.

NextGen Produktion

Der Zugang zur Produktionsdisposition wird durch SPONTENT über einen Google Drive Link zur Verfügung gestellt (mit einem freigeschalteten Link auf den Ordner, ist der Zugriff ohne Google Konto möglich).

2.9 INFRASTRUKTUR FÜR ERSTVERWERTER – MEDIENPARTNER DYN

Der Schwerpunkt der definierten Anforderungen im Rahmen des Pflichtenheftes liegt, sofern nicht anders erwähnt, beim Hostbroadcasters und Pay-TV Erstverwerter (Dyn) und deren ausführenden Produktionsprovidern. Es gilt der Grundsatz, dass der Hostbroadcaster zur Live-Aufzeichnung des TV-Basisignals immer Vorrang vor allen anderen Medienvertretern genießt.

Für weitere TV-Verwerter, die im Rahmen einer co-exklusiven Sublizenzierung AV-Bewegtbildrechte durch Dyn Media erworben haben, ist durch den Club bei Bedarf weitere TV-Infrastruktur (z.B. Kamera- und Fahrzeugstandplätze) und Medienarbeitsplätze (z.B. Positionen für EB-Teams, Kommentatorenplatz) zur Verfügung zu stellen.

Im Falle einer co-exklusiven Erstverwertung durch Pay und Free, wird sich der Hostbroadcaster mit der Festlegung des durch den Free-TV Verwerter gewählten Spiels, aber spätestens 6 Wochen vor dem geplanten Spiel, gemeinsam mit dem veranstaltenden Heim-Club und dem Free-TV Erstverwerter hinsichtlich der räumlichen Verfügbarkeit und organisatorischen Abläufe beim jeweiligen Spiel verständigen. Bei kurzfristigeren Vorlaufzeiten wird der Club die Umsetzung bestmöglich unterstützen. Eine Verfügbarkeit kann jedoch nicht garantiert werden.

Der Heim-Club muss durch Akkreditierungen, Zonierungen, RV und auch Ordnungsdienst dafür Sorge tragen, dass andere Medienvertreter die Arbeit des

Hostbroadcasters nicht behindern und Ihre Berichterstattung ausschließlich in den Ihnen zugewiesenen Zonen, Positionen und Zeiträumen durchführen.

2.10 INFRASTRUKTUR FÜR WEITERE AV-VERWERTER

Sämtliche sonstigen Produktions- und Verwertungswünsche von Bewegbildmaterial (AV-Material) der Spiele durch andere Medien oder deren Produktionsprovider bedürfen der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung des Rechteinhabers Dyn Media und der BBL. Dyn Media und die BBL können diesen Verwertern im Einzelfall und in bestimmtem Umfang die Nutzung von Produktionsressourcen sowie die Fertigung eigener audiovisueller Aufzeichnungen in den Spielstätten in einem individuell abzustimmenden Umfang erlauben.

Diese Verwerter sind insoweit ebenfalls an die Regelungen dieses TV-Pflichtenheftes gebunden. Diesen Verwertern ist ebenfalls auf Anforderung der BBL auch Zugang zu den Spielstätten und die Nutzung von TV-Infrastruktur zu gestatten. Die BBL als Lizenzgeber kann Rechte, die sich aus diesem TV-Pflichtenheft ergeben, auch diesen Verwertern einräumen und teilt dies den Clubs entsprechend mit.

Die Vorrangregel des Hostbroadcasters dabei immer zu wahren. Die geplanten Aktivitäten sind durch den Verwerter vorab mit der Aufnahmeleitung Hostbroadcaster vor Ort abzustimmen.

Der Heim-Club muss durch Akkreditierungen, Zonierungen, RV und auch Ordnungsdienst dafür Sorge tragen, dass weitere Medienvertreter die Arbeit des Hostbroadcasters und nachfolgend TV-Erstverwerter nicht beeinträchtigen und Ihre Berichterstattung ausschließlich in den Ihnen zugewiesenen Zonen, Positionen und Zeiträumen durchführen.

3 SPIELSTÄTTE

3.1 FESTLEGUNG EINER HAUPTSPIELSTÄTTE

Die BBL benennt dem Hostbroadcaster unmittelbar nach Bekanntwerden der in der folgenden Spielzeit teilnehmenden Clubs (insbesondere Auf-/ Absteiger mit deren Qualifikation und Zulassung). Mit dieser Information erfolgt auch die Fest-

legung auf deren Hauptspielstätte, und sofern vorhanden auch Nebenspielstätten, die vom Club angegeben werden muss.

Der Hostbroadcaster stattet die Hauptspielstätte mit entsprechender fest installierter TV-Infrastruktur aus. Zu diesen zählen u.a. Glasfaser-Netzwerkanschlüsse (siehe auch Kapitel 13), AI-Kameras (siehe auch Kapitel 7), Vorverkabelungen des Produktionsprovider AP.

3.2 NUTZUNG EINER NEBENSPIELSTÄTTE

Die Triple-Double-Strategie der BBL sieht ausdrücklich bei ausgewählten Spielen Hallenwechsel vor, Dyn unterstützt dieses Vorhaben.

Sollte ein easyCredit BBL-Club in eine Nebenspielstätte ausweichen, steht ihm dies bei bis zu 3 Heimspielen pro Spielzeit kostenneutral gegenüber Dyn zu. Zusatzaufwände für die Verlegung von Spielen von der Hauptspielstätte in eine Nebenspielstätte (z.B. Kosten für zusätzliche Vorbesichtigungen, Mehrkosten für Ü-Wagen vs. Remote-Regie, Signal-Kontribution via Satellitenübertragung, zusätzliche Internetanschlüsse) werden durch Dyn getragen. Ab dem 4. Heimspiel pro Spielzeit außerhalb der benannten Hauptspielstätte werden der easyCredit Basketball Bundesliga die für die TV-Produktion entstehenden Mehrkosten (nachweislich nach tatsächlichem Aufwand zusätzlich einer Handlungsumlage in Höhe von 10%) in Rechnung gestellt. Wird in Nebenspielstätten gewechselt, die bereits durch andere Dyn-Sportarten bespielt werden, kann es zu Reduktion und / oder Wegfall von Zusatzkosten kommen.

Sollte ein easyCredit BBL-Club in eine Nebenspielstätte ausweichen und das vorhandene IRS-System (oder Teile davon) aus der Hauptspielstätte nicht mitnehmen können, so besteht die Möglichkeit Ersatzequipment bei der BBL anzumieten. IRS Komplettsystem bestehend aus:

- IRS Rack mit verbauten Glasfaserkonvertern
- Zubehör-Case mit Touchscreen, KVM Receiver, Shuttle Controller, Maus/Tastatur und dazugehörigen Kabeln
- kleines Rack mit verbauten Glasfaserkonvertern zum Aufbau in der Nähe der Signalquellen
- 200m Glasfaserkabel
- iPad Box (ohne Transportkarton)
 - o Miete 1.000,00 EUR (zzgl. Versandkosten hin/Retoure)

Das Mietsystem kann aktuell

- 5 Signale in 1080/50p verarbeiten
oder
- 7 Signale in 1080/25i verarbeiten

Das System muss so früh wie möglich bei der BBL (Lutz Schilling) und Sportlounge (Björn Scholvin) angefragt werden - spätestens drei Wochen vor relevanten Spieltag.

3.3 VORBESICHTIGUNG UND DOKUMENTATION

Auf Wunsch des Hostbroadcasters kann dieser technisch-organisatorische Vorbesichtigungen (VB) an den jeweiligen Spielstätten der Clubs durchführen. VBs finden in jedem Fall vor Beginn jeder neuen Spielzeit bei den jeweiligen Aufsteigern (Neu- und Wiederaufsteiger) statt. Bei Bedarf können für den Hostbroadcaster weitere VBs (z.B. zur Planung, Durchführung und Abnahme von Um- oder Neubauten der Spielstätten) oder Planung von Nebenspielstätten erforderlich sein.

Der Termin erfolgt in Absprache mit den jeweils teilnehmenden Clubs und Ligavertreter der BBL. Dieser hat den Hostbroadcaster dabei bei der Terminfindung und Durchführung zu unterstützen. Der Termin ist nach Anfrage des Hostbroadcasters durch den Club so zeitnah wie möglich, spätestens aber innerhalb von 10 Werktagen durchzuführen. Zur Durchführung sind seitens des Clubs im Regelfall folgende Personen erforderlich:

- BBL TV-Manager und Vertretung
- PV Club
- Technische Leitung der Spielstätte oder Vertretung
- Ansprechpartner für Strom, Netzwerk und für Sicherheit

Im Rahmen dieser Vorbesichtigung soll die TV-Infrastruktur und der aktuelle Zustand aller relevanten Einrichtungen erfasst und gegenüber den Anforderungen u.a. dieser Richtlinie geprüft werden. Schwerpunkt bilden hier nachfolgende TV-Medienbereiche:

- Broadcast-Produktion: Stellfläche für Ü-Wagen und SNG-Fahrzeuge (TV Compound) bzw. Venue Core (Remote)

- NextGen-Produktion: Regie-Position
- Einlagerungsmöglichkeiten der Sendetechnik
- Standort Glasfaser-Netzwerkanschluss
- Kabelwege
- Kamerapositionen
- Medien-Arbeitsplätze
- Aufstellflächen Stageboxen
- Übergabepunkte und Schnittstellen zwischen Club und Hostbroadcaster

Der Hostbroadcaster prüft hierbei die produktionstechnischen und organisatorischen Belange für sämtliche TV-Verwerter, sowohl in der eigenen Rolle als Pay-TV Erstverwerter, ebenso wie für Free-TV Erstverwerter und auch Nachverwerter.

Unter Berücksichtigung verschiedener Szenarien und Kombinationen hinsichtlich Produktionsstandards, Produktionsformen und Verwertung werden Lösungen hinsichtlich der Bereitstellung der TV-Infrastruktur an den einzelnen Medienbereichen der jeweiligen Spielstätten der Clubs erarbeitet. Dies erfolgt auch immer unter Abwägung des Bestandsschutzes. Bei Bedarf kann die BBL dem Heim-Club entsprechende Maßnahmen zur Umsetzung vorschreiben, die zwingend umgesetzt werden müssen.

Zum Zwecke der Reiseplanung stellt der Heim-Club dem Hostbroadcaster einen Satz aktueller Veranstalterpläne der gesamten Spielstätte, idealerweise als CAD-Datei im Format DWG, zur Verfügung.

4 PRODUKTIONSTAG

4.1 AKKREDITIERUNGEN

Auf Grundlage der Produktionsdisposition kann die Akkreditierung für das Personal des Hostbroadcaster und Pay-TV Erstverwerter (Dyn) seitens des Clubs vorgenommen werden.

Abhängig vom Produktionsstandard kann mindestens mit folgender Anzahl Akkreditierungen für den Hostbroadcaster und Pay-TV Erstverwerter (Dyn) gerechnet werden. Die genaue Anzahl ist jedoch immer der Produktionsdisposition zu entnehmen.

Level 1

Level 2

Level 3

Kamerastandard Basis-Signal	2+2	3+2	5+2
NextGen-Produktion	6	9	n.v.

Die Akkreditierungen weiterer TV-Verwerter (Free-TV Erstverwerter, Drittverwerter) sind durch diese direkt beim Club spätestens 72 h vor Spielbeginn vorzunehmen. Der Hostbroadcaster und der Produktionsprovider AP ist vom Club über die Anzahl von Akkreditierungen und den Umfang (EB-Team, Arbeitsplatz) zeitnah nach Ende der Akkreditierungsfrist per Mail zu informieren. So ist sichergestellt, dass die hierzu notwendigen Informationen in der Gesamtdisposition erfasst sind. Die Aufnahmeleitung des Hostbroadcasters nimmt bei Bedarf Kontakt, z.B. wegen Vorabsprachen zu Abläufen, mit diesen Verwertern auf.

Vom Club legitimates Personal des Hostbroadcasters und des TV-Erstverwerter, dass sich produktionsbedingt in neuralgischen Zugangsbereichen (Spielfeld, Kabinenbereich, Spielereingang) aufhalten muss, bekommt ein von der BBL dem Club zur Verfügung gestelltes TV-Leibchen (Media BIB), das verpflichtend getragen werden muss. Eine Ausnahme gilt für das On-Air Personal.

Die Leibchen (bis zu 15) stellt die BBL den Clubs vor Saisonbeginn zur Verfügung. Die Leibchen werden pro Heimspiel spätestens 2 Stunden vor Spielbeginn gesammelt der Aufnahmeleitung des Hostbroadcasters übergeben und nach Übertragungsende über die Aufnahmeleitung dem Heim-Club vollständig zurückgegeben. Die TV-Leibchen sind regelmäßig vom Heim-Club aus hygienischen Gesichtspunkten zu waschen.

Am Produktionstag sind ausschließlich Tagesakkreditierungen für alle für die Produktion erforderlichen Zugangsbereiche auszugeben. Kurzfristige Änderungen (z.B. bei Vertretung durch Erkrankung) müssen spontan vor Ort geregelt werden. Die erforderlichen Zugänge für festgelegte Rollen in definierte Zonen werden zwischen Hostbroadcaster und Club festgelegt.

4.2 PARKAUSWEISE

Der Hostbroadcaster und Pay-TV Erstverwerter erhält bei jedem Spiel kostenlose Parkausweise, abhängig vom Produktionsstandard (siehe auch Ziffer 6.1):

NextGen-Produktion: Level 1: 6 (sechs), Level 2: 9 (neun)

Auf Anfrage und Verfügbarkeit können bis 2 Tage vor Spielbeginn auch mehr Parkplätze zugewiesen werden. Der Club und Spielstättenbetreiber wird dabei die berechtigten Interessen des Hostbroadcasters berücksichtigen. Die ausgewiesenen Parkflächen müssen im Umkreis von max. 200 m fußläufig direkt erreichbar sein. Die Parkausweise sind am Checkpoint der Zufahrt zu hinterlegen und die Zufahrt ist über eine dort hinterlegte Teamliste zu regeln. Werden Ausfahrtickets ausgegeben, so sind diese der Aufnahmeleitung gesammelt vor Spielbeginn zu übergeben.

4.3 BELEGUNG DER SPIELSTÄTTE AM SPIELTAG

Die Spielstätte darf seitens des Veranstalters und des Betreibers am Produktionstag und der gemäß Produktionsdisposition erforderlichen Aufbauzeiten auf keinen Fall mit anderen Veranstaltungen belegt werden, die den TV-Auf- und Abbau einschränken.

Sollten Aktivitäten (z.B. Abbau einer anderen Veranstaltung) den Standardablauf für die TV-Produktion potenziell stören, ist dies der BBL und auch dem Hostbroadcaster (Ansprechpartner Redaktion und AP) durch die Medienverantwortlichen des Heim-Clubs rechtzeitig, jedoch spätestens Produktionstag 14 Tage, per Mail mitzuteilen.

Falls am Produktionstag des Ligaspiels Mehrfachveranstaltungen durch den Club mit Spielen weiterer Mannschaften ausgetragen werden sollen, ist hierfür im Vorfeld eine Genehmigung durch die BBL erforderlich. Die BBL prüft die Möglichkeit zur Umsetzung jeweils in Abstimmung mit dem Hostbroadcaster.. Etwaige Mehrkosten im Rahmen der Produktion (z.B. durch erhöhten Personalaufwand wegen verkürzter Aufbauzeit) sind durch den Heim-Club zu tragen und werden im Rahmen des Genehmigungsverfahrens dem Heim-Club genannt.

Veranstaltungen nach Beendigung einer BBL-Produktion bedürfen am Sendetag keine zusätzliche Genehmigung, sofern ein Abbaufenster im Innenraum von mindestens einer Stunde berücksichtigt wird.

Besondere Regelungen zur Umsetzung von Mehrfachveranstaltungen

Die Spiele der easyCredit BBL stellen grundsätzlich ein eigenständiges, hochwertiges Medienprodukt dar. Ziel ist es, die volle Aufmerksamkeit auf das BBL-Spiel zu gewährleisten, die Produktqualität sicherzustellen und zusätzliche operative sowie produktionstechnische Risiken durch weitere Veranstaltungen am selben Spieltag zu vermeiden.

Gleichzeitig erkennen Dyn und die BBL an, dass Clubs ein berechtigtes Interesse an einer wettbewerbsübergreifenden Präsentation des Basketballs sowie an der gesamtheitlichen Vermarktung ihrer Vereinsstruktur haben. Vor diesem Hintergrund kann die Durchführung eines weiteren Spiels am selben Spieltag („Mehrfachveranstaltung“) unter Berücksichtigung folgender Rahmenbedingungen genehmigt werden.

Eine Mehrfachveranstaltung liegt vor, wenn der jeweilige Club am Heimspieltag eines BBL-Spiels zusätzlich ein weiteres Basketballspiel einer anderen Liga in derselben Spielstätte durchführen möchte. Diese Spiele können vor oder nach dem BBL-Spiel angesetzt werden.

Die Durchführung eines Doppelevents bedarf der vorherigen Abstimmung und Genehmigung durch die BBL und des Hostbroadcasters und unterliegt folgenden Voraussetzungen:

- Die Anmeldung muss spätestens 3 Wochen vor dem geplanten Termin über den von der BBL definierten Verteiler erfolgen. Dieser lautet gegenwärtig Christine Schmidt (c.schmidt@easycredit-bbl.de), Dirk Schiller (schiller@easycredit-bbl.de) und Lutz Schilling (schilling@easycredit-bbl.de).
- Mit der Anmeldung sind alle relevanten Informationen (z.B. welches Spiel / Beregnung, geplanter Ablauf) sowie ein verbindlicher Vorschlag zu den Tip-off-Zeiten einzureichen.

Verbindliche Anforderungen zur Ansetzung der Tip-off-Zeiten der Spiele:

- Findet ein Nicht-BBL-Spiel vor dem BBL-Spiel statt, müssen die jeweiligen Tip-off-Zeiten mindestens 4 Stunden auseinanderliegen.
- Findet ein BBL-Spiel vor einem Nicht-BBL-Spiel statt, ist nach dem Ende der Dyn-Übertragung ein Abbaufenster von mindestens 1 Stunde im Innenraum sicherzustellen, bevor das Spielfeld durch das nachfolgende

Spiel genutzt wird. Dies umfasst auch das Warm-up der nachfolgenden Teams.

Die Genehmigung eines Doppelevents erfolgt ausschließlich unter dem Vorbehalt, dass die Durchführung des BBL-Spiels sowie die Qualität der TV-Produktion in keiner Weise beeinträchtigt werden.

Ausschluss- und Widerrufsgründe:

- Für Spiele mit besonderer sportlicher oder medialer Relevanz (insbesondere Topspiele, Highlight-Spieltage sowie Playoffs) werden grundsätzlich keine Doppelevents genehmigt.
- Eine Genehmigung kann jederzeit widerrufen werden, sofern im Verlauf der Planung oder Durchführung erkennbar wird, dass die Voraussetzungen nicht eingehalten werden können.
- Clubs, bei denen es im Zusammenhang mit einem Doppelevent zu Beeinträchtigungen des BBL-Spiels, der TV-Produktion oder der operativen Abläufe gekommen ist, können für zukünftige Anträge von der Genehmigung ausgeschlossen werden.

4.4 ZEITABLAUF TV-PRODUKTION

	Zeitpunkt zum Spielbeginn / Tip-Off (TO)
<u>Park & Power</u>	<u>nach Vereinbarung</u>
Broadcast-Produktion: Beginn technischer Aufbau	TO – 06:00 h
NextGen-Produktion: Beginn technischer Aufbau	TO – 06:00 h (Ziel 05:00h)
Ende technischer Aufbau TV-Produktion	TO – 03:00 h
Technische Einrichtung Signalabgaben und Datenschnittstellen	TO – 03:00 h
Produktionsbesprechung - Start „Frozen Zone“	TO – 02:45 h (Level 2, Level 3)
Anwesenheitspflicht RV / PV	TO – 02:30 h (Level 1)
Produktionstest mit Club	TO – 02:00 h
Durchlaufprobe Pay-TV Erstverwerter (Dyn)	TO – 45 min
Start Sendung (Standard)	TO – 15 min

Die technischen Proben des Hostbroadcasters finden im Anschluss an die Produktionsbesprechung ca. 2 h vor Spielbeginn statt. Die redaktionelle Durchlaufprobe des Pay-TV Erstverwerter ist ca. 45 min. bis zum Einlauf der Mannschaften geplant. Die genauen Zeiten sind der Produktionsdisposition zu entnehmen.

4.5 BEREITSTELLUNG DER TV-INFRASTRUKTUR

Die Verantwortung für die rechtzeitige und ordentliche Bereitstellung der vereinbarten TV-Infrastruktur sowie deren freie Zufahrt und Zugang für Hostbroadcaster und TV-Verwerter am Produktionstag obliegt dem PV des Clubs gemäß der tagesgültigen Produktionsdisposition des Hostbroadcasters.

Insbesondere ist die freie Zu- und Abfahrt der Produktionsfahrzeuge zum TV-Compound zu den in der Produktionsdisposition benannten Zeiten (Beginn bis zur Beendigung aller Tätigkeiten) durch diesen sicherzustellen.

Für den Fall, dass die benötigte Produktionsinfrastruktur und Zufahrten und auch Zugänge am Produktionstag und bei Eintreffen der Produktionsfahrzeuge und Crew belegt oder nicht benutzbar sind, hat der Club entsprechende Maßnahmen zur Beseitigung der Behinderung einzuleiten. Diese müssen spätestens bis 6 Stunden vor Spielbeginn abgeschlossen sein.

Dies gilt auch für die benötigten Produktionsflächen und Arbeitswege im Innenbereich, insbesondere bei kurzfristigen Umbauarbeiten über Nacht von Vorveranstaltungen zurück auf die Wettbewerbs-Spielstätte.

Durch die Behinderung gegebenenfalls entstehende Mehrkosten oder Schäden (z.B. Abschleppkosten, kompletter Produktionsausfall) sind durch den Club zu tragen.

Während der gesamten Zeit von Ankunft bis Abfahrt der Produktionsfahrzeuge gemäß Produktionsdisposition muss der Clubs den Zugang zu sanitären Anlagen ermöglichen.

Im Zeitraum von TO -6h bis TO-3h setzt der Hostbroadcaster den Aufbau seiner Produktionsinfrastruktur vor Ort um. In diesem Zeitraum ist dem Hostbroadcaster freier Zugang zu den entsprechenden Produktionsflächen, insbesondere innerhalb der Spielstätte, zu gewähren.

Der Aufbau des Hostbroadcasters hat in diesem Zeitraum Vorrang gegenüber allen anderen Gewerken und Spielbetrieb und darf durch diese nicht behindert werden.

Ein Zuschauerbetrieb ist während der Aufbau- und Abbauzeiten im Bereich der Arbeitsbereiche der TV-Produktion nicht möglich und ausgeschlossen.

Die physikalische Umsetzung der Signalabgaben und Datenschnittstellen (siehe auch Ziffer 9.5) zwischen Hostbroadcaster und Club hat bis zur Produktionsbesprechung zu erfolgen. Der PV und die AL prüfen bereits hier die grundsätzliche Funktionalität (z.B. Signale kommen an, Scouting-Schnittstelle an Grafikarbeitsplatz funktioniert).

Ab ca. 1:30 Stunde vor Spielbeginn bis nach Spielende haben die Vorbereitungen und das Aufwärmen der Mannschaften und der Spielbetrieb oberste Priorität. In diesem Zeitraum dürfen Aufbau-/Reparaturarbeiten an der Produktionstechnik direkt am Spielfeld, insbesondere der Kameras an den Korbanlagen, durch den Hostbroadcaster nur nach vorheriger Absprache mit dem Club durchgeführt werden. Auch Aufzeichnungen auf dem Spielfeld dürfen in diesem Zeitraum nach Zustimmung mit dem RV durchgeführt werden.

4.6 BEREITSTELLUNG AI-KAMERA

Spätestens 3h vor Spielbeginn ist die Sendefähigkeit der AI-Kamera herzustellen und zu prüfen. Der PV stellt sicher, dass zu diesem Zeitpunkt der Schutz auf dem Kamerakopf der AI-Kamera abgenommen wird und das System an der VPU eingeschaltet wurde. Zudem ist sicherzustellen, dass die für die qualitativ hochwertige und störungsfreie Übertragung des Signals die notwendige Internetbandbreite mind. 25 Mbit/s im Upload vorliegt. Sollte Dyn Probleme bei der Verfügbarkeit bzw. dem Empfang des vom System produzierten Sendesignals feststellen, wird sich der zuständige Systembetreuer von Dyn bis maximal 2,5 Stunden vor Spielbeginn beim PV melden. Dieser unterstützt ihn bei der möglichen Entstörung. Weitere Details sind hierzu dem Kapitel 7 zu entnehmen.

4.7 EINSATZ VON DRAHTLOS-TECHNIK

Alle akkreditierten Medienvertreter sowie alle beteiligten Partner innerhalb der Spielstätte inklusive In-Haus-Technik müssen für die Nutzung von Drahtlostechnik eine Zustimmung vom Hostbroadcaster einholen zwecks Vermeidung einer Doppelbelegung. Hierzu ist die geplante Frequenznutzung bei Eintreffen, spätestens jedoch 1,5 Stunden vor Spielbeginn gegenüber dem TL des Provider Außen-

produktion anzumelden. Ist eine Koordinierung vor Ort nicht möglich und eine Überschneidung genutzter Frequenzen des Hostbroadcasters vor Ort nicht auszuschließen oder zu beseitigen, so ist die Frequenznutzung für drahtlose Mikrofon- und IEM-Anlagen, Funkgeräte sowieameratechnik (Funkkameras, Steuerfrequenzen etc.) nicht erlaubt. In diesem Fall hat die Nutzung der Technik durch Zweit- oder Drittverwerter sowie Arena-TV kabelgebunden zu erfolgen.

Der Hostbroadcaster hat in jedem Fall grundsätzlich Vorrang vor allen anderen Gewerken oder Beteiligten, ausgenommen Polizei, Feuerwehr und Rettungsdiensten.

4.8 VERPFLICHTENDER PRODUKTIONSTEST

Zum Produktionstest – welcher im Rahmen des Pre Game Technik Checks stattfindet – wird die Funktion der gemeinsam genutzten Systeme zwischen Hostbroadcaster und Club vor Ort bei jedem Spiel getestet und abgenommen.

Der Pre Game Technik Check wird 120 Minuten vor dem Spiel am Wettkampftisch vom Kommissar durchgeführt. Dazu hat der Kommissar eine Checkliste zu allen technischen Prozessen vorliegen. Der Produktionstest für den Bereich TV umfasst insbesondere, aber nicht ausschließlich folgende Teilbereiche:

Schnittstellentest Signalabgaben (IRS)

Hier werden die lt. diesem Pflichtenheft definierten Signalabgaben zwischen Hostbroadcaster und Club auf Ihre jeweilige Verfügbarkeit an den Übergabepunkten getestet (siehe 5.3).

Schnittstellentest Datendienste

Bei diesem Funktionstest werden zwischen Hostbroadcaster und Club etwaige Datenschnittstellen (siehe auch Ziffer 5.5) auf Ihre jeweilige Funktion getestet.

Über die Schnittstelle zu den Datendiensten werden dem Hostbroadcaster durch die BBL zwei separate Datenfeeds zur Erstellung der TV-Grafik (u.a. Scorebox / Spielzeit und Spielstand) bereitgestellt: "Clock" und "Scouting". Über das Datenfeed Clock werden die Spielzeit, Wurfuhr und Spielstand in Echtzeit übertragen. Die Datenschnittstelle Clock hat in der Bereitstellung oberste Priorität. Alle weiteren Statistiken zum Spiel werden über die "Scouting" Schnittstelle übertragen.

Bei Problemen mit der Bereitstellung der Datenschnittstellen an den Produktionsproviders AP kann durch das Personal vor Ort (PV, AL und Grafikoperator) über einen sogenannten „Ping-Test“ überprüft werden, ob sich die jeweiligen Systeme von BBL und TV auf IP-Ebene gegenseitig erkennen können. Kann ein Problem vor Ort nicht gelöst werden, muss durch das Personal vor Ort unmittelbar der Second Level Support der BBL sowie des Produktionsproviders AP informiert werden.

Beleuchtungstest (Kameraabgleich)

Verfahren zum Abgleich der LED-Banden / -Werbeflächen durch Hostbroadcaster

Zum Beleuchtungstest muss das volle Spiellicht eingeschalten werden. Für die Inbetriebnahme von LED-Banden / Werbeflächen (ggf. LED Boden) hat der Club sicherzustellen, dass die LED-Werbebande / Werbefläche keine nachteilige Auswirkung auf das TV-Bildaufzeichnung haben. Hierfür ist bei jedem Spiel im Rahmen des Beleuchtungstests ein Abgleich der LED-Werbebande / Werbefläche (ggf. LED Boden) unter TV-Bedingungen notwendig. Die TV-Produktion erfolgt mit einer Bildwiederholfrequenz von 50 Hz. Alle LED-Werbebanden müssen für die TV-Kameras flickerfrei betrieben werden.

Für den Erstabgleich ist ein einheitlicher Prozess zusammen mit dem Hostbroadcaster vorgesehen:

1. Abgleich maximale Helligkeit

Unter den korrekten und finalen Spielbeleuchtungsbedingungen muss ein Helligkeitsabgleich erfolgen. Dazu müssen die LED-Werbeflächen vollständig mit einer weißen Fläche bespielt werden. Die Helligkeit ist dann so weit zu verringern, bis die weiß bespielten LED-Werbeflächen in der Helligkeit unter der Spielfeldfläche liegt. Anschließend sollte der Wert um weitere 5-10 % gedimmt werden. Das System muss daher stufenlos in der Helligkeit einstellbar sind. Systeme, die nur wenige Stufen oder keine Helligkeitsänderungen zulassen, können nicht eingesetzt werden.

2. Farbabgleich

Im zweiten Schritt muss ein Farbabgleich erfolgen. Die LED-Werbeflächen müssen auf die Spielfeldbeleuchtung abgeglichen werden. Dazu muss ein Zugriff auf

die LED-Ansteuerungselektronik vorhanden sein und erfolgen. Die Ansteuerungselektronik muss so verändert werden, dass eine komplett weiß bespielte Fläche RGB255-255-255 auch farblich eine neutralweiße Wiedergabe im Kamerabild ergibt. Die Ansteuerung der drei Farben der LED-Werbefläche muss so verändert werden, dass es eine weiße Wiedergabe gibt. Ist diese Kalibriermöglichkeit nicht gegeben ist das System nicht einsetzbar.

Eine Farbkontrolle erfolgt zudem mit drei vollfarbig bespielten LED-Werbeflächen:

- blau RGB 0-0-255
- rot RGB 255-0-0
- grün RGB 0-255-0.

Die Farben müssen im Bereich der definierten Farborte auf dem Messgerät liegen. Der Abgleich erfolgt mithilfe der Führungskameras und der Messtechnik in der Senderegie.

3. Feintuning

Sind Helligkeit und Farbe auf die Spielfeldbeleuchtung grundsätzlich abgeglichen muss ein Feintuning erfolgen. Die Helligkeit muss so verändert werden, dass eine satt weiße und nicht überstrahlte Wiedergabe der voll-weißen LED-Werbeflächen sichtbar ist. Dazu bespielt man die LED-Werbefläche idealerweise mit einem weißen Hintergrund und einem fett roten Schriftzug.

Die Einstellungen des Systems, insbesondere der Helligkeitswert, muss abschließend festgehalten werden. Gibt es Änderungen an der Spielfeldbeleuchtung muss der Vorgang wiederholt werden.

Es muss Personal zur Verfügung stehen, dass die LED-Werbeflächen technisch kalibrieren kann und auf die Elektronik und das Ansteuersystem vollen Zugriff hat.

Die bespielten Flächen rot, grün, blau und weiß mit Schriftzug müssen vorbereitet und abrufbar sein.

Gegebenenfalls sind auf Wunsch des Hostbroadcasters im Rahmen des Beleuchtungstests Änderungen in der Helligkeit und Farbtemperatur der LED-Elemente durchzuführen, um eine optimale Darstellung in der TV-Bildaufzeichnung zu gewährleisten. Es ist darauf zu achten, dass die Einstellungen der LED-Flächen vorrangig hinsichtlich der TV-Produktion und nicht des Hallenevents optimiert werden.

4.9 ZUGANG ZUM SPIELFELD

Bei TV-Übertragungen ist dem Hostbroadcaster zu gestatten, während einer Spielunterbrechung (z.B. Auszeit, Viertelpause, IRS-Einsatz) das Spielfeld zu betreten. Außerdem darf der Hostbroadcaster vor und nach dem Spiel sowie während der Halbzeitpause eine Interview-Position (siehe auch Ziffer 15.5 / 15.6 / 15.7) unmittelbar am Spielfeld einrichten. Es ist durch den Club sicherzustellen, dass diese Zonen und Positionen nur durch den Hostbroadcaster und die TV-Erstverwerter zu nutzen sind und die Aufzeichnung nicht durch andere Medienvertreter (einschließlich Arena-TV) oder Elemente (z.B. Werbeaufsteller, Feuer säulen) beeinträchtigt wird.

Der Hostbroadcaster und die TV-Verwerter verpflichten sich nur mit TV-Leibchen gekennzeichnetes Personal, Ausnahme On-Air-Personal, auf das Spielfeld zu schicken.

4.10 PREGAME-ABLAUF TEAMS

Ein einheitlicher Pre-Game-Ablauf gilt ab 60min vor Spielbeginn. Abweichungen vom Standardablauf bedürfen der vorherigen Genehmigung durch die BBL. Näheres regeln die BBL-Standards 2026/27 und Marketing / Medienrichtlinien 2026/27. Werden Abweichungen genehmigt, muss der Hostbroadcaster umgehend von der BBL informiert werden. Es besteht eine Informationspflicht seitens der BBL und Clubs an den Hostbroadcaster bei etwaigen Änderungen oder besonderen Vorkommnissen (z.B. Ehrungen, Verabschiedungen, Schweigeminuten).

Der Tip-Off (TO) ist pünktlich (maximale Abweichung + 30 Sekunden) zur vereinbarten Uhrzeit zu gewährleisten, damit der Rundown für die nationalen und internationale TV-Live-Verwertung eingehalten werden kann. Bei wiederholtem Verstoß kann eine Sanktion gemäß BBL-Strafenkatalog ausgesprochen werden.

Uhrzeit	Zeitpunkt	Ablauf
18:00:00	-120 Minuten (ca)	Ankunft Spieler
18:30:00	-90 Minuten (ca)	Warm-up 1 bei Bedarf

19:00:00	+ 60 Minuten	Start Hauptspieluhr. Runterlaufen des Countdowns zum Spielbeginn
19:29:00	+ 31 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
19:52:00	+ 8 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 Minuten	Vorstellung des Heimvereins in numerischer Reihenfolge
19:57:00	+ 3 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
19:59:00	+ 1:00 Minuten	Schiedsrichter richten sich zur TV-Kamera 2 aus
19:59:30	+ 0:30 Minuten	Spieler betreten zum Sprungball das Spielfeld
20:00:00	+ 0:00 Minuten	Tip-Off (TO)

Damit der redaktionell geplante Sendeablauf nicht durch unbekannte Aktionen im Vorlauf, der Pausen oder im Nachlauf der Sendung kurzfristig (ggf. ungünstig-

ger) umgeplant werden muss, bitten wir Aktivitäten/Besonderheiten, die vom normalen Prozedere abweichen (z. B. u. A. Shows, Musikacts in den Pausen, Ehrungen/Verabschiedungen) im Vorfeld (bitte spätestens 24h vor TO) an die Dyn Redaktion weitergegeben wird. Es ist stets schade, wenn nicht bekannte Hallenaktionen in der Sendung keine Berücksichtigung finden, oder geplante Interviews durch eine parallel stattfindende Musikeinlage im TV unverständlich werden.

4.11 INFO ZUM KADER

Der Hostbroadcaster erhält über den KOM-Creator mindestens 45 Minuten vor Spielbeginn vom RV des Heim- und Gastclubs (oder dem vom RV benannten Stellvertreter) die finalen Mannschaftsaufstellungen (Kader) der teilnehmenden Teams.

4.12 INFO ZUR STARTING FIVE

Der Hostbroadcaster erhält über die AL bei Broadcast-Produktion bzw. den KOM-Creator bei NextGen-Produktion vom RV des Heim- und Gastclubs (oder dem vom RV benannten Stellvertreter) mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn die vorläufigen Starting Five und 10 Minuten vor Spielbeginn die finale Starting Five. Der Hostbroadcaster verpflichtet sich die vorläufigen und finalen Starting Five bis zum Sendebeginn absolut vertraulich zu behandeln. Eine finale Information zur Starting Five liegt zehn Minuten vor Spielbeginn beim Kampfgericht vor und wird ins Scouting-Datenfeed eingepflegt – auf diese Informationen hat der Grafiker sodann zusätzlich umgehend Zugriff.

4.13 SPIELBEGINN

Auf Wunsch des Hostbroadcasters kann der Tipp-Off um bis zu 5 Minuten zur ausgewiesenen Zeit nach offiziellem Spielplan später erfolgen. Die Anfrage muss mindestens 48 Stunden vor Spiel an die BBL erfolgen.

4.14 ABBAU

Der Abbau und das Aufräumen der Spielhalle nach Spielende muss so erfolgen, dass etwaige Arbeiten nicht im Übertragungsbild der Nachberichterstattung zu sehen und zu hören sind.

5 SIGNALSTANDARDS UND ÜBERGABEN

5.1 AV-PRODUKTIONSFORMAT

Das Produktionsformat für die Spielzeit 2026/27 folgt der technischen Norm HD 1080/50p Stereo.

Alle Signale im gegenseitigen Austausch müssen ausschließlich dieser Norm entsprechen. Dieser AV-Standard ist grundsätzlich für alle nachfolgend beschriebenen Signale (siehe Ziffer 5.2) gültig.

Allgemein: Tonspurbelegung (8-kanalig):

Feed	Belegung Audiokanal
Gamefeed (PRE-PGM / CLEAN-CLEAN)	CH1 / CH2: PGM MIX (mit Kommentar) CH 3 / CH4: Internationaler Ton / IT (Atmo)
ISO-Feed Kamera 1	CH1 / CH2: Atmo KAM
ISO-Feed Kamera 2-X	n.v.
IRS-PGM	n.v.

5.2 SENDESIGNALE

Der Hostbroadcaster produziert das Sendesignal (Live-) Gamefeed, darin integriert

- Multilaterales Feed (Basissignal): AV-Aufzeichnungen des Spiels (Spielbilder) ohne unilaterale Sendeinhalte Dyn im 3+1+1+2 Zeitfenster. Internationaler Ton (IT) ist auf separaten Audiospuren erhältlich.
- Unilateral Feed / Unilaterale Sendeinhalte: senderspezifische Inhalte des Pay-TV Verwerter Dyn (z.B. Moderation, Zuspieler, ITVs, Beiträge) als Inhalt im Vorfeld, Halbzeit und Nachgang zur Übertragung des Spiels.

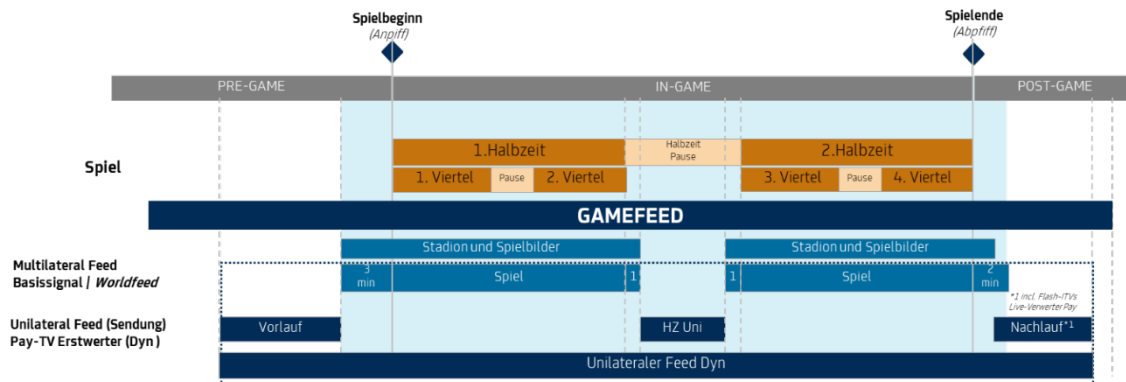


Abbildung Gamefeed (Multilateral und Unilateral Feed) Dyn

Das multilaterale Feed durch den Hostbroadcaster wird in folgenden Signalderivaten (TX) zur Signalabgabe vor Ort bereitgestellt:

	TX2 (STANDARD)	TX1 (wenn Free-TV Erstverwertung ARD)	TX1 (STANDARD)
Elemente Gamefeed (ab Senderegie Hostbroadcaster)	"CLEAN-CLEAN"	"CLEAN SPORTA"	„PRE-PGM"
Wettbewerbswasserzeichen *1	nein	nein	ja
Slomotrenner *1	nein	nein	ja
Spiel-Grafik	nein	ja	ja
2.nd Event oder Vollbild			

*1 kann abhängig vom Wettbewerb bzw. Vermarktung Sponsoringelemente enthalten

Abbildung Signalderivate Dyn

5.3 SIGNALAUSTAUSCH ÜBER INSTANT REVIEW SYSTEM (IRS)

Die BBL betreibt zur Unterstützung der Schiedsrichter*innen, mit technischer und organisatorischer Unterstützung des jeweiligen Heim-Clubs, bei allen Spielen ein IRS-System und liefert die Bildquellen.

Der Hostbroadcaster stellt der BBL für das IRS-System folgende Signale kostenneutral am Produktionsort zur Verfügung:

- alle TV-Kamerasignale (ISO-Feeds), abhängig vom jeweiligen Kamerastandard und abhängig vom IRS System(4 – 7 Signale) des Spiels
 - ab der Saison 26/27, in der vollumfänglich in 1080/50p produziert wird, werden in der Regel 4 Kamerasignale (K1 bis K4) für das IRS angeliefert. In Sonderfällen ist eine Anlieferung und Nutzung von mehr als 4 Kamerasignalen möglich – dies würde im Vorfeld frühzeitig kommuniziert.
- das Gamefeed (Basissignal) in Signalderivat PRE-PGM

Jedes Signal wird dem Club durch den Hostbroadcaster je einmal in dessen aktuell gültigen Produktionsformat gemäß Ziffer 5.1 zur Verfügung gestellt.

Die BBL / der Club erhält diese Signale, abhängig vom umgesetzten Produktionskonzept (siehe auch Kapitel 8), an einem definierten Übergabepunkt BBL / IRS. Dieser Übergabepunkt ist für jede Spielstätte spezifisch festgelegt und in der Standard- und auch Produktionsdisposition ausgewiesen und entweder das IRS-Rack direkt oder ein separates, vorgelagertes Anschlussfeld am TV-Compound und/oder in der Spielstätte.

Die BBL / der Club stellt dem Hostbroadcaster zudem die für den Signaltransport erforderliche Verkabelung (Multicore-Kabel, Zusatzkabel) ab Senderegie rechtzeitig zur Verfügung.

Sofern es die Gegebenheiten vor Ort erlauben, ist ein Übergabepunkt direkt am IRS-Rack die bevorzugte Position. Im Idealfall kann das IRS-Rack in unmittelbarer Nähe zur Flightcase-Regie positioniert werden, um die Kabelwege zwischen Regie und IRS-Rack so kurz wie möglich zu halten. Sollte diese priorisierte Platzierung des IRS-Racks nicht möglich sein, stimmt sich der Club frühzeitig mit der BBL und dem Hostbroadcaster ab, um im Rahmen der Vorbesichtigung eine geeignete alternative Lösung festzulegen und entsprechend zu dokumentieren.

Die Verantwortlichkeit des Hostbroadcaster endet am technischen Übergabepunkt der jeweiligen Senderegie.

Produktionskonzept	Senderegie	Übergabepunkt
Broadcast-Produktion	Remote-Produktion	Venue-Core oder abgesetzte Stagebox 2
Broadcast-Produktion	Ü-Wagen	Ü-Wagen-Heck
NextGen-Produktion	Produktions-PC	Produktions-PC

Im Falle von Level 3 Broadcast-Produktionen (Ü-Wagen Produktionen) stellt die BBL eine zusätzliche Stagebox zur Verfügung, um die IRS-Anbindung zu gewährleisten. Die Kosten für dieses zus. Stagebox übernimmt die BBL.

Der PV übernimmt die gewünschten Signale bis spätestens zum Produktionstest und erscheint hierzu rechtzeitig beim Regie-Operateur*in

Werden einzelne Signale vor Ort mehrfach benötigt, ist der Club für die weitere Signalverteilung ab Übergabepunkt BBL / IRS zuständig. Dabei ist stets die Rechtesituation der TV-Verwerter gemäß Lizenzvereinbarung sicherzustellen.

Der Club (i. d. R. der PV) hat darüber hinaus folgende Signalverfügbarkeiten zu beachten/zur kontrollieren:

- live Upload des BBL Spiels (K1 Signal) zu Sportlounge (sollte der Upload nicht funktioniert haben, muss das K1 Signal spätestens 2 Stunden nach Spielende manuell hochgeladen sein (siehe auch BBL Standards))
- Der Heimclub ist verpflichtet der Gastmannschaft nach Spielende einen Spielmitschnitt zur Verfügung zu stellen. Dafür meldet der Gastclub den Bedarf spätestens 60 Minuten vor TO beim PV an und übergibt einen entsprechenden USB-Stick (siehe auch BBL Standards)
- Die Gastmannschaft hat den Bedarf der Signalanbindung zur Trainer live Analyse (Kabelanbindung an der Trainerbank mit dem Hauptkameranalsignal) spätestens drei Tage vor dem Spieltag bei dem Heimclub anzumelden.

5.4 SIGNALBEREITSTELLUNG FÜR ARENA-TV

Der Heim-Club kann das Sendesignal innerhalb der Basissignal-Zeiten (ab Sendestart Hostbroadcaster) seiner Partie in seiner Spielhalle während eines Heimspiels nutzen, um Videowände, Monitore in der Arena zu bespielen. Auf den Videowänden, Monitoren dürfen Spielszenen in Echtzeit gezeigt werden. Ausgenommen davon sind Echtzeitübertragung von Auszeiten und Viertelpausen-Berechungen der Clubs.

Die Signale werden Arena-TV durch den Hostbroadcaster im aktuell gültigen Produktionsformat gemäß Ziffer 5.1 zur Verfügung gestellt.

Der Hostbroadcaster stellt Arena-TV auf Wunsch das Gamefeed (Basissignal) kostenneutral am Übergabepunkt IRS / BBL (siehe auch Ziffer 5.3) zur Verfügung.

Alternativ kann Arena-TV das Gamefeed, abhängig vom jeweiligen Produktionskonzept, auch direkt ab Übergabepunkt Senderegie des Hostbroadcasters in

zwei Signalderivaten (CLEAN-CLEAN / PRE-PGM) erhalten. Arena-TV übernimmt die gewünschten Signale bis spätestens zum Produktionstest mit einer eigenen Verkabelung ab Senderegie und erscheint hierzu rechtzeitig beim TL/AL bzw. Regie-Operator*in. Die Verantwortlichkeit des Hostbroadcaster endet an diesem technischen Übergabepunkt.

Signalbereitstellung bei IRS-Out zum Streaming Server: 1080p50 mit Level B via SDI

- Farbunterabtastung: 4:2:2
- Bittiefe: 10-Bit
- Audiobelegung:
 - o PGM 1/2 Mix; 3/4 IT
 - o Clean Feed 1/2 IT, 3/4 IT

5.5 SCHNITTSTELLEN ZU WETTKAMPFTISCH (DATEN)

Die BBL stellt dem Hostbroadcaster Zugänge und Schnittstellen zu Zeitnahmesystemen und (Live-) Spieldaten vor Ort am definierten Übergabepunkt in jeder Spielstätte kostenfrei zur Verfügung. Für die Bereitstellung am Spieltag ist der Heim-Club verantwortlich und nutzt dabei die festinstallierte Vor-Verkabelung in seiner Hauptspielstätte. Die Verantwortlichkeit des Clubs endet an diesem technischen Übergabepunkt. Die Schnittstelle (Ethernet via RJ45-Buchse) muss für das TV-Personal eindeutig zu erkennen sein, um ein falsches Verkabeln auszuschließen.

5.6 AV-MATERIAL FÜR BBL / CLUBS / NACHVERWERTER

Für Nachverwerter im Bereich Clubrechte und Medienkooperationen bietet Dyn die webbasierte Plattform „Dyn Content-Desk“ an. Über diese Content-Plattform werden verschiedenste Inhalte zu den Spielen aber auch rund um den Wettbewerb zur weiteren Verwertung bereitgestellt. Zurückbehaltene und eigene Verwertungsrechte und andere Rechte und Pflichten aus der Kooperation zwischen Dyn Media und der BBL und deren Clubs sind im Rahmen der **BBL MEDIEN- UND MARKETINGRICHTLINIEN** definiert.

6 KAMERAS UND MIKROFONIERUNG

In diesem Teil werden die technisch-organisatorischen Parameter und Anforderungen zur Aufzeichnung und Signalverarbeitung zwischen dem Hostbroadcaster, Pay-TV Erstverwerter (Dyn) und der BBL und dem Club vor Ort im Rahmen spezifischer Produktionsstandards ausgewiesen.

Der Produktionsstandard eines Spiels definiert sich aus der Kombination folgender Parameter:

- Hostbroadcaster: AV-Aufzeichnung
- Hostbroadcaster: Produktionskonzept (Senderegie)
- Hostbroadcaster: Kontributionskonzept
- Pay-TV Erstverwerter (Dyn): Redaktionskonzept
-

6.1 ÜBERSICHT DER PRODUKTIONSSTANDARDS

Dyn informiert die BBL spätestens 10 Werktage nach deren genauen Spielansetzung darüber, welche Spiele in welchem Produktionsstandard umgesetzt werden.

	Level 1	Level 2	Level 3
Hostbroadcaster: AV-Aufzeichnung, hier Kamerastandard			
Kamerastandard	2+2 NextGen	3+2 NextGen	5+2 Broadcast
<u>AI-Kamera</u>	<u>bei allen Kamerastandards enthalten (Festinstallation)</u>		
Hostbroadcaster: Produktionskonzept Senderegie			
Regie	Flight-Case	Flight-Case	<u>Ü-Wagen</u> <u>Remote Regie</u>

Hostbroadcaster: Kontributionskonzept			
Die Hauptspielstätte <u>ist</u> im Regelfall durch den Hostbroadcaster via Glasfaser-Netzwerk erschlossen.			
Falls nicht (oder zur weiteren Absicherung der Produktion) können z. B. SNG-Fahrzeuge zur Satellitenkontribution eingesetzt werden.			
Redaktionskonzept Pay-TV Erstverwerter: "OnAir"-Personal			
Kommentator*in	Vor Ort	Vor Ort	Vor Ort
KOM-Creator*in* ¹			
Moderator*in	Nein	Nein	Ja
<u>Expert*in</u>	<u>Nein</u>	<u>Optional</u>	<u>Optional</u>

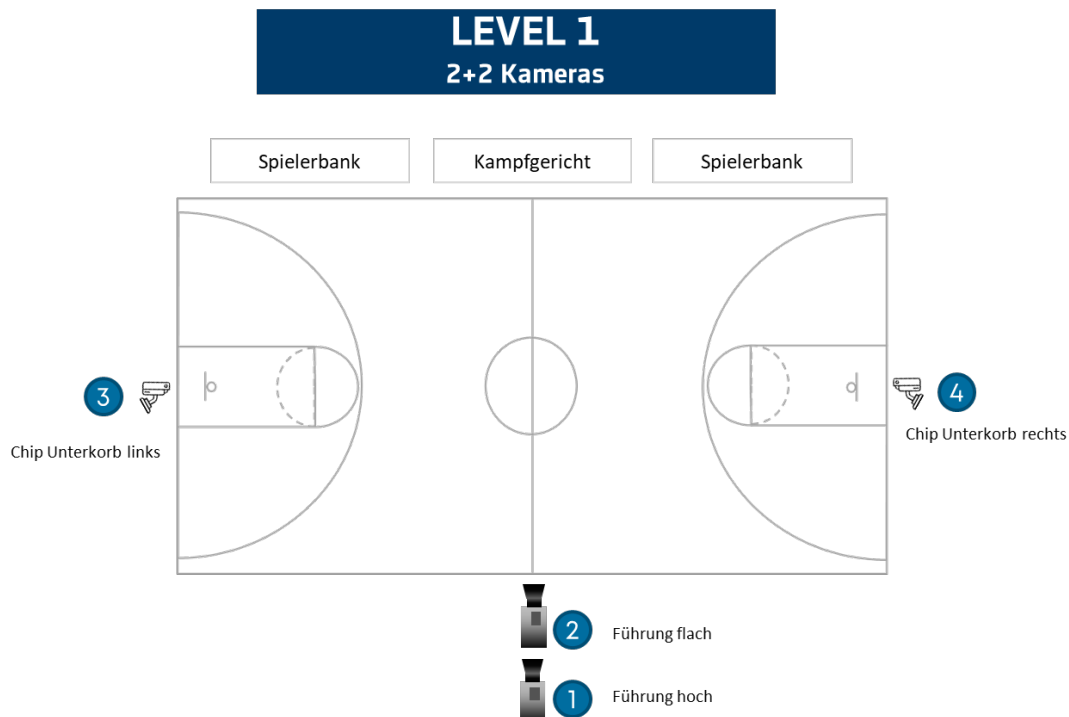
*¹ NextGen Produktion

Redaktionell werden die Spiele durch einen KOM-Creator umgesetzt. Neben der Live-Kommentierung übernimmt dieser in Personalunion auch andere Redaktionsaufgaben, z.B. führt er als Reporter auch Interviews durch.

6.2 KAMERAPLÄNE

Die Aufzeichnung des TV-Basissignals erfolgt nach Wahl des Hostbroadcasters auf der Basis definierter Kamerastandards. Diese Kameras werden im Vorfeld der Produktion durch den Hostbroadcaster jeweils temporär aufgebaut und nach Beendigung der Produktion wieder abgebaut.

Der Hostbroadcaster erstellt das Basissignal aller Liga-Spiele mindestens und in der Regel als Level 1 (Kamerastandard 2+2). Bei ausgesuchten Spielen (z.B. Playoff-Spiele) kann der Hostbroadcaster den Kamerastandard um eine weitere Kamera auf Level 2 (Kamerastandard 3+2) erweitern. Ausgewählte Topspiele (Top FOUR, Finals, ARD Spiele) werden als Level 3 (Kamerastandard 5+2) als Broadcast-Produktion mit besonderen Anforderungen produziert.



Nr.	Kamera	Position	„besetzt“
KA 1	Führung, Sony PXW Z200, 24-480mm	Kamerapodest auf Haupttribüne <u>genau</u> auf Höhe der Mittellinie	Ja
KA 2	Close & Handkamera, Sony PXW Z200, 24-480mm	„Kernzone“ am Spielfeld	Ja
KA 3	FX30, 11mm	Unterkorb montiert	Nein
KA 4	FX30, 11mm	Unterkorb montiert	Nein

UPGRADE LEVEL 1 - ZUSATZKAMERAS FÜR LEVEL 2 KAMERA STANDARD

Der Hostbroadcaster und Pay-TV-Erstverwerter Dyn ist berechtigt, bei ausgewählten Spielen den Kameraplan über den Level 1 Kamerastandard (2+2) hinaus zu erweitern und ein Upgrade auf den Level 2 Kamerastandard (z. B. 3+2 oder 3+3) vorzunehmen.

Mögliche Erweiterungen des Kamera-Setups umfassen insbesondere:

- drahtlose Kameras für den flexiblen Einsatz am und auf dem Spielfeld (vgl. Ziffern 4.9, 14.1, 14.2) sowie im Arena-Innenraum;
- bemannte Unterkorb-Kameras, für die ein Arbeitsbereich von ca. 0,90 m Breite vorzuhalten ist;
- zusätzliche bemannte Kameras, z. B. auf vorgesehenen Positionen im Tribünenbereich auf Höhe der Freiwurflinie oder erhöht in Verlängerung einer Spielfeld-Ecke;

- unbemannte Kameras (z. B. Chip- oder Remote-Kameras), etwa im Bereich der Team-Bänke oder als Panorama-Kameras innerhalb der Arena.

Weitere, über die genannten Beispiele hinausgehende Erweiterungen des Kamera-Setups sind im Einzelfall möglich. Der Hostbroadcaster stimmt sich hierzu sowie zu sämtlichen spezifischen Anforderungen der jeweiligen Kamerastandards frühzeitig mit dem Heimclub ab.

Sofern die Erweiterungen Auswirkungen auf den Arena- oder Spieltagsbetrieb haben (insbesondere in Bezug auf Kamerapositionen mit Einfluss auf Zuschauerplätze oder Ticketing), sind diese durch den Hostbroadcaster mit einem Vorlauf von mindestens 6 Wochen bei der BBL und der Heimmannschaft anzumelden.

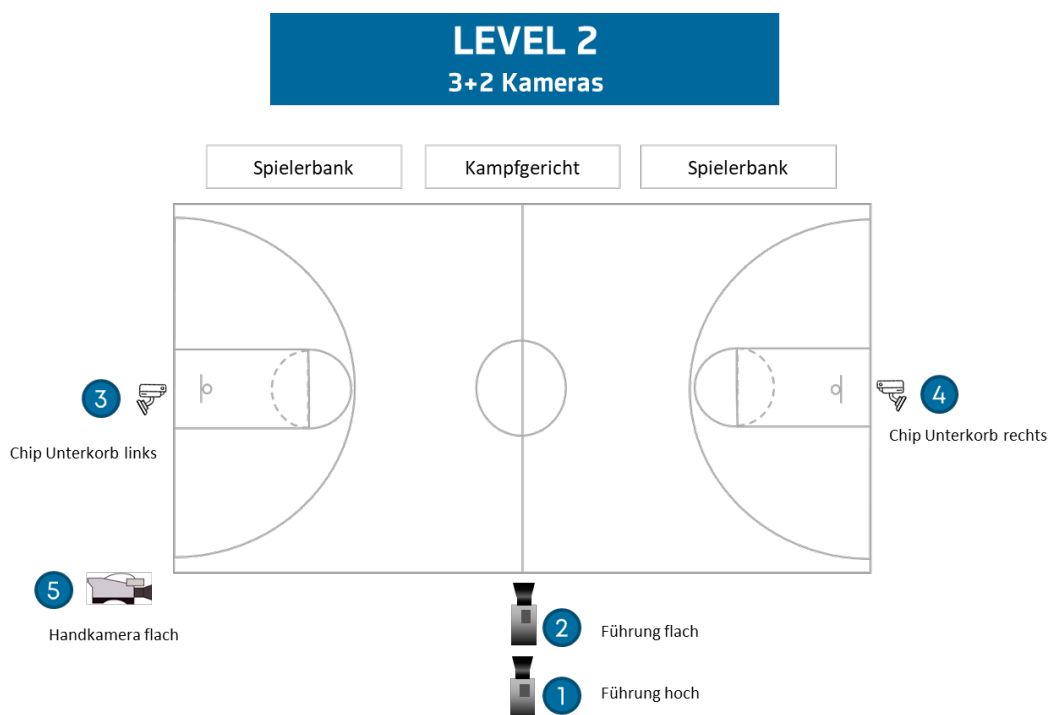


Abbildung: Kameraplan Level 2 mit Beispiel K5 als Handkamera

Nr.	Kamera	Position	„besetzt“
KA 1	Führung, Sony PXW Z200, 24-480mm	Kamerapodest auf Haupttribüne <u>genau</u> auf Höhe der Mittellinie	Ja
KA 2	Close & Handkamera, Sony PXW Z200, 24-480mm	„Kernzone“ am Spielfeld	Ja
KA 3	FX30, 11mm	Unterkorb montiert	Nein
KA 4	FX30, 11mm	Unterkorb montiert	Nein
K 5	Weitere Zusatzkameras, abhängig von redaktioneller Vorgang, z. B. mobile Handkamera flach.	Verschiedene	Ja

6.3 VORGABEN FÜR KAMERAPOSITIONEN

Die Positionen der TV-Kameras müssen in allen Spielstätten dauerhaft freigehalten werden.

Bei allen Kamerapositionen muss unbedingt beachtet werden, dass keine Zuschauer, Gegenstände oder bauliche Hindernisse den freien Blick auf das gesamte Spielfeld verdecken. Insbesondere bei Kamerapositionen im öffentlichen Zuschauerrang ist darauf zu achten, dass auch stehende Zuschauer mit erhobenen Händen die Spielfläche nicht verdecken. Gegebenenfalls ist der Bereich vor der Kameraposition zu sperren und die Zahl der Zuschauer in diesem Bereich zu reduzieren. Dies betrifft insbesondere die Führungskamera und auch flache Positionen auf Höhe der Spielfläche im Zusammenspiel mit Fotograf*innen, Pressevertreter*innen, Maskottchen und Bodenwischer*innen.

Alle Kamerapositionen müssen stets auf festen Plattformen oder festem Untergrund aufgebaut werden können. Insbesondere im Tribünenbereich dürfen nur in Ausnahmefällen temporäre Kamerapodeste aufgebaut werden.

Alle Kamerapositionen müssen während der gesamten Produktion einfach und sicher zu erreichen sein. Sie dürfen nicht für Zuschauer zugänglich sein. Die Zugänglichkeit ist durch einen eingewiesenen Ordnungsdienst zu gewährleisten. Technische Gerätschaften müssen stets einfach und sicher an die jeweilige Position gebracht werden können.

Als Platzbedarf ist ein Bereich von 2 x 2 Meter pro Kamera vorzusehen, um Kameras mit Dreibeinstativ oder Rollspinne aufstellen zu können und genügend seitlichen Freiraum für Bedienpersonal und den Schwenkbereich der Kamera zu bieten. Alle Kamerapositionen müssen eine Tragkraft von mindestens 350 kg haben und galvanisch von anderen Gebäudeteilen getrennt sein. Sie müssen schwingungsfrei ausgeführt und horizontal eben ausgerichtet sein sowie eine rutschfeste Oberfläche besitzen. Personen auf dem Podest sowie neben den Positionen befindliche Personen dürfen keine mechanische Auswirkung auf das Kamerapodest haben. Insbesondere ist sicherzustellen, dass sich durch Bewegung auf dem Podest die aufgestellten Kameras nicht mitbewegen. Ab einer Aufbauhöhe von 50 cm über Fußboden ist eine Tritthilfe zu stellen. Ab einer Höhe von 1 Meter über Fußboden muss gemäß den gültigen Sicherheitsvorschriften eine Absturzsicherung angebracht werden inkl. Knieleiste und Fußleiste. Diese Sicherheitsgeländer dürfen nie in die Blickachse der Kameras ragen. Sollte dies baulich

nicht vermeidbar sein, muss das Geländer klappbar ausgeführt werden. In diesem Fall sind bauseits Safety-Seile zur Absturzsicherung der Kameras anzubringen. An allen Kameraplattformen ist eine Absturzleiste 5 x 5 cm an den unteren, umlaufenden Kanten nach vorne und zu beiden Seiten anzubringen, sowie eine Zurr-Öse zur Anbringung eines Spanngurtes als Absturzsicherung im Mittelpunkt der Kamerastellfläche. An Kamerapodesten höher als 1,5 Meter über Untergrund muss in Abstimmung mit dem Hostbroadcaster ein entsprechender elektrisch betriebener Lastenseilzug mit Materialkorb angebracht werden. Dies gilt insbesondere dann, wenn das Podest nur über eine Steigleiter zugänglich ist. Muss aus baulichen Gründen ein Kameragerüst eingesetzt werden, so ist der Untergrund schwingungsfrei auszuführen und die Aufstellfläche vollflächig mit Multiplexplatten auszulegen.

Für die Nutzung und Einrichtung aller Positionen in der / den Spielstätte(n) sind vom Club die entsprechenden Voraussetzungen zu schaffen. Ein Verstoß wird im Rahmen des BBL-Strafenkatalogs geahndet.

6.4 FÜHRUNGSKAMERA

Für die Führungskameras ist in der Haupttribüne ein Kamerapodest mit Stellfläche und Arbeitsplätze für bis zu zwei Führungskameras einzurichten. Bei jedem Kamerastandard wird eine Fläche für eine KA 1 hoch als Minimum benötigt - abhängig vom Kamerastandard und baulichen Gegebenheiten an der Spielstätte auch für eine weitere Führungskamera K7 hoch, Führung nah. Jede Führungskamera benötigt als Stellfläche 2 m x 2 m. Das Podest muss also eine zusammenhängende Gesamt-Mindestgröße von 4 m x 2 m ausweisen.

Die Haupt-Führungskamera (KA 1) muss dabei exakt auf Höhe und in der Verlängerung der Mittellinie aufgebaut und ausgerichtet werden können. Der Weltverband FIBA empfiehlt für die Führungskamera einen Winkel zur Spielfeldmitte zwischen 15 und 22 Grad. Dabei sollte die Führungskamera mindestens eine Höhe von 6,50 m erreichen und mindestens 20,5 m von der Spielfeldmitte entfernt sein.

Die Führungskamera befindet sich immer gegenüber den Spielerbänken und dem Kampfgericht („TV-Seite“).

6.5 K2 – flache Kamera am Spielfeldrand

Das Kamerakonzept des Hostbroadcasters sieht immer den Einsatz von mindestens einer flachen, besetzten Kamera unmittelbar am Spielfeldrand mit gleicher Blickrichtung wie die Führungskamera vor. Für diese Kamera muss der Club auf Seiten der Führungskamera eine entsprechende Stellfläche schaffen.

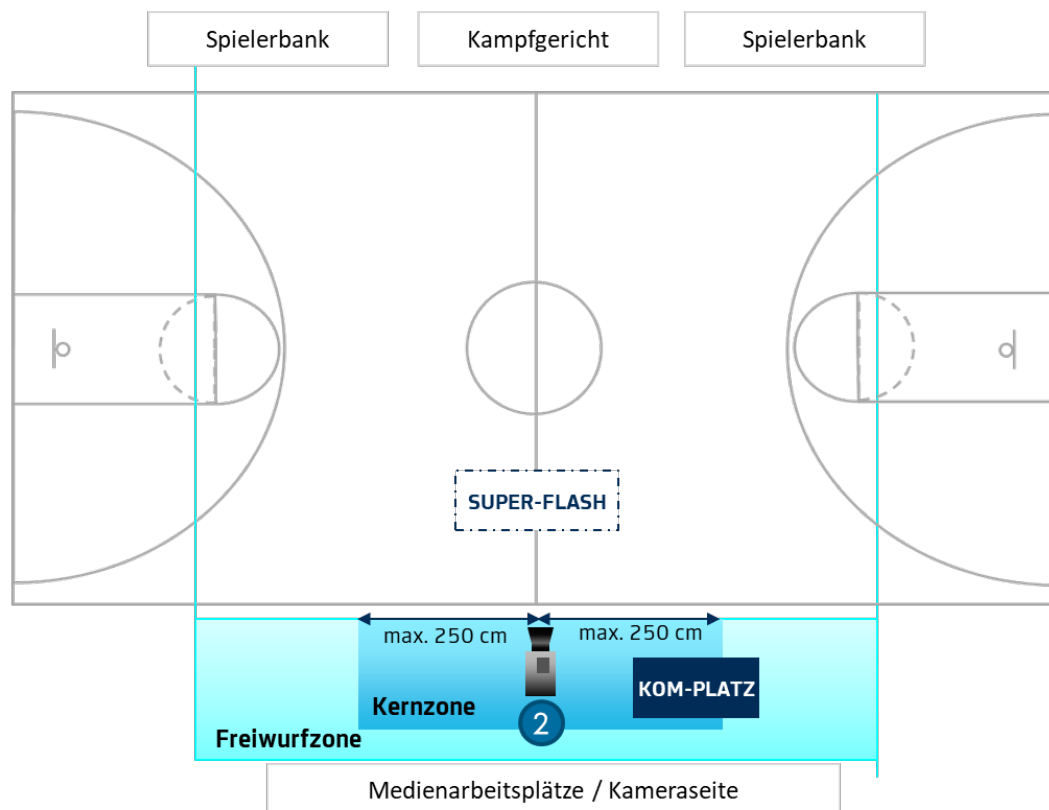
Der Flächenbedarf für diese Position beträgt 2 m x 2 m.

Die Idealposition dieser Kamera befindet sich direkt am Spielfeld auf Höhe der Mittellinie nahe der Seitenlinie, kann aber aus sicherheitstechnischen oder baulichen Gründen von der Mittellinie auch 2,50 m nach links oder rechts abweichen „K2-Kernzone“.

Sollte die Positionierung in K2-Kernzone aus wichtigen Gründen (z.B. Entfluchtung) auch nicht möglich sein, kann diese in Ausnahmefällen maximal bis 1 m über die Freiwurflinie links oder rechts als "K2-Freiwurfzone" erweitert werden.

An dieser Position kann entweder sitzend oder stehend gearbeitet werden. Die Vorgabe des Clubs sitzend zu arbeiten kann nur dann umgesetzt werden, wenn im Kameranahbereich keine Sichtbehinderung durch Bauten (z.B. LED-Bande) existiert. Bei einer auf Höhe der Kamera geschlossenen LED-Bande wird der Aufbau der Kamera die Bande ab Oberkante um ca. 50 cm überragen. Sollte der Kameraaufbau über der LED-Bande die Sicht von Zuschauern behindern, ist alternativ eine Aussparung (mindestens 2 m) in der LED-Bande vorzusehen.

Sollte nach Vorgabe des Clubs sitzend gearbeitet werden, muss durch diesen ein höhenverstellbarer Drehstuhl als benötigtes Hilfsmittel nach Anforderungen des Hostbroadcasters bei jedem Spiel beizustellen und zwischenzeitlich einlagern.



Anmerkung: Nicht maßstabgetreu. Konkrete Umsetzung hängt von örtlichen Bedingungen der jeweiligen Halle ab

Sollte die Kameraposition seitens des Clubs weder in der „K2-Kernzone“ noch der „K2-Freiwurfzone“ nicht zur Verfügung gestellt werden, kann der Hostbroadcaster auf Kosten des Clubs abhängig von den örtlichen Begebenheiten weitere Kamera(s) einsetzen, um die bildlichen Standards und Qualitätsansprüche einer Übertragung zu gewährleisten. Die Mehrkosten werden über den Clubs über die BBL durch den Hostbroadcaster vor der Spielzeit mitgeteilt und dem Club von der BBL in Rechnung gestellt.

6.6 UNTERKORBKAMERAS CHIPS K3 UND K4

An beiden Korbanlagen werden durch den Hostbroadcaster Chipkameras (unbesetzt, ohne Bedienpersonal) für die Dauer des Spieles installiert. Das Korbbrett bleibt in der Regel frei.

Nach BBL-Marketing- und Medienrichtlinien können zudem bis zu zwei Kameras an ein Korb Brett installiert werden. Dabei hat der Hostbroadcaster das Recht der ersten Auswahl, Fotografen und Nachverwerter sind nachrangig zu behandeln. Wahlweise kann der Hostbroadcaster in Absprache mit Club weitere Positionen in den Arenen besetzen.



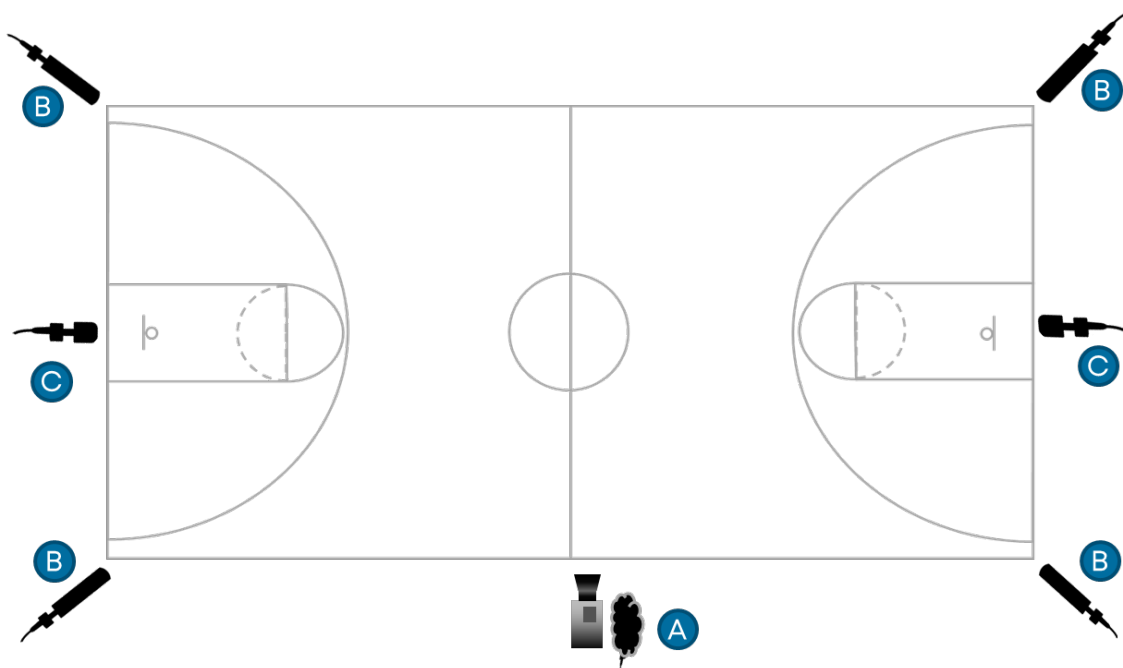
Abbildung Chipkamera an der Korbanlage (Quelle: Spontent)

6.7 UNILATERALE KOM-CAM DES PAY-TV ERSTVERWERTERS

Fester Bestandteil des Kamera Setups des Pay-TV Erstverwerter ist eine sogenannte Kommentatoren-Kamera (KOM-Cam), um den Kommentator bzw. den Co-Kommentator in der Vor-, Halbzeit- und Nachberichterstattung sowie bei Interviewaufzeichnungen bildlich in die Sendung einzubinden. Die KOM-Cam kann außerdem an weiteren Positionen, z.B. als zusätzliche Chip-Kamera eingesetzt werden (siehe 15.5).

6.8 MIKROFONIERUNG ATMO

Das erstellte Basissignal folgt einem durchgehend gleichbleibenden Audiokonzept. Dafür werden vom Hostbroadcaster sogenannte Atmo-Mikrofone im Innenraum strategisch aufgebaut. Die Mikrofone werden im Vorfeld der Produktion durch den Hostbroadcaster jeweils temporär aufgebaut und nach Beendigung der Produktion wieder abgebaut.



	<u>Mikrofone</u>	<u>Position</u>
A	Stereo-Basismikrofon	an der K1 im zentralen Bereich der Haupttribüne
B	4 x Atmo-Mikrofone_(am Kabel)	im Bereich des Spielfeldes <u>jeweils an den</u> Spielfeldecken
C	2 x Korb-Ansteckmikrofon (am Kabel)	an der jeweiligen Korbanlage Unterkorb montiert

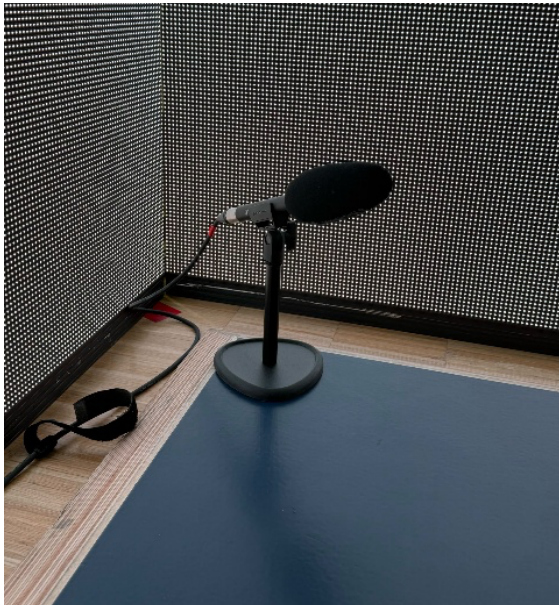


Abbildung Atmo-Mikrofon an Spielfeldecke (Quelle: Spontent)



Abbildung Korb-Ansteckmikrofon (Quelle: Spontent)

Der Hostbroadcaster kann neben den Mikrofonen zusätzliche Mikrofone für Audioaufnahmen im Rahmen der Produktion des Basissignals einsetzen.

Die Umsetzung spezifischer Mikrofonierung für Innovative Produktionsmittel und Tests sind Kapitel 6.9, Auszeiten Kapitel 14.1 und IRS Kapitel 14.3 zu entnehmen.

6.9 Innovative Produktionsmittel und Tests

BBL und der Pay-TV-Erstverwerter Dyn verfolgen gemeinsam das Ziel, die TV-Produktion kontinuierlich weiterzuentwickeln und das Medienprodukt Basketball durch den Einsatz innovativer Technologien und neuer Erzählformen nachhaltig aufzuwerten.

Der Hostbroadcaster ist daher berechtigt, bei ausgewählten Übertragungen neue Produktionsmittel einzusetzen, die das bestehende Kamera- und Audio-Setup erweitern und zusätzliche Perspektiven, Inhalte und Fan-Erlebnisse ermöglichen.

Der Einsatz solcher Produktionsmittel kann erweiterten Zugang zu Positionen und Protagonisten erfordern und in Einzelfällen Einfluss auf Abläufe im Arena- und Spieltagsbetrieb haben.

Dyn, die BBL und die betreffenden Clubs arbeiten hierbei partnerschaftlich zusammen, um innovative Ansätze praxisnah zu testen und gleichzeitig einen reibungslosen Spiel- und Produktionsbetrieb sicherzustellen. Die Abstimmung erfolgt frühzeitig, spätestens jedoch 4 Wochen vor dem jeweiligen Spieltag.

Der Hostbroadcaster stimmt sich dabei eng mit dem Heimclub zu allen spezifischen Anforderungen an Infrastruktur, Abläufe und beteiligte Personen ab.

Sofern Maßnahmen Auswirkungen auf Zuschauerplätze oder das Ticketing haben, ist ein Vorlauf von mindestens 6 Wochen verbindlich einzuhalten.

7 AI-KAMERA (FESTINSTALLATION)

Es ist Bestandteil des Produktionskonzeptes des Hostbroadcasters (bzw. Pay-TV Erstverwerter Dyn) in den Spielstätten dauerhaft installierte AI-Kameras einzusetzen. Das Kamerasystem (Pixellot S2) besteht aus zwei wesentlichen Bestandteilen:

- Kamerakopf (CHU)
- Steuereinheit (VPU)

Die AI-Kamera erfüllt mittels vollautomatisierter Steuerung zwei wesentliche Funktionen: Einerseits eine zusätzliche Kameraperspektive (z.B. für die Vorberichterstattung, während der Halbzeit oder nach dem Spiel, aber durchaus auch während des Spiels). Darüber hinaus dient diese Kamera als zentrales Backup, um sie zur Havarie bei einem Glasfaserausfall zur Übertragung des Spiels zu nutzen.

Diese wird zur Übertragung ausschließlich an Spieltagen genutzt. Außerhalb der Spieltage ist das System deaktiviert. Die Kamera ist aufgrund der Hallennutzung (Schulsport, externe Veranstaltungen, Mannschaftstraining Heim / Gast) nicht nur über ein Steuerungssystem (CMS) softwareseitig abschaltbar, sondern auch physikalisch. Nähere Informationen hierzu sind Kapitel 7.5 Datenschutz zu entnehmen.

7.1 INSTALLATION UND BETRIEB

Die initiale und dauerhafte Installation (inklusive Leitungszuführungen) sowie anschließende der Betrieb des Kamerasystems durch die Firma Pixellot erfolgt im Auftrag und auf Kosten von DNM.

Der Club stellt dem Hostbroadcaster in Absprache mit dem Spielstättenbetreiber die entsprechenden Installationspositionen zur Verfügung.

Zudem stellt der Club dem Hostbroadcaster zum Betrieb des Kamerasystems Stromanschlüsse und Internetzugang (25 MBits synchron) (incl. aller damit verbundenen Betriebs-, Wartungs-, Instandhaltungs- und Verbrauchskosten) kostenfrei zur Verfügung.

Nähere Informationen zu Initialinstallation, Betrieb und Abbau von Festinstalltionen können den nachfolgenden Kapiteln bzw. auch **Anlage 2** entnommen werden.

7.2 ANFORDERUNGEN ZU INSTALLATION UND BETRIEB DES SYSTEMS

Diese sind über ein Netzwerk miteinander verbunden. Die Entfernung (Kabellänge) zwischen Steuereinheit (VPU) und Kamerakopf (CHU) darf maximal 100 m betragen.

7.3 IM DETAIL: KAMERAKOPF (CHU)

Der Kamerakopf hat eine Abmessung von ca. 35x35cm und wiegt unter 10 kg. Hinzu kommt bei Bedarf eine physikalische Abdeckung in Form einer Blende. Er wird, entweder abhängig von den örtlichen Gegebenheiten, mit einem Montagearm an einer Wand, an der Decke oder an einem Mast und Ausleger befestigt. Der Kamerakopf sollte ohne Hilfsmittel erreichbar sein, um das Anbringen und Abnehmen der Blende zu erleichtern.

Die Kameraposition sollte so gewählt sein, diese keinen Achssprung zur TV-Führungskamera aufweist. Der Kamerakopf muss entsprechend auf Höhe der Mittelinie gegenüber dem Wettkampfsch (max. Abweichung von je einem Meter nach links oder rechts) installiert werden. Die optimale Kameraposition befindet sich zw. 8 – 15 m Luftlinie von der vorderen Spielfeldseitenlinie entfernt in einem Verhältnis von Entfernung zu Höhe von 1:1-1,5. Bei der Wahl der Installationsposition der Kamera muss die ungehinderte Sicht auf das gesamte Spielfeld (z.B. bei stehenden Zuschauern) gewährleistet werden.



Abbildungen ratiopharm arena, Kameramodelle (Quelle: Pixellot)

7.4 IM DETAIL: STEUEREINHEIT (VPU)

Die VPU (HP Z2) hat nachfolgende Abmessungen: H: 14" (356 mm), B: 15,2" (385 mm) T: 6,7" (169 mm).

Zur Installation der VPU wird durch den Club eine geeignete Aufstellfläche (z.B. auch in einem vorhandenen Rack) in einem trockenen und staubfreie In-Haus-Technikraum dauerhaft beigestellt.

Zum Betrieb der VPU ist durch den Club eine Stromversorgung gemäß Kapitel 9.6 sicherzustellen.

Zudem wird durch den Club an der VPU ein dauerhafter Internetanschluss mit einer symmetrischen Mindestbandbreite von 25Mbit Up- und Download beigestellt.



Abbildung Steuereinheit (Quelle: Pixellot)

7.5 DATENSCHUTZ

Dyn hat sich im Rahmen einer Vereinbarung gegenüber dem Ligaverband verpflichtet, dass AV-Aufzeichnungen der Kameras ausschließlich im Rahmen der Produktion der Wettbewerbsspiele am Produktionstag vorgenommen und genutzt werden dürfen. Für alle anderen Zeiträume hat Dyn keine Nutzungsrechte. Für etwaige Funktionstests im Vorfeld der Spiele werden die Kameras nur vom Dienstleister Pixellot rein technisch geprüft, jedoch keine Streams erzeugt. Dyn hat dies auch im Rahmen ihrer vertraglichen Regelung mit dem Dienstleister Pixellot weiter sichergestellt.

Falls die Verpflichtung aus den o.g. Vereinbarungen aus Sicht der Spielstättenbetreiber nicht genügen, gibt es drei Optionen zur Kontrolle und physikalische Unterbindung der Nutzung, die Dyn und Pixellot den Spielstättenbetreibern ermöglicht:

- 1.) Der Kamerakopf (CHU) wird mit einer physikalischen Abdeckung geliefert. Diese kann außerhalb der Spieltage über den Kamerakopf gezogen werden und

deckt deren Linsen vollständig ab. Voraussetzung hierfür ist natürlich, dass die Kamera händisch einfach zugänglich ist.

2.) Dyn und Pixellot gewährt den Verantwortlichen der Spielstätte / des Clubs softwareseitigen Zugriff auf das Steuerungssystem der Kamera (CMS). Die Kamera ist nur in Betrieb, wenn im CMS hierfür sogenannte „Events“ angelegt sind. Ist im CMS kein Event angelegt, wird folglich keine Aufzeichnung vorgenommen. Events werden durch Dyn lediglich zu den Heimspielen des jeweiligen Club angelegt. So kann jederzeit und zu jeder anderen Veranstaltung der Status der Pixellot Kamera durch die Spielstätte / den Club überprüft werden.

3.) An der Steuereinheit (VPU), welche auch den Kamerakopf (CHU) weiterführend mit Strom & Internet versorgt, ist ein EIN/AUS Schalter. Mit diesem kann die Steuerungseinheit ausgeschaltet werden, wodurch das gesamte Kamerasystem weder mit Strom noch mit Internet versorgt wird. Dieses ist somit physikalisch offline und für das CMS von Pixellot nicht mehr ansteuerbar. Es muss jedoch sichergestellt werden, dass die VPU zum Spieltag wieder eingeschaltet und der Vereinbarung zwischen Dyn und Liga clubseitig mit Strom und Internetservice versorgt wird.

Ob und welche der Optionen der jeweilige Spielstättenbetreiber nutzen möchte ist gemeinsam mit Dyn / Pixellot über den Club vor Saisonbeginn festzulegen.

7.6 BETRIEB AM PRODUKTIONSTAG

Am Produktionstag ist drei Stunden vor Spielbeginn ein Funktionstest des Kamerasystems durch Dyn vorgesehen. Sollte das Kamerasystem aus Datenschutzgründen physikalisch außer Betrieb genommen worden sein, muss der Heim-Club spätestens zu diesem Zeitpunkt die vollumfängliche Funktion des Kamerasystems wieder gewährleisten, in dem die Blende vom Kamerakopf entfernt und die VPU wieder eingeschaltet wird. Nach dem Spiel ist bei Bedarf die physikalische Nutzungsunterbindung durch Anbringen der Blende auf den Kamerakopf oder Ausschalten der VPU durch den Heim-Club wieder durchzuführen.

7.7 WEITERE NUTZUNG

Die Kameras sind jedoch durch individuelle Vereinbarungen des Clubs (z.B. für Jugendspiele oder andere Aktivitäten des Clubs) oder des Spielstättenbetreibers (z.B. andere Sportarten oder Konzerte etc.) mit dem Kamerasystembetreiber (z.B.

Staige oder Pixelot) auch anderweitig nutzbar. Hier könnten sich zahlreiche Zusatzoptionen für den Hallenbetreiber, den Club und auch die Liga ergeben.

8 ANFORDRUNGEN AN SPIELSTÄTTEN-INFRASTRUKTUR

8.1 STROMANSCHLÜSSE

Sämtliche nachfolgend aufgeführten Strom-Anschlusspunkte für die medientechnische Infrastruktur des Hostbroadcasters bzw. Pay-TV-Verwerter (nachfolgend „TV-Anschlüsse“) stehen diesen exklusiv zur Verfügung und müssen über eine ausreichende Stromversorgung verfügen, um die TV-Produktion sicherzustellen.

Die jeweiligen Positionen der TV-Anschlüsse werden im Rahmen der Vorbesichtigung zwischen Hostbroadcaster und Club definiert und durch den Club bereitgestellt.

Es wird hierbei zwischen

- dauerhaften (Bereitstellung erforderlich 24x7x365) und
- temporären (Bereitstellung erforderlich für den Arbeitszeitraum am Produktionstag ab Park& Power bis Abbauende)

TV-Anschlüssen unterschieden. Sämtliche TV-Anschlüsse sind mit "TV" zu beschriften.

Die Ausführung bzw. Betrieb der TV-Anschlüsse muss im gesamten Produktionszeitraum eine dauerhafte und ausreichende Stromversorgung sicherstellen. Sämtliche Anschlüsse sind so auszuführen, dass diese nicht einfach händisch vor Ort zu trennen bzw. auszuschalten sind.

Insbesondere die dauerhaften TV-Anschlüsse sollten an eine unterbrechungsfreie Stromversorgung (USV) angeschlossen sein, sofern diese in der Spielstätte vorhanden ist oder müssen anderenfalls redundant ausgeführt werden. Eine Redundanz ist in diesem Sinne gewährleistet, wenn an geforderter Stelle ein zusätzlicher, gleichartiger und getrennt abgesicherter Endstromkreis installiert wird. Die Anschlusspunkte müssen regengeschützt, überdacht und abschließbar sein. In den Strom-Anschlusskästen darf keine weitere Technik eingebaut sein.

Die Stromversorgung der TV-Anschlüsse am TV-Compound muss stets direkt über die Hauptverteilung der Spielstätte angebunden sein und eine Gesamt-Anschlussleistung von mind. 150 kVA sicherstellen. Es ist zu gewährleisten, dass verbaute Absicherungen auch hohe Anschaltströme tolerieren.

Sollte der Club die benannte Stromversorgung nicht über das Gebäudenetz gewährleisten können, ist diese bei Bedarf mittels Aggregaten sicherzustellen.

Alle Anschlüsse für die Übertragungstechnik müssen nachweislich jährlich durch eine Fachkraft überprüft werden und den gültigen Vorschriften entsprechen.

Ein Potentialausgleich zwischen sämtlichen Anschlusspunkten, inklusive aller TV-Anschlüsse, ist zu gewährleisten.

Wird eine Fehlerstromschutzschaltung (RCD) eingebaut, so ist diese für jeden TV-Stromkreis grundsätzlich separat auszuführen. RCDs die mehrere Stromkreise gesammelt abdecken sind für TV-Zwecke ungeeignet und unzulässig.

Die jeweiligen TV-Anschlüsse sind mit nachfolgenden Fehlerstromschaltungen zu versehen:

Leistung / Typ	Pflicht Fehlerstromschutzschaltung (RCD)
125A CEE (sofern optional vorhanden)	Nein, Falls vorhanden Auslösestrom 500 mA
63A CEE	Nein, Falls vorhanden Auslösestrom 300 mA
32A CEE	Ja Auslösestrom 30 mA
16A CEE	Ja Auslösestrom 30 mA
16A Schuko	Ja Auslösestrom 30 mA

Dauerhafte TV-Anschlüsse für Festinstallationen (24x7)

Ort Abnehmer	Anschlüsse	
In Halle Pixellot Kamera VPU	Anzahl	Leistung / Typ

	1	16A Schuko
im Telekommunikationsraum mit Endgerät Glasfaseranschluss Netzabschluss Vordienstleister	Anzahl 1 + Redundanz	Leistung / Typ 16A Schuko
In-Haus-Technikraum Glasfaseranschluss Service-Rack	Anzahl 1 + Redundanz	Leistung / Typ 16A Schuko
In Halle Glasfaseranschluss SMPTE-Box Übergabepunkt für "Außenproduktion"	Anzahl 1 + Redundanz	Leistung / Typ 16A Schuko

Temporäre TV-Anschlüsse NextGen-Produktion (am Produktionstag)

Ort Abnehmer	Anschlüsse		*1 Max. Kabelentfernung
In Halle / Regie	Anzahl 1	Leistung / Typ 16A Schuko als beschriftete Wandsteckdose	5 m
In Halle / Regie KOM-Platz / Kommentatorenplatz (Dyn) Sofern von Regie getrennt	Anzahl 1	Leistung / Typ 16A Schuko als beschriftete Wandsteckdose	5 m
direkt an den jeweiligen Kamerapositionen	Anzahl pro Kamera	Leistung / Typ 230V Schuko als beschriftete Steckdose, alternativ Ausführung auch als temporäres Verlängerungskabel möglich	0 m

Die in der BBL Datenbank verfügbaren Fragebögen zur Stromversorgung in den Spielstätten müssen von jedem Verein bis spätestens 31.08.2026 in der BBL Datenbank hochgeladen werden.

8.2 KABELWEGE

Sämtliche fliegend verlegten und fest installierten Kabel zwischen TV-Compound und Remote-Unit und den verschiedenen Medienarbeitsplätzen müssen in gesicherten und nicht der Öffentlichkeit zugänglichen Kabelwegen verlegbar sein. Kabelwege in öffentlichen, insbesondere in von Zuschauern stark frequentierten Bereichen müssen vom Zuschauerblock mechanisch getrennt und geschützt verlaufen. Der Club hat dafür die Voraussetzungen für eine tagesaktuell fliegende Verkabelung zu schaffen.

Auch innerhalb der Spielstätte müssen die infrastrukturellen Voraussetzungen für die sichere und geschützte Verlegung von Kabeln beispielsweise durch die Installation von Kabelhaken geschaffen werden. An getrennten Brandschutzzonen und Türen müssen entsprechende Kabeldurchführungen angebracht sein (min. 100 mm Durchmesser). Kabelwege in öffentlichen, insbesondere in von Zuschauern stark frequentierten Bereichen müssen vom Zuschauerblock mechanisch getrennt verlaufen. Kabel müssen stets zugriffgeschützt verlegt werden können.

8.3 BELEUCHTUNG

Die technischen und qualitativen Anforderungen an die Beleuchtung einer Spielstätte wird separat in der **BBL RICHTLINIE ZUR SPIELHALLENBELEUCHTUNG** aufgeführt. Die Verfügbarkeit von Licht beim Warm-Up, im Spielbetrieb und nach der Partie wird in den **BBL STANDARDS** vorgegeben.

Durch den Einsatz von lichtemittierenden LED-Werbeflächen kann die Bildaufzeichnung der TV-Produktionen maßgeblich gestört werden. Es ist dabei darauf zu achten, dass die Einstellung der LED-Werbeflächen sowohl in der Halle als auch im TV ein qualitativ gleichwertiges Erscheinungsbild abgeben.

Im Rahmen des gemeinsamen Beleuchtungstest (siehe auch Ziffer 4.8) ist das Zusammenspiel zwischen TV-Übertragung und LED-Werbeflächen bei jedem Spiel zu überprüfen und auf die TV-Produktion abzustimmen.

Im Streitfall entscheidet die BBL und kann den Club gemäß BBL-Strafenkatalog sanktionieren.

Arbeitsbeleuchtung

Während des kompletten Auf- und Abbaus hat der Club eine ausreichende Arbeitsbeleuchtung der Spielstätte laut Arbeitsstättenverordnung (ASR A3.4) sicherzustellen.

8.4 BESCHALLUNG

Für die Gewährleistung eines hochwertigen audiovisuellen Eindrucks der TV-Produktion der Spiele ist neben Bildqualität auch die Tonqualität von entscheidender Bedeutung.

Eine akustische Störung oder Behinderung insbesondere der Live-Kommentatoren bzw. auch Moderatoren durch das vom Heim-Club veranstaltete Rahmenprogramm (u. a. Arena-TV, Musikeinspielungen) ist so gering wie möglich zu halten. Hierfür muss die installierte Beschallungsanlage mindestens im Bereich der Medientribüne und eines dort befindlichen Kommentatorenplatzes aber auch an einer möglichen alternativen Positionierung von Kommentatoren- und Regiearbeitsplätzen (z. B. direkt am Spielfeld) separat regulier- oder bei Bedarf vollständig abschaltbar sein. Die Schallpegel sind den gültigen Vorschriften anzupassen. Insbesondere ist darauf zu achten, dass im Bereich der Live-Kommentatoren Schall-ruckpegel von 95 dB(A) nicht überschritten werden. In jedem Fall ist der Schall-ruckpegel an allen Medienarbeitsplätzen des Hostbroadcaster / TV-Erstverwer-ers sofern sie in der Arena sind, auf maximal 95 dB(A) zu beschränken. Für die Messung und Einhaltung ist der Heim-Club verantwortlich.

Neben den o.g. Regelungen muss insbesondere gewährleistet sein, dass redaktionelle Aufzeichnungen von Interviews im Vorfeld des Spiels akustisch nicht überlagert werden (z.B. durch Musikeinspielungen, Audio „Videowürfel“ Stadion-TV). Hierfür ist die hallenseitige Beschallungsanlage mindestens an den entsprechenden Positionen so anzupassen, dass die hier stattfindenden TV-Voraufzeichnungen nicht gestört werden.

Bei der Live-Aufzeichnung der Superflash-Interviews zur Halbzeitpause (jeweils 2 Minuten nach der 1. Halbzeit und vor der 2. Halbzeit) ist die Spielstättenbeschallung so anzupassen, dass die Durchführung von Interviews möglich ist. Gleiches gilt nach Spielende in einem Zeitraum ab 2 bis ca. 10 Minuten nach Abpfiff.

Entsprechende Absprachen zur Beschallung im Rahmen des Eventprogramms in Abstimmung des Ablaufs der TV-Produktion (z.B. Voraufzeichnungen) erfol-

gen im Vorfeld des Spiels zwischen KOM-Creator bzw. Regie-Operator und PV im Rahmen der Ablaufbesprechung.

Eine Störung liegt vor, wenn die Lautstärke in der Halle durch künstliche Beschallung so hoch ist, dass keine Kommunikation zwischen den Beteiligten der TV-Produktion möglich ist bzw. Audioaufzeichnungen unverständlich werden. Bei Feststellen derartiger Störungen, hingegen getroffener Absprachen im Rahmen Ablaufbesprechung, informiert ein Mitarbeiter des Providers AP, im Regelfall der Tontechniker bzw. Produktionsassistent, unmittelbar den PV. Der PV ist angehalten unmittelbar für eine angepasste Lautstärke zu sorgen.

Parallel zur Information des PV wird auch der Kommissar über Störungen der TV-Produktion durch zu laute Beschallung informiert. Sollte die Maßnahmen des PV hinsichtlich einer Reduzierung der Lautstärke keine Wirkung zeigen, ist der Kommissar angehalten noch während der Übertragung eine Regulierung im Sinne aller Beteiligten zu erwirken. Darüber hinaus dokumentiert der Kommissar sämtliche Beschwerden zu Störungen in seiner Checkliste bzw. Bericht an die BBL.

Bei wiederholten dokumentierten Störungen behält sich die BBL das Recht vor, Verstöße im Rahmen des BBL-Strafenkatalogs zu ahnden.

Die BBL hat bei wiederkehrenden Beschwerden, das Recht eine Messung des Innenpegels einer Spielstätte durchführen zu lassen. Bei Überschreiten der zulässigen Werte werden die Kosten der Messung dem Heim-Club in Rechnung gestellt.

9 LAGERRAUM NEXTGEN-PRODUKTION

Sofern möglich, soll die komplette Produktionstechnik / Streaming-Technik (Aufzeichnungstechnik Kameras / Mikros, Kabel, Flight-Case Regie) zwischen den Produktionstagen am Ort verbleiben und wird nach dem Abbau in der Spielstätte eingelagert. Am Produktionstag muss insbesondere zum Aufbau ein ungehinderter Zugang zur Technik bzw. deren Abtransport aus dem Lagerraum möglich sein. Der Zugang zur Technik darf nicht durch andere Lagergegenstände versperrt werden.

Für die Lagerung der Streaming-Technik sind folgende Anforderungen einzuhalten:

- **Platzbedarf:**
Als reine Stellfläche für die wesentlichen technischen Komponenten (Regie-Rack, Stagebox und Lagerkiste) wird eine Fläche von etwa 1,40 m × 1,20 m oder alternativ 2,60 m × 0,60 m benötigt. Das verbleibende Equipment kann volumenmäßig problemlos auf oder in den Transportcases gelagert werden, sodass keine weiteren Flächenanforderungen bestehen.
- **Trockene und saubere Umgebung:**
Der Lagerraum muss trocken, sauber und geschützt vor grobem Staub und Schmutz sein. Die Luftfeuchtigkeit ist auf ein für technische Geräte unkritisches Niveau zu halten (idealerweise unter 60 % relative Luftfeuchtigkeit). Extreme Temperaturschwankungen sind zu vermeiden.
- **Abschließbarer Lagerraum:**
Die Technik muss in einem abschließbaren Raum gelagert werden. Türen und Zugangspunkte sind mit hochwertigen Schließsystemen zu sichern, um unbefugten Zutritt zu verhindern. Eine zusätzliche Absicherung durch Alarmanlagen oder Videoüberwachung wird empfohlen.
- **Zugriffskontrolle:**
Der Zugang zum Lagerraum sollte ausschließlich autorisierten Personen möglich sein.

Verfügbarkeit von Lagerflächen:

Sollte der Verein in der Spielstätte **keinen** geeigneten Lagerraum zur Verfügung stellen können, werden sich der Verein und Dyn Media über eine andere geeignete Lagerstätte verständigen, wobei Dyn Media die dafür anfallenden Kosten trägt. Die BBL bittet nachdrücklich alle Vereine um bestmögliche Unterstützung eine geeignete Lagerfläche innerhalb der Spielstätte bereitzustellen.

Elektronikversicherung & Aufbewahrung des Equipments

Die Elektronikversicherung der Spontent Productions GmbH bietet einen Versicherungsschutz ausschließlich für das im Eigentum der Spontent Productions GmbH befindliche Produktionsequipment, das im Rahmen der Übertragungen von Spielen der Basketball Bundesliga (BBL) eingesetzt wird.

Versichert sind unvorhergesehene Schäden wie Bedienungsfehler, Überspannung, Brand, Wasserschäden, Vandalismus, höhere Gewalt sowie Verlust durch Diebstahl, Raub oder Einbruch.

Nicht versichert sind Schäden durch vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verhalten (z.B. unbeaufsichtigte Lagerung im öffentlichen Raum, unsachgemäße Nutzung des Equipments oder vorsätzliche Missachtung technischer Betriebsanweisungen).

Lagerung:

Das Produktionsequipment ist in einem trockenen, beheizten und abschließbaren Raum zu lagern, der ausschließlich autorisiertem Personal zugänglich ist; Schlüssel oder Zugangsdaten dürfen nur an befugte Personen ausgegeben werden. Um Schäden oder unbefugte Eingriffe zu vermeiden, ist sicherzustellen, dass nicht in die Produktion eingebundene Personen keinen Kontakt mit dem technischen Setup haben.

Haftung bei Schäden:

Bei grob fahrlässig verursachten Schäden ist die private Haftpflichtversicherung der verursachenden Person bzw. die Klubversicherung in Anspruch zu nehmen

10 SICHERUNG DER PRODUKTIONSEINRICHTUNGEN

10.1 VERKEHRSSICHERUNG

Die Clubs müssen angepasst an die Witterungsverhältnisse (z.B. extreme Nässe, Eis und Schnee) sämtliche TV-Produktionsflächen und Zuwege (z.B. TV-Compound und nötige Wege / Zugänge vom TV-Compound bis in Spielstätte) vor Aufbaubeginn des Hostbroadcasters vollständig geräumt und gestreut haben.

10.2 ORDNUNGSDIENST

Der Club hat ausreichend qualifiziertes und eingewiesenes Fachpersonal des Ordnungsdienstes rund um den Spielbetrieb zu beauftragen, um einen störungsfreien Ablauf des Produktionsvorhabens sowie den Schutz aller Gewerke inklusive installierter Technik zu gewährleisten. Er hat sicherzustellen, dass dem Ordnungsdienst die jeweils gültige Fassung der TV-Richtlinie vorliegt und diese umgesetzt wird.

Der Ordnungsdienst muss folgenden Positionen überwachen:

- Kamerapositionen, sofern diese sich in öffentlich zugänglichen Bereichen befinden für die Dauer der Zuschaueröffnung.
- Medientribüne im Bereich der Führungskameras und der Kommentatoren für die Dauer der Zuschaueröffnung.
- TV-Installationen im Innenraum der Veranstaltungsstätte für die Dauer der Zuschaueröffnung.
- NextGen Produktion: Regie-Arbeitsplatz
- Kommentatorenplatz bzw. Studio-/Presenter-Position für die Dauer der Zuschaueröffnung.

Für alle weiteren Arbeitsbereiche ist sicherzustellen, dass ausreichend Schutz für Personal und Technik besteht und keine Einschränkungen für den Produktionsablauf entstehen.

10.3 AUFBAUTEN UND INSTALLATIONEN IN DEN ARENEN

Der Club hat sämtliche erforderlichen und geeigneten Maßnahmen zu treffen, um Gefahren vom Hostbroadcaster abzuwenden. In diesem Zusammenhang hat er insbesondere Verkehrssicherungspflichten im Zusammenhang mit den Anforderungen der Richtlinien der BBL zu erfüllen. Insbesondere ist sicherzustellen, dass der Stadionbetrieb den arbeitsschutzrechtlichen Vorschriften gemäß Arbeitsstättenverordnung sowie den Unfallverhütungsvorschriften entspricht.

Für den Fall, dass die gegebene Infrastruktur nicht den Anforderungen entspricht, wird der Club schriftlich von der BBL über Mängel und eine Frist zur Beseitigung in Kenntnis gesetzt. Nach deren erfolglosem Verstreichen kann der Hostbroadcaster nach Abstimmung mit der BBL selbst zu Lasten des Clubs geeignete Maßnahmen zur Abwehr von Produktionsrisiken treffen lassen. Im Falle von unmittelbaren Risiken für Produktion und Ablauf kann der Hostbroadcaster auch ohne Fristsetzung Mängel beseitigen lassen.

Sofern dem Hostbroadcaster infolge ungenügender oder mangelhafter medientechnischer Infrastruktur Schäden oder Mehraufwendungen entstehen, hat der Club diese zu entgelten.

10.4 HAFTUNG

Der Club hat durch geeignete Maßnahmen stets dafür Sorge zu tragen, dass Personal sowie ein- und aufgebaute Technik samt Verkabelung durch Fremdeinwirkung nicht zu Schaden kommen. Hierfür sind im Einzelfall mechanische Vorkehrungen und der Einsatz zusätzlicher Ordnungskräfte notwendig.

Der Club hat ebenso sicherzustellen, dass sich keine unberechtigten Personen in den Arbeitsbereichen, insbesondere im Bereich des TV-Compound und des Venue Core aufhalten. Jegliche Haftung gegenüber nicht Zutrittsberechtigten Dritten (z.B. Personen- oder Sachschäden) wird vom Hostbroadcaster grundsätzlich abgelehnt.

Es sind die gesetzlichen Haftungsregelungen anwendbar.

Der Club ist verpflichtet, sein Risiko durch den Abschluss angemessener Versicherungen zu reduzieren.

Im Schadensfall ist der Club, dessen Spieler oder Arbeitnehmer das Schadensereignis verursacht oder hilfsweise vom Schadensereignis betroffen ist, sofern kein anderer Spieler oder Arbeitnehmer des gegnerischen Clubs in das Schadensereignis involviert ist, oder hilfsweise in dessen regelmäßiger Spielstätte das Schadensereignis eintritt, verpflichtet, die Ersatzansprüche, die aus dem Schadensfall resultieren, zu koordinieren, die Ersatzansprüche zu leisten und gegebenenfalls bei dem Schadensverursacher Regressansprüche geltend zu machen.

11 GLASFASERANSCHLUSS HOSTBROADCASTER (FESTINSTALLATION)

Alle Hauptspielstätten der Clubs werden nach Möglichkeit (zeitliche Verfügbarkeit und wirtschaftliche Parameter wie initiale Bauten) in Auftrag und Kosten des Hostbroadcasters an ein geschlossenes Glasfaser-Netzwerk erschlossen. Dieses dient sowohl Services zur Kontribution der Mediensignale als auch Internet-services zur Umsetzung der Berichterstattung des Hostbroadcasters und Pay-TV Erstverwerter (Dyn). Der mit der Umsetzung durch DNM beauftragte Produktionsprovider Kontribution Glasfaser-Netzwerk „KGFN“ (Riedel Networks) benötigt hierzu an diesen Standorten vom zuständigen Heim-Club und Spielstättenbetreiber Unterstützung bei der initialen Installation und auch Betrieb

Der Club stellt dem Hostbroadcaster hierzu die nachfolgend beschriebenen Infrastrukturleistungen (incl. aller damit verbundenen Betriebs-, Wartungs-, Instandhaltungs- und Verbrauchskosten) kostenfrei zur Verfügung.

Durch den Club wird sichergestellt, dass der Zugang zu sämtlichen nachfolgend benannten technischen Einrichtungen des Glasfaseranschlusses durch die technischen Mitarbeiter des Hostbroadcasters (Außenproduktion oder „KGFN“) zu Betriebs- und Entstörungszwecken über den PV des Clubs im gesamten Produktionszeitraum (von Park & Power bis Abbauende) jederzeit schnellstmöglich gewährleistet wird.

11.1 ÜBERSICHT DER BESTANDTEILE FÜR GLASFASER-NETZWERK

Das Glasfaser-Netzwerk an der Spielstätte ist technisch in mehrere Servicebereiche aufgegliedert:

1. Zuführung der Carrierleitung des Vordienstleisters (im Regelfall Deutsche Telekom) im Telekommunikationsraum („Netzabschluss des Vordienstleisters“).
2. Verbindung vom Telekommunikationsraum zum Service Rack und Stellfläche und Versorgung Service Rack.
3. Verbindung vom Service Rack zum Anschlusskasten des Produktionsproviders AP und Stellfläche und Versorgung für den Anschlusskasten („SMPTE-Box“)

11.2 NETZABSCHLUSS VORDIENSTLEISTER

Bei nachfolgenden Anforderungen wird die Annahme einer In-Haus-Lösung bei Netzabschluss und Service Rack getroffen. Sollte an der Spielstätte aus baulichen Gründen keine In-Haus-Lösung möglich sein, können in Abstimmung zwischen Club und Hostbroadcaster auch alternative Lösungen (z.B. Outdoor-Geräteschrank) umgesetzt werden.

Zur Installation des Endgerätes für den Netzabschluss wird durch den Club ein Übergabepunkt (z.B. in einem trockenen und staubfreien Technikraum) mit geeigneter Aufstellfläche incl. Stromversorgung für den Hostbroadcaster dauerhaft beigestellt.

Aufstellfläche:

- es wird die Fläche zur Installation eines Endgerätes mit mind. zwei Höheneinheiten in einem 19"-Geräteschrank benötigt

Für den Netzabschluss ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 8.1 bereitzustellen.

11.3 SERVICE RACK

Zur Installation des Service Rack wird durch den Club ein trockener und staubfreier In-Haus-Technikraum mit geeigneter Aufstellfläche incl. Stromversorgung für Hostbroadcaster den dauerhaft beigestellt.

Aufstellfläche:

- Fläche zur Installation der Netzwerktechnik in einem 19"-Geräteschrank mit mind. 18 Höheneinheiten
- Anschlussmöglichkeit des In-Haus-Kabels vom Telekommunikationsraum an das Service Rack
- zum Öffnen der Türen ist rund um den Bereich des 19"-Geräteschrank ein Abstand von 1 m, insbesondere vorne, freizuhalten
- idealerweise wird eine Klimatisierung des Raumes in einem Bereich von 18 bis 24 Grad sichergestellt
- Übergangsweise Stellfläche für ein Flight-Case bis zur dauerhaften Bereitstellung Stellfläche für das Service Rack

Für das Service Rack ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 8.1 bereitzustellen.

11.4 VERSORGUNG UND ÜBERGABE TV (SMPTE-BOX)

Unabhängig vom Produktionskonzept Ü-Wagen oder Remote-Produktion wird an der Spielstätte an zentraler Übergabe- und Anschlusspunkt zwischen Produktionsprovider KGfN und AP („SMPTE-Box“) umgesetzt. Die entsprechende Position wird im Rahmen der Vorbesichtigungen gemeinsam mit dem Club festgelegt.

Zur Installation der SMPTE-Box stellt der Club dem Hostbroadcaster nachfolgende beschriebene Aufstellflächen incl. Stromversorgung dauerhaft bei.

Aufstellfläche:

- die Flächenbedarf für die Installation des Anschlusskastens beträgt (Breite x Höhe x Tiefe) ca. 600 x 380 x 350 mm
- zum Öffnen der Türen und Kabelführung zum Ü-Wagen ist rund um den Bereich des Anschlusskastens ein Abstand von 1 m freizuhalten
- die obere Kante des Anschlusskasten darf eine Höhe von 1,5 m nicht überschreiten

Für die SMPTE-Box ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 8.1 bereitzustellen.

12 BESONDERE REGELUNGEN ZUM BERIEB VON FESTINSTALLATIONEN DYN

Zur Umsetzung der Produktionen der Spiele durch DMN bzw. deren beauftragten Produktionsprovider können Festinstallationen (im Regelfall in den Hauptspielstätten) erforderlich werden. Derzeit sind nachfolgende Festinstallationen folgender Produktionssysteme vorgesehen:

- **Kontribution Glasfaser-Netzwerk durch Produktionsprovider Riedel Networks (siehe auch Ziffer 13)**
- **AI-Kamerasystem durch Produktionsprovider Pixellot (siehe auch Ziffer 7)**

Das nachfolgende Kapitel regelt die generische Umsetzung

1. **Initialinstallation**
2. **Regelbetrieb (incl. Wartung, Reparatur)**
3. **Veränderungen**
4. **Abbau**

sowie auch die spezifischen Anforderungen der jeweiligen Produktionssysteme. Die Initialinstallation und Abbau betreffen auch pro Spielzeit wechselnde Clubs als Auf- bzw. Absteiger.

12.1 Umsetzung der Initialinstallation

Die initiale Installation der Produktionssysteme (incl. der entsprechenden Netzwerkverkabelung für die Kontribution Glasfaser-Netzwerk) in den jeweiligen Spielstätten wird im Auftrag und auf Kosten von Dyn Productions durch die jeweiligen Produktionsprovider bzw. deren Subdienstleister durchgeführt.

Die Umsetzung und Kosten zur (initialen) Versorgung der Produktionssysteme mit der entsprechenden Infrastruktur (Stellflächen, Stromversorgung, Internetzugang) übernimmt der jeweilige Club als Mitwirkungsverpflichtung auf eigene Kosten.

Der Ablauf für die initiale Umsetzung von Festinstallationen wird im Regelfall wie folgt umgesetzt:

Die übergreifende Projektierung und Koordination mit den sämtlichen benötigten Gewerken (z.B. Hallenelektriker) bzw. sonstigen Instanzen (z.B. Spielstättenbetreiber, Brandschutz) von der Planung bis zur betriebsfertigen Umsetzung der initialen Installation erfolgt durch die jeweiligen Produktionsprovider bzw. auch dessen Subdienstleister.

Der Club unterstützt die Produktionsprovider best- und schnellstmöglich in allen zur Planung und Umsetzung der Festinstallationen notwendigen organisatorischen Aufgaben, bei erforderlichen Genehmigungen.

Die Produktionsprovider beginnen die Projektierung mit Beauftragung bzw. verbindlichen Bekanntgabe der Hauptspielstätten der am Ligabetrieb beteiligten Clubs, insbesondere auch Aufsteiger. Die finale Information über alle bei der BBL zugelassenen Clubs, sowie deren verbindlichen Hauptspielstätten, teilt die BBL dem Hostbroadcaster spätestens 8 Wochen vor Beginn einer jeden Spielzeit mit.

Im Regelfall wird vor jeder Erstinstallation durch den Produktionsprovider ein entsprechender Vorbesichtigungstermin (siehe auch Ziffer 3.3) mit allen zur Umsetzung Beteiligten Instanzen wie Club, Spielstättenbetreiber, Telekommunikationsunternehmen, Bauunternehmen, Behörden, etc. vereinbart. Diese Vorbesichtigung kann aus organisatorischen Gründen auch separat zur Vorbesichtigung des Produktionsproviders Außenproduktion erfolgen.

Bei diesem Vorbesichtigungstermin werden, unter Berücksichtigung der Anforderungen seitens der Produktionssysteme sowie der baulichen Gegebenheiten, gemeinsam die notwendigen Maßnahmen (z.B. Anbringung, notwendige Öffnungen, Verkabelungen) für die Umsetzung der Festinstallationen am jeweiligen Standort vereinbart und anschließend durch den Produktionsprovider dokumen-

tiert bzw. technisch geplant. Der Club stellt den Produktionsprovidern hierfür Baupläne der Spielstätte incl. der Technikplanung der Netzwerkanschlüsse, sowie Kabeltrassen und bestehende Verkabelung (Netzwerk und Strom) zur Verfügung. Zudem sorgt der Club für die erforderlichen Genehmigungen, sowie für die Mitarbeit der hierfür erforderlichen Instanzen bzw. Gewerke bei Planung und Ausführung (z.B. Öffnen / Schließen von Brandschotts, Genehmigung zur Verlegung notwendiger Kabel) der vereinbarten Installationen.

Falls die anteilige Installation durch den Produktionsprovider in der Spielstätte nicht selbst durchgeführt, sondern durch hauseigene Fachfirmen (z.B. Elektriker) umgesetzt werden müssen, stellt der Club die entsprechenden Kontaktinformationen bereit. Er stellt zudem sicher, dass der Installationsprozess durch die hauseigene Fachfirma vom Angebot bis zur Installation zeitnah und in den vereinbarten Fristen umgesetzt wird.

Weiterhin stimmt sich der Club mit den Produktionsprovidern hinsichtlich der zeitgleichen Umsetzung der eigenen mitwirkungspflichtigen Beistellungen ab.

Nach der erfolgten Installation sämtlicher Komponenten werden die Produktionsprovider die jeweiligen Produktionssysteme final einrichten und testen. Während der Einrichtung und Tests ist die Zusammenarbeit mit dem Club bzw. dem Betreiber der Spielstätte in Absprache mit den Produktionsprovidern erforderlich.

12.2 REGELBETRIEB

Der laufende Betrieb der Produktionssysteme in den jeweiligen Spielstätten wird im Auftrag von Dyn Productions durch die jeweiligen Produktionsprovider sichergestellt.

Der laufende Betrieb der mitwirkungspflichtigen Beistellungen wird durch die Clubs gewährleistet. Die Aufstellflächen, Kabelwege, Stromversorgung und die Klimatisierung müssen jährlich über den Club durch eine Fachkraft überprüft werden und den gültigen Vorschriften entsprechen.

Grundsätzlich darf eine geplante Unterbrechung der beigestellten Strom- bzw. Internetversorgung nur mit Zustimmung des Produktionsprovider vorgenommen werden. Dieser muss durch den Club bzw. Spielstättenbetreiber rechtzeitig über die anstehende Unterbrechung informiert werden.

Für den Betrieb (z.B. Wartung, Reparatur) seiner Produktionssysteme ist dem Produktionsprovider in Absprache mit Club bzw. Spielstättenbetreiber jederzeit

Zufahrt und Zugang zur Spielstätte bzw. seinen technischen Installationen bzw. Equipment zu gewähren.

Insbesondere bei senderelevanten Funktionsstörungen (z.B. Netzwerkausfall) muss der Produktionsprovider Notzugang zur Spielstätte erhalten, um eine kurzfristige Entstörung zu gewährleisten. Der Club stellt ihm hierfür entsprechende Notfall-Kontaktadressen der technischen Ansprechpartner (per eMail oder besser Telefon) zur Verfügung. Ein möglicher Zugang zur Spielstätte kann in Absprache mit dem Produktionsprovider auch über Schlüssel-Übergabe-Boxen gewährleistet werden.

Die festinstallierte Produktionstechnik muss sich in einem gesicherten bzw. geschlossenen Bereich befinden, um unbefugten Zugang zu verhindern. Sämtliches Equipment ist durch den Club bzw. Spielstättenbetreiber vor Beschädigung und Missbrauch zu schützen. Schäden sind unverzüglich anzuzeigen, damit eine Sensibilisierung beim nächsten Heimspiel sichergestellt werden kann.

12.3 VERÄNDERUNGEN

Bei den bestehenden Festinstallation (z.B. Netzabschlüsse, Aufstellflächen, Kabelwege, Stromversorgung und der Klimatisierung) der Produktionssysteme können seitens des Clubs bzw. der Spielstättenbetreiber (z.B. durch Komplettumbau, temporäre Umbauten oder Behinderung durch andere Veranstaltungen) Veränderungen oder Einschränkungen erforderlich sein. Diese sind dem Hostbroadcaster bzw. den Produktions Providern seitens des Clubs bzw. Spielstättenbetreibers rechtzeitig, jedoch mindestens 6 Wochen vor dem geplanten Ereignis, anzukündigen und mit diesen abzustimmen.

In diesem Fall muss ein gleichwertiger Ersatz geschaffen werden. Der Club hat die hierfür entstehenden Mehrkosten (z.B. Vorbesichtigungen, zusätzliche Arbeitszeiten, zusätzliches Personal, erhöhter Technikaufwand, Umbauten, etc.) nach tatsächlichem Aufwand zu tragen.

12.4 **NEU: Kosten- und Verantwortungsregelung für Betrieb, Störungen und Veränderungen**

Dyn trägt die Kosten für Wartung und Reparatur der festinstallierten Produktionssysteme, sofern Schäden auf technische Defekte der eingesetzten Hardware oder Software sowie auf betriebsbedingte Abnutzung zurückzuführen sind.

Der Club trägt hingegen die Kosten für Reparaturen, Wiederherstellungsmaßnahmen sowie daraus resultierende Zusatzaufwände, sofern Schäden oder Funktionsbeeinträchtigungen auf Veränderungen, Eingriffe oder Beschädigungen der festinstallierten Infrastruktur oder der technischen Rahmenbedingungen in der Spielstätte zurückzuführen sind. Dies gilt insbesondere auch für nachträgliche Änderungen an der Spielstätte oder deren technischer Infrastruktur.

Dies umfasst insbesondere, jedoch nicht abschließend:

- die Beschädigung oder Durchtrennung von Kabelverbindungen,
- Veränderungen oder Eingriffe in die Netzwerk-Infrastruktur (z. B. Umstellungen, Abschaltungen, Fehlkonfigurationen),
- Eingriffe in die Stromversorgung oder sonstige technische Zuleitungen,
- bauliche Maßnahmen oder Umbauten, die die Funktionsfähigkeit oder Verfügbarkeit der Installationen beeinträchtigen,
- temporäre oder dauerhafte Einschränkungen durch andere Veranstaltungen oder Nutzungen der Spielstätte.

Die Zuordnung der Verantwortlichkeit erfolgt im Einzelfall in Abstimmung zwischen Dyn, BBL, Produktionsprovider und Club.

13 **ABBAU**

DMN stellt sicher, dass mit Beendigung der Teilnahme des Clubs am Ligabetrieb (Abstieg) bzw. bei Beendigung der vertraglichen Zusammenarbeit mit einem Produktionsprovider die festinstallierten Produktionssysteme wieder aus den Spielstätten zurückgebaut werden, sofern dies von der Spielstätte oder BBL gewünscht wird. Als Frist ist hier spätestens zum 30.06. zum Ende der betreffenden Spielzeit zu sicherzustellen.

14 INHALTLICHE ANFORDERUNGEN AN DAS BASISIGNAL

In diesem Teil der Produktionsrichtlinien wird die Mindestanforderung an die redaktionelle Umsetzung des Basissignals beschrieben, um eine Minimum-Standardqualität der Übertragungen zu erreichen (siehe dazu auch Anlage 1).

14.1 TEAMANSPRACHEN IN DER AUSZEIT UND PAUSEN

Dem Hostbroadcaster ist es gestattet, während Auszeiten und Viertelpausen Bild- und Tonaufnahmen aus Nahdistanz aufzunehmen.

Der Hostbroadcaster respektiert den Wunsch der Bundesliga-Trainer das Taktikbrett aus dem Kamerabild der Teambesprechungen während Auszeiten und Pausen herauszuhalten.



Erwünscht (Quelle: Eibner-Pressefoto/Sascha Walther)

Nicht erwünscht (Quelle: Jörn Wolter / wolterfoto.de)

In den Viertelpausen und in den Auszeiten wird dem Hostbroadcaster mittels Tonangel und Kamera ermöglicht, die Audio-Atmosphäre der Teambesprechung zu übertragen. Im Regelfall wird die Mannschaft tonlich erfasst, die die Auszeit genommen hat. Demnach besteht ebenfalls die Möglichkeit bei der Mannschaft die Audi-Atmosphäre einzufangen, die die Auszeit nicht genommen hat!

Lehnen Mannschaftsverantwortliche die Verwendung eines Mikrofons ab, so ist dies durch den Hostbroadcaster zu respektieren, wird aber gleichwohl im Rahmen des BBL-Strafenkatalogs geahndet.

14.2 Zugang Kabine

Für den Pay-TV Erstverwerter besteht die Möglichkeit in enger Absprache und nur nach vorheriger Abstimmung mit dem jeweiligen RV vor dem Spiel Content

in den Teamkabinen zu produzieren (Interviews mit Protagonisten, Behind-the-scenes Einblicke, etc.). Dafür erhält er maximal fünf Minuten Zugang zur jeweiligen Teamkabine. Bei besonderen Spielen (z.B. Spiele von besonderer inhaltlicher/sportlicher Relevanz, Pokal- und Playoffspiele) hat der Hostbroadcaster außerdem die Möglichkeit, das Siegerteam nach dem Spiel mit in die Kabine zu begleiten, um emotionale Momente zu übertragen und ggf. kurze Interviews zu führen. Der genaue Zeitpunkt des Zutritts wird zwischen dem Hostbroadcaster und dem zuständigen RV abgestimmt.

Bei ebendiesen Spielen darf der Hostbroadcaster außerdem Chip-Kameras in den Kabinen der Teams installieren. Voraussetzung für die Nutzung ist eine redaktionelle Prüfung, die garantiert, dass das Video-Material nicht live ausgestrahlt wird, keine taktischen Details und/oder Aufnahmen zeigt, die die Intimsphäre der abgebildeten Personen verletzt.

14.3 SCHIEDSRICHTER-ENTSCHEIDUNGEN UND INSTANT REVIEW

Kommt das Instant Review System (IRS) zum Einsatz, so ist das Rückbild des offiziellen IRS-Servers als eine Bild-in-Bild-Quelle (Butterfly) zu zeigen, in dem der offizielle Review-Grund angegeben ist.



Neues IRS-Design mit Spielstand (Quelle: BBL)

Dem Hostbroadcaster ist es gestattet, bei IRS-Entscheidungen die Beratungen der Schiedsrichter*innen mittels Tonangel und Kamera im direkten Bereich des

IRS zu erfassen und zu senden, damit der TV-Zuschauer die Entscheidungsfindung nachvollziehen kann.

Alternativ wäre es auch möglich ein Mikrofon einzurichten und dieses ausschließlich bei IRS-Entscheidungen zu senden. Bedingung dafür ist, dass das Schiedsrichter Team über den Kommissar vor Ort über den Mikrofoneinsatz informiert wurde. Ein sichtbarer Tischaufsteller mit Mikrofon gilt als erfolgte Information.

Kommt das Instant Review System (IRS) zum Einsatz ist es für den Hostbroadcaster verpflichtend, ausschließlich die 4 definierten Kamerasignale zu verwenden (z. B. als Replay), die im IRS verfügbar sind. Es ist untersagt, andere Spielszenen /abweichende Kameraeinstellungen in der TV-Übertragung zu zeigen. Gleiches gilt für die Spielstätte / Hallenregie – das IRS OUT Signal ist im IRS Fall auf Würfel/Videoleinwänden zu zeigen (sofern in der Halle vorhanden). Keine eigenen / abweichenden Kameraeinstellungen dürfen gezeigt werden.

14.4 TV-GRAFIK UND DATENNUTZUNG

Das Grafikpaket für Spielgrafiken wird von der BBL als Vorlage produziert. Das BBL- Grafikpaket ist bei Live-Produktionen durch den Hostbroadcaster und die TV- Erstverwerter bei Ihren Produktionen und Übertragungen gemäß Styleguide der BBL verbindlich einzusetzen.

Der Spielstand (Scorebox) sollte im laufenden Spiel auch bei Unterbrechungen jederzeit im Bild zu sehen sein. Ist der Ball im Spiel muss der Scorestripe zu verwenden. Näheres regelt der separate Styleguide der BBL, der den TV-Partnern Hostbroadcaster und TV-Verwerter vier Wochen vor Saisonbeginn und 1. Pflichtspiel zugestellt wird.

Die verwendeten Dateninformation müssen aus den offiziellen Scouting-Erhebungen der BBL stammen und dem Design der BBL entsprechen. Nutzung von Eigenkreation (u.a. Advanced Stats, Umgestaltung der Tabelle /Turnierbäume) müssen zuvor von der BBL genehmigt worden sein.

14.5 INTERVIEW-BACKDROP

Der Einsatz eines TV-Backdrops ist grundsätzlich verpflichtend für alle Interviewaufnahmen mit BBL-Protagonisten zu verwenden und bei den Aufnahmen gut sichtbar im Hintergrund einzurichten. Eine Ausnahme kann die erste Runde des BBL-Pokals darstellen.

Gestattete Ausnahmen sind Live-Interviews vor dem Spiel ab Sendebeginn und Unterbrechungen (Auszeiten, Viertelpause, Halbzeit) im Spiel. Nach Spielende müssen mindestens zwei Interviews vor dem TV-Backdrop geführt werden. Es ist zu gewährleisten, dass der Ablauf der Interviews in einer Live-Situation durch die Bereitstellung des TV-Backdrop nicht beeinträchtigt wird.

Die BBL stellt den Clubs vor Saisonbeginn einen mobilen TV-Backdrop zur Verfügung. Die Verpflichtung für eine rechtzeitige Zurverfügungstellung des TV-Backdrops obliegt dem Heim-Club. Der genaue Übergabeort auf dem Spielfeld und die Zeitpunkte für die Nutzung werden mit dem Heim-Club und dem Hostbroadcaster vor der Saison definiert und in der Produktionsdisposition festgehalten. Zurverfügungstellung bedeutet, dass der Heim-Club den TV-Backdrop an der definierten Interviewpositionen (beispielsweise bei Voraufzeichnungen Position X und für Flash-Interviews nach dem Spiel mittig auf Spielfeld) bereitstellt und nach den Interviews dort wieder abholt. Der KOM-Creator wird den Heim-Club (RV/PV) jeweils vor jeder Produktion (z.B. in der Produktionsbesprechung Dyn) über die Zeiten der Zurverfügungstellung informieren, um einen reibungslosen Ablauf auf allen Seiten zu gewähren. Bei keiner Bereitstellung werden die Interviews durch die TV-Verwerter ohne TV-Backdrop aufgezeichnet, um die Abläufe der Sendung / vor Ort nicht unnötig zu verzögern. Eine nicht erfolgte Bereitstellung wird im Rahmen des **BBL-Strafenkatalogs** geahndet.

15 TV-MEDIENARBEITSPLÄTZE

Hier nachfolgend wird im Schwerpunkt die Zusammenarbeit zwischen Lizenzgeber BBL und dem Pay-TV Erstverwerter Dyn geregelt. Sollte bei ausgewählten Spielen eine Free-TV Erstverwertung stattfinden, sind in Absprache zwischen Club und Hostbroadcaster, auch diesem co-exklusiven Live-Verwerter entsprechende TV-Medienarbeitsplätze, Interview-Positionen bzw. Interviewpartner zu stellen.

15.1 KOMMENTATORENPLATZ

Für den / die Kommentatoren des Pay-TV Erstverwerter Dyn werden durch den Club, möglichst abgetrennt vom Zuschauerbereich und einfach zugänglich, entsprechende TV-Medienarbeitsplätze eingerichtet, die nachfolgende Anforderungen erfüllen:

- Der Arbeitsplatz ist für 2 Personen (Kommentator*in und Co-Kommentator*in) ausgelegt.
- Er befindet sich in Blickrichtung TV-Verwertungsseite.
- Er befindet sich am Spielfeldrand auf Höhe der Mittellinie. Befindet sich eine Kameraposition auf Höhe Mittellinie, verschieben sich die Arbeitsplätze wahlweise nach links oder rechts (maximal jedoch nur 10m von der Mittellinie).
- Eine ungehinderte Sicht auf das gesamte Spielfeld vom Sitzplatz der Kommentator*innen ist während des gesamten Spiels sicherzustellen (z.B. keine stehenden / vorbeilaufenden Zuschauer, Fahnen)
- Jeder Arbeitsplatz muss ausreichend Platz für Monitor und Laptop bieten.
- Der Arbeitstisch muss mindestens die Größe 1,2 m Breite, 80 cm Tiefe und 72-76 cm Höhe ausweisen. Zum Arbeitsplatz sind zwei höhenverstellbaren, drehbare Stühle beizustellen.
- Am Kommentatorenplatz muss Stellfläche für eine Stagebox von 1 m x 1 m vorhanden sein
- Einfacher Zugang auf das Spielfeld für Interviews
- Eine freie optische Sichtachse zwischen den Führungskameras KA 1 oder KA 2 und dem Kommentatorenplatz, um eine „KOM-im-ON“-Position zu ermöglichen.

Am Kommentatorenplatz ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 10.1 bereitzustellen.

Lassen die Gegebenheiten keinen Kommentatorenplatz direkt am Spielfeld zu, beispielsweise durch Fluchtwege, kann optional in Rücksprache mit dem Host-broadcaster ein Alternativ-Standort gewählt werden. Für diesen Fall übernimmt der Heim-Club die Ausgaben für einen zusätzlichen Fieldreporter, die dem diesem über eine jährliche Ratecard mitgeteilt werden.

Abhängig vom Redaktionsstandard des Pay-TV Erstverwerter Dyn kann die Zusetzung des Kommentars auch außerhalb der Spielstätte erfolgen. In diesem Fall wird der Kommentatorenplatz vor Ort nicht benötigt und kann durch den Pay-TV

Erstverwerter für den Club zu dessen Nutzung überlassen werden. Die Information seitens des Pay-TV Verwerter erfolgt spätestens 5 Tage vor dem Spiel.

15.2 REGIE-ARBEITSPLATZ

Grundsätzlich ist bei jedem Spiel ein entsprechender Regie-Arbeitsplatz an der dafür an der jeweiligen Spielstätte definierten Standard-Position einzurichten.

Die Position des Regie-Arbeitsplatzes ist im Idealfall einem abgeschlossenen sowie schallgeschützten Raum. Dieser sollte sich im Idealfall so nah wie möglich am Kommentatorenplatz befinden. Alternativ ist der Regie-Arbeitsplatz in unmittelbarer Nähe des Kommentatorenplatzes einzurichten. Eine alternative Positionierung des Regie-Arbeitsplatzes ist in Abstimmung mit dem Hostbroadcaster ebenfalls möglich. Er muss folgende Anforderungen erfüllen:

- Der Arbeitsplatz ist für zwei Personen ausgelegt.
- Ein Arbeitstisch für einen Arbeitsplatz muss mindestens eine Größe 1,6 m Breite, 80 cm Tiefe und 72-76 cm Höhe ausweisen. Zum Arbeitsplatz ist ein höhenverstellbarer, drehbarer Stuhl beizustellen.
- Unmittelbar daran anschließen muss eine weitere Fläche von 1,0 m Breite und 80 cm Tiefe.

Am Regie-Arbeitsplatz ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 10.1 bereitzustellen. Befindet sich der Regie-Arbeitsplatz direkt neben dem Kommentatorenplatz angeschlossen, reicht ein Anschluss für beide Positionen.

15.3 BESPRECHUNGSRAUM / PRODUKTIONSRAUM

Dem Hostbroadcaster muss am Produktionstag ein ausreichend großer Besprechungsraum für bis zu 20 Personen in der Nähe des TV Compound zur Verfügung gestellt werden. Die Produktionsbesprechung findet ca. 2,5 Stunden vor Spielbeginn statt.

Der Produktionsraum sollte ab Aufbaubeginn bis Abbauende zur Verfügung stehen. Der Raum muss abschließbar sein, der Schlüssel der Aufnahmeleitung überreicht werden und über ausreichende Bestuhlung und Tische, einen Spiegel sowie Getränke (Kaffee, Wasser, Softdrinks) und Zugang zu einem WC verfügen.

Besprechungsraum und Produktionsraum können getrennte Räume sein.

15.4 STUDIO- / INTERVIEWPOSITION

Zur Durchführung ihrer Berichterstattung werden den TV-Erstverwertern durch den Heim-Club Interview-Positionen an den jeweiligen Spielstätten eingerichtet.

Diese sind so zu allokalieren, dass insbesondere Live-Interviews für TV-Erstverwerter zeitnah und reibungslos durchgeführt werden können. Die genauen Positionen in den Spielstätten werden im Rahmen Vorbesichtigung abhängig von den örtlichen Gegebenheiten für jede Position und TV-Verwerter definiert und anschließend in der Standard-Disposition dokumentiert.

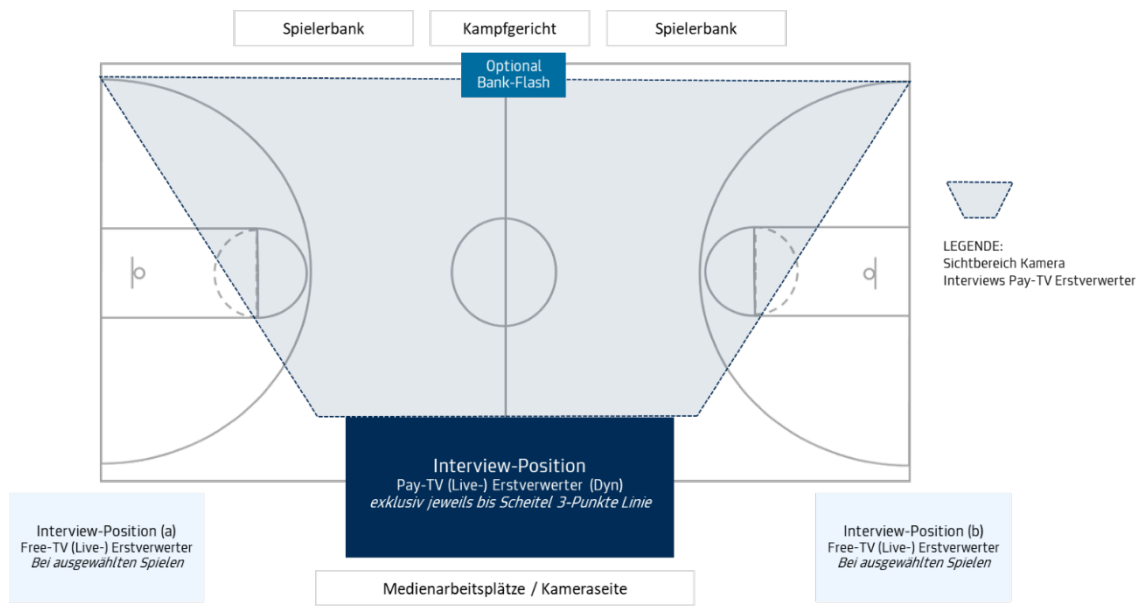
Alle Interviews der TV-Erstverwerter werden grundsätzlich an einer festgelegten Position durchgeführt.

Die Interview-Position wird als mobile Einheit temporär außerhalb der Spielzeiten auf dem Spielfeld eingerichtet. Der Hostbroadcaster gewährleistet, dass der Ablauf des Spielbetriebs, insbesondere in der Endphase des Spiels, zu keiner Zeit gestört wird.

Die Interview-Position des Pay-TV Erstverwerter (Dyn) mit einer Gesamt-Mindestfläche von 4 x 5m befindet sich auf Höhe der Mittelinie. Bei der Nutzung als Studio-Position bietet die Interview-Position Platz für Moderator, Experte und Gäste, sowie für zwei Monitore und ggf. einen Moderationstisch. Die Kamera und Lichttechnik befindet sich im Sicherheitsbereich des Spielfeldes, das On-Air Personal, befindet sich auf dem Spielfeld.

Die Interview-Position des Free-TV Erstverwerter befindet sich abhängig von der jeweiligen Spielstätte neben der linken oder rechten Spielfeldecke.

Es muss sichergestellt sein, dass während der Interviews ein freier, ungestörter Blick von der Kamera 2, aber auch von der Führungskamera 1 auf die Interview-Position des Pay-TV-Erstverwerter besteht.



Anmerkung: Nicht maßstabgetreu. Konkrete Umsetzung hängt von örtlichen Bedingungen der jeweiligen Halle ab

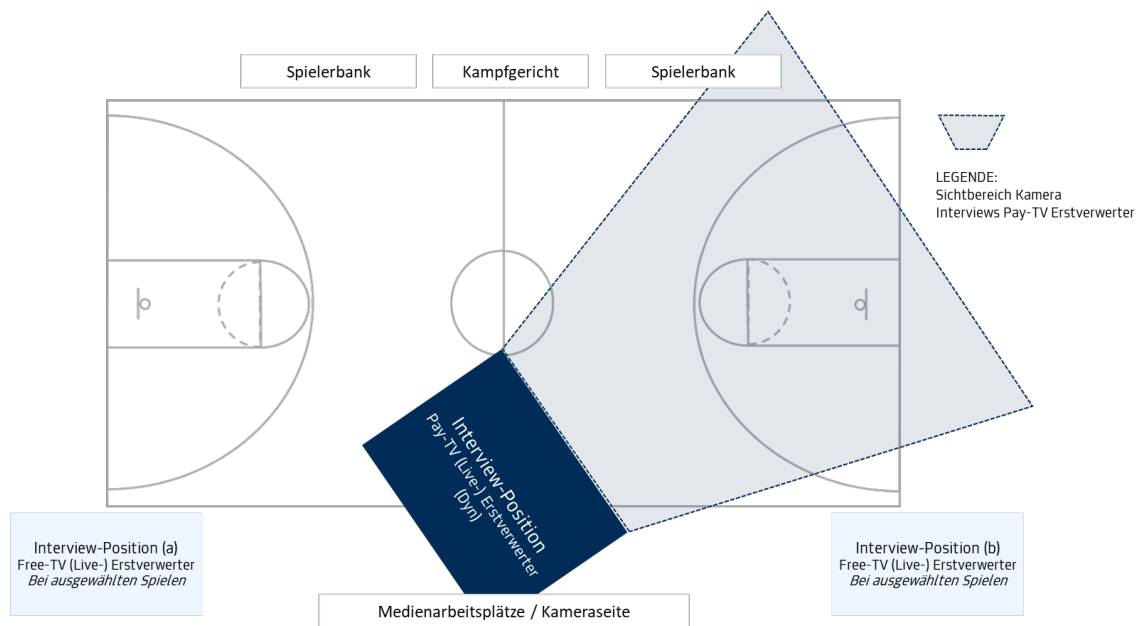
Abbildung Interview-Positionen TV-Erstverwerter mit Zone / freier Sichtbereich für Pay-TV Erstverwerter. Verbindliche Informationen sind immer der jeweiligen Dispo zu entnehmen bzw. mit der AL abzustimmen

15.5 INTERVIEWPOSTION AM KOM-PLATZ

Unilaterale Live-Interviews des Pay-TV Verwerter Dyn können auch am KOM-Platz / KOM-Cam durchgeführt werden. Hierzu werden die entsprechenden Interviewgäste neben dem Kommentator*in an dessen Arbeitsplatz platziert und erhalten dort ein entsprechendes Headset das die Kommunikation mit dem Kommentator*in und Audioaufzeichnung des Interviewgastes ermöglicht. Die Interviews am Kom-Platz finden in der Regel mit Experten oder speziellen Gästen statt.

15.6 STUDIO- / INTERVIEWPOSITION NACHLAUF SPIEL

Nach Spielende kann sich bei Bedarf des Pay-TV-Erstverwerter die Ausrichtung der Interview-Zone ändern. Ziel ist es dabei im Hintergrund der Aufzeichnung die Heimfans wenn möglich mit abzubilden. Die optionale Ausrichtung der Interview-Zone wird zwischen Hostbroadcaster und Heim-Club abgesprochen und in der Produktionsdisposition ausgewiesen. Nach Spielende ist bis zu 15 Minuten sicherzustellen, dass im Sichtbereich der Kameras des TV-Erstverwerter weder Abbauarbeiten noch Interviews anderer Medienvertreter stattfinden.



Anmerkung: Nicht Maßstabgetreu. Konkrete Umsetzung hängt von örtlichen Bedingungen der jeweiligen Halle ab

Abbildung Interview-Positionen TV-Erstverwerter mit Zone / freier Sichtbereich für Pay-TV Erstverwerter Variante nach Spielende. Verbindliche Informationen sind immer der jeweiligen Dispo zu entnehmen bzw. mit der AL abzustimmen

16 INTERVIEWS

Die Durchführung von Interviews durch Medienvertreter wird nach verschiedenen Parametern geregelt und unterschieden

- Rangfolge nach Verwertungsrechten
- Orte bzw. Zonen zur AV-Aufzeichnung
- Zeit der Aufzeichnung
- Interviewgäste seitens der Clubs Heim und Gast
- Exklusivität

16.1 REIHENFOLGE NACH VERWERTUNGSRECHT

Um eine hohe Qualität der TV-Berichterstattung zu gewährleisten, ist es erforderlich, dass Interviews zeitnah und reibungslos im Livebetrieb durchgeführt werden können. Die TV-Erstverwerter (Live) haben dabei immer Erstzugriffsrecht auf Interviewgäste vor allen weiteren Medienanfragen.

16.2 INTERVIEW-DURCHFÜHRUNG TV-ERSTVERWERTER

Im Regelfall findet nur eine Pay-TV Erstverwertung vor Ort statt. Sollte bei ausgewählten Spielen eine Free-TV Erstverwertung mit einer Berichterstattung vor Ort stattfinden, ist der RV des Heim- bzw. Gastclubs auch Ansprechpartner zur Absprache von Interviews zur Berichterstattung auch im Rahmen dieser Rechte. Der RV stellt zudem gemeinsam mit der AL bzw. KOM-Creator die inhaltlichen Abläufe in Abstimmung zwischen Hostbroadcaster, Pay-TV Verwerter und Free-TV Verwerter sicher.

Die Absprache zur Durchführung sämtlicher Interviews im Rahmen eines Spiels erfolgt im Regelfall zwischen der redaktionellen Leitung des Pay-TV- Erstverwerter (oder stellvertretend für ihn durch die AL bzw. KOM-Creator vor Ort) und dem RV des Heim- bzw. auch Gastclubs (oder einem durch diesen benannten Stellvertreter*in).

Die redaktionelle Leitung der TV-Erstverwerter Pay und/oder Free entscheidet allein verantwortlich darüber, ob und mit wem diese am Produktionstag Interviews durchführt bzw. durchführen. Eine Verpflichtung der TV-Erstverwerter zur Durchführung der Interviews besteht nicht.

Die TV-Erstwerter werden im Regelfall nicht alle nachfolgend aufgeführten Interviews bzw. Interviewgäste anfordern. Die Auswahl der Interviews durch die jeweiligen TV-Erstverwerter erfolgt abhängig vom tagesaktuellen redaktionellen Konzept in enger Abstimmung mit den RVs der Clubs.

Bei Anforderung des Bedarfs durch die TV-Erstverwerter ist die Teilnahme bei den dort definierten Interviewzeiträumen durch die Interviewgäste jedoch verpflichtend. Optionale Interviewgäste stehen vorrangig dem Pay-TV-Erstverwerter zur Verfügung, sofern es Ihre Pflichten vor Ort ermöglichen.

Erscheint der vereinbarte Personenkreis nicht oder verspätet zum Interview, wird dies im Rahmen des **BBL-Strafenkatalogs** geahndet.

Die RVs beider Clubs sind angehalten, die redaktionellen Vorhaben sowie alle Interview-Wünsche der TV-Erstverwerter nach entsprechender vorheriger Absprache auch kurzfristig zu realisieren sowie die Zuführung der Interviewgäste zu den vereinbarten Zeiten sicherzustellen. Insbesondere muss bei allen für die Live-Produktion kritischen Zeiträume (Voraufzeichnung, ca. 15 Minuten Vorlauf, Halbzeit, 15 Minuten Nachlauf) entsprechendes Personal für die Zuführung seitens beider Clubs sichergestellt sein.

16.3 BEREITSTELLUNG VON INTERVIEWGÄSTEN

Bei jedem Spiel muss jeder Club, sofern dies seitens der TV-Erstverwerter gewünscht wird, jeweils zu nachfolgenden Interview-Spots zur Verfügung stehen. Alle Interviews sind nach Möglichkeit in deutscher Sprache zu führen. In begründeten Ausnahmefällen kann das Interview in Englisch geführt werden.

Interview-Voraufzeichnungen

In einem Zeitraum von -90 bis -45 Minuten vor Spielbeginn können durch die TV-Erstverwerter Interviews als Voraufzeichnung durchgeführt werden. Hierfür stehen ihnen folgende Interview-Gäste zur Verfügung.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
Cheftrainer (Head-Coach)	Pay-TV: Ja	Free-TV: Ja	
Co-Trainer		Ja	
Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)	1 Spieler (pro Verwerter)	weitere Spieler	
Spieler unbeteiligt		Ja	
Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)		Ja	

Bei der Aufzeichnung ist die Nutzung des TV-Backdrops durch die TV-Erstverwerter verpflichtend.

Flash-Interview vor Spielbeginn

In einem Zeitraum von -15 bis -10 Minuten vor Spielbeginn können durch den Pay-TV Erstverwerter Flash-Interviews live durchgeführt werden. Hierfür stehen ihm folgende Interview-Gäste zur Verfügung.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
Cheftrainer (Head-Coach)		Ja	
Co-Trainer			X
Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)			X
Spieler unbeteiligt	Ja		
Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)	Ja		

Superflash-Interviews in den Viertelpausen

In den Viertelpausen können durch den Pay-TV Erstverwerter Superflash-Interviews live durchgeführt werden. Hierfür stehen ihm folgende Interview-Gäste zur Verfügung:

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
Cheftrainer (Head-Coach)			X
Co-Trainer			X
Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)			X
Spieler unbeteiligt		Ja	
Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)		Ja	

Superflash-Interviews unmittelbar nach Ende der ersten Halbzeit bzw. Basis-signal

Direkt nach Beendigung des Basissignals (in der Regel 1 Minute nach Ende der 1. Halbzeit) kann durch den Pay-TV Erstverwerter ein kurzes Superflash-Interview (maximal 2 Fragen) live durchgeführt werden. Hierfür steht ihm jeweils ein aktiver Spieler zur Verfügung.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
Cheftrainer (Head-Coach)			X
Co-Trainer			X
Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)	1 Spieler		
Spieler unbeteiligt			X
Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)			X

Interviews während der Halbzeitpause

In der Halbzeitpause (ab 3min) können durch die TV-Verwerter Interviews live durchgeführt werden. Hierfür stehen ihnen folgende Interview-Gäste zur Verfügung.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
----------------------------	---------	----------	--------------------

Cheftrainer (Head-Coach)			X
Co-Trainer			X
Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)		Ja	
Spieler unbeteiligt	Ja		
Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)	Ja		

Superflash-Interviews unmittelbar vor Beginn 2. Halbzeit

5 – 3 Minuten vor Beginn der zweiten Halbzeit kann durch den Pay-TV Erstverwerter ein kurzes Superflash-Interview (maximal 2 Fragen) live oder re-live (aufgezeichnet) durchgeführt werden. Die verbindliche Anfrage muss bis 2h vor Spielbeginn an den Club erfolgt sein. Die vereinbarten Interviewpartner sind ausschließlich verpflichtet, in der Zeit von 5 bis 3 Minuten vor Beginn der zweiten Halbzeit für die Interviews zur Verfügung zu stehen.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
Cheftrainer (Head-Coach)	Ja		
Co-Trainer		Ja	
Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)	Ja		
Spieler unbeteiligt			X
Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)			X

Interviews nach Spielende

Unmittelbar nach dem Spielende jedes Spiels können durch die TV-Erstverwerter, sofern von diesen gewünscht, Live-Interviews u.a. für Spielanalysen durchgeführt werden. Absprachen für diese Interviews werden von der AL bei Broadcast-Produktionen bzw. in digitaler Form vom Kom-Creator bei NextGen-Produktionen über den RV des Clubs weitergeleitet (ca. 2 Min. vor Spielende). Diese Interviews sind zwingend innerhalb von 10 Minuten nach dem Ertönen der Schluss-Sirene zu führen, dabei hat der TV-Erstverwerter immer Vorrang vor allen weiteren Interview-Anfragen und ist bevorzugt zu behandeln. Dies ist durch den RV des Clubs sicherzustellen. In der Regel führt der TV-Erstverwerter ein Flash-Interview pro Club, dabei ist die Nutzung des Backdrops verpflichtend. Nach Beendigung der Flash-Interviews kann es bei ausgewählten Spielen (z.B. Spiele von besonderer sportlicher/inhaltlicher Relevanz, Pokal, Playoffs, etc.) zu

weiteren Studio-Interviews kommen. Diese schließen sich unmittelbar an und können in Ausnahmefällen bis max. 30min nach Spielende geführt werden.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
Cheftrainer (Head-Coach)	Ja*	Ja	
Co-Trainer			X
Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)	1 Spieler	1 weiterer Spieler (Studio)	
Spieler unbeteiligt		Ja	
Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)	Ja (Studio)		

*Der Chef-Trainer ist nur verpflichtet, das Interview bei Playoff-Spielen und Pokalspielen durchzuführen.

16.4 PRODUKTION VON SOCIAL MEDIA CONTENT FÜR TV-ERST-VERWERTER DYN

Zum Aufgabenfeld des KOM-Creators des TV-Erstverwerter gehört auch die Produktion von zusätzlichem Content z.B. für die Social-Media-Kanäle von Dyn – z.B. Interaktionen mit dem Publikum, Behind-the-scenes-Aufnahmen in der Arena, zusätzliche Interviews mit Protagonisten am Spieltag, etc.

Um die reibungslose Content-Produktion für den TV-Erstverwerter einerseits sowie die Störung sonstiger Spieltagabläufe (für Club und Dyn) andererseits sicherzustellen, geschehen die Planung und Umsetzung der Produktionen von Social Media Content für Dyn durch den KOM-Creator stets in enger Abstimmung mit dem jeweiligen RV.

Dyn plant neben der TV-Produktion bei ausgewählten Spielen auch eigene Content-Creator mit mobiler Produktionstechnik (z.B Smartphone oder Fotokamera auf Gimbal mit externem Mikro) einzusetzen, die im Rahmen der Spiele Content mit Schwerpunkt Social-Media-Verwertung produzieren. Die Content-Creator erhalten die gleichen Zugänge (Zonierungen) wie für die TV-Crew des Pay-TV Verwerter. Der Arbeitsplatz schließt einen Tischarbeitsplatz und einen Presseparkplatz mit ein. Nähere Details zur geplanten Umsetzung sind den **BBL MEDIEN- UND MARKETINGRICHTLINIEN** zu entnehmen.

Grundsätzlich ist festzuhalten, dass diese Produktion immer nachrangig zur Produktion des Hostbroadcasters bzw. der TV-Erstverwerter zu erfolgen hat. Den

Anweisungen der Aufnahmeleitung des Hostbroadcasters bzw. des RV des Clubs ist hier Folge zu leisten.

16.5 AV-AUFZEICHNUNG ARENA-TV

Der Hostbroadcaster sowie die TV-Erstverwerter haben an allen Positionen grundsätzlich Vorrang vor Arena-TV oder anderen Inhouse-Aktivitäten. Dies betrifft insbesondere auch die Auswahl und Positionierung der Produktionsflächen und Arbeitsplätze. Den Anweisungen des AL des Hostbroadcasters bzw. des RV des Clubs ist hier Folge zu leisten.

Lutz Schilling / Dr. Stefan Holz

Köln, den 24. Juli 2026

17 ANNEX: BESONDERE REGELUNGEN ZUR BROADCAST-PRODUKTION

17.1 BROADCAST-PRODUKTION

Die technische Leitung (TL) des Hostbroadcasters vor Ort ist ein Mitarbeiter des Produktionsprovider Außenproduktion Broadcast-Produktion. Im Produktionskonzept Senderegie Ü-Wagen ist dies die Ü-Wagen Leitung. Bei Umsetzung durch sogenannte „Remote-Technik“ nimmt die vor Ort befindliche Aufnahmeleitung (AL) des Hostbroadcasters zugleich die Position der technischen Leitung des Hostbroadcasters ein.

Senderegie Ü-Wagen		Remote-Regie
Ü-Wagen Leitung	Aufnahmeleitung	Aufnahmeleitung (Doppelfunktion)

Die Aufnahmeleitung des Hostbroadcasters vor Ort ist zudem sowohl bei Ü-Wagen- und Remotespielen gesamtverantwortlich für die Sicherstellung der organisatorischen Abläufe zwischen Hostbroadcaster, TV-Verwertern und den Ansprechpartnern der teilnehmenden Clubs, dies umfasst Interview-Koordination, Produktionstest, die Entgegennahme von Akkreditierungen, TV-Leibchen, Parkausweisen (siehe auch Ziffer 4.1 / 4.2).

Die Aufnahmeleitung ist in Absprache mit dem Heim-Club (z.B. hinsichtlich Positionierung von EB-Teams, Rangfolge bei Interviews) gegenüber allen vor Ort befindlichen TV-Verwertern weisungsbefugt.

17.2 AUFGABENBEREICH RV

Redaktioneller Ansprechpartner für den RV seitens Dyn ist bei Broadcast-Produktionen die Aufnahmeleitung.

17.3 PRODUKTIONSDISPOSITION

Der Zugang zur Produktionsdisposition wird durch den Produktionsprovider AP über eine zentrale webbasierte Plattform und eine APP (Nextcloud) zur Verfügung gestellt.

17.4 AKKREDITIERUNGEN

	Level 1	Level 2	Level 3
Kamerastandard Basis-Signal	2+2	3+2	5+2
Broadcast-Produktion: Sende- regie Ü-Wagen	16	22	28
Broadcast-Produktion: Sende- regie Remote	13	19	0

17.5 PARKAUSWEISE

Broadcast-Produktion: Level 1: 8 (acht), Level 2: 10 (zehn), Level 3: 15 (fünfzehn)

17.6 ZEITABLAUF TV-PRODUKTION

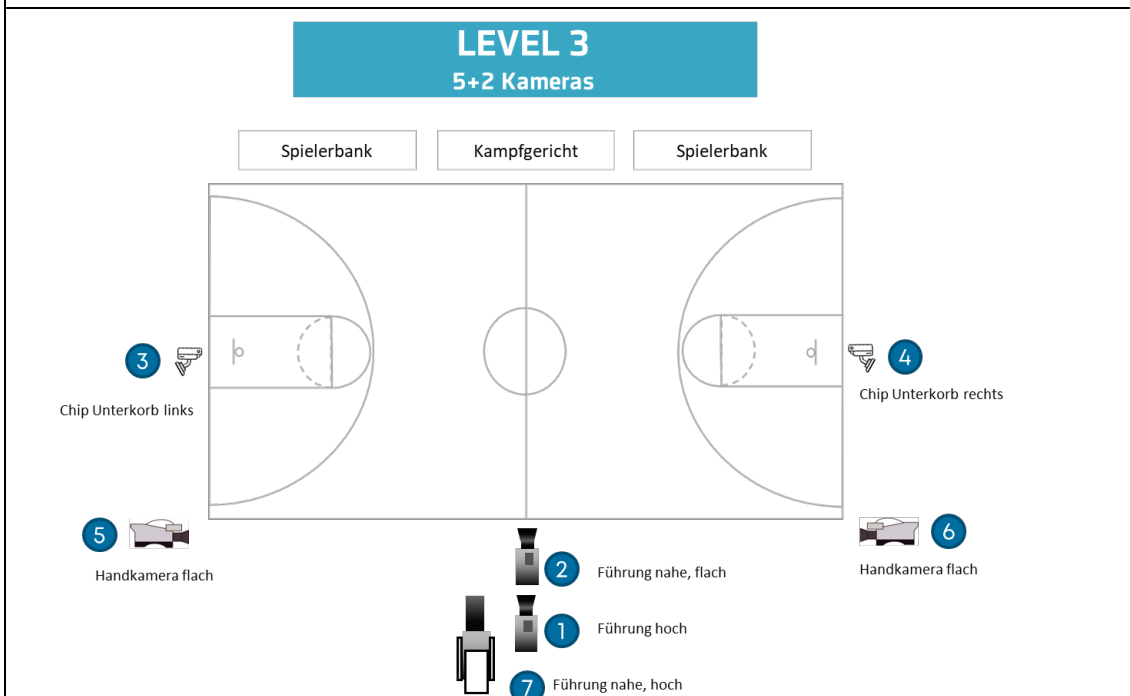
Sollte in Ausnahmefällen bereits am Vortag der Produktion aus logistischen Gründen die Anreise und Aufstellen der Produktionsfahrzeuge und auch Aufbauarbeiten erforderlich sein, so hat der Club den Hostbroadcaster hierbei nach Möglichkeit zu unterstützen. Der Hostbroadcaster wird solche Änderungen spätestens 7 Tage vor dem Spiel beim PV des Clubs anmelden und mit diesem abstimmen.

In diesen Ausnahmefällen sind die entsprechenden Zufahrten und Stellflächen zu den vereinbarten und in der Produktionsdisposition ausgewiesenen Zeiten bereitzustellen. Hinzu kommt auch der mögliche Anschluss an Strom, um eine

betriebssichere Klimatisierung der Produktionstechnik, vor allem in den Wintermonaten, sicherzustellen.

Muss aufgrund eines höheren Produktionsaufwandes bereits am Vortag der Produktion auch mit den Aufbauarbeiten in der Spielstätte begonnen werden, so sind die hierfür benötigten Produktionsflächen und Zugänge gemäß Verfügbarkeit und vorheriger Absprache mit dem Hostbroadcaster durch den Club bereitzustellen.

17.7 KAMERAPLÄNE



Nr.	Kamera	Position	„besetzt“
KA 1	Führung <u>hoch</u> , 22x Optik, großer Aufbau	Kamerapodest auf Haupttribüne <u>genau</u> auf Höhe der Mittellinie	Ja
KA 2	Führung <u>flach</u> 22x Optik, kleiner Aufbau	„Kernzone“ am Spielfeld	Ja
KA 3	CHIP-Kamera, WW-Optik	Unterkorb montiert	Nein
KA 4	CHIP-Kamera, WW-Optik	Unterkorb montiert	Nein
KA 5	<u>Handkamera flach, WW-Optik, kleiner Aufbau</u>	Am Spielfeld bei Studio-Position Pay-TV Erstverwerter und/oder Positionswechsel während des Spiels auch Unterkorb möglich.	Ja

KA 6	Handkamera flach, WW-Optik, kleiner Aufbau/	Am Spielfeld gespiegelt zu Position KA 5	Ja	
KA 7	Führung hoch, nahe, 86x Optik, großer Aufbau	Kamerapodest auf Haupttribüne neben KA 1	Ja	

17.8 BESETZTE UNTERKORBKAMERAS (LEVEL 2 / LEVEL 3)

Unter den Körben können bei Level 2 / Level 3-Spielen jeweils besetzte Kameras zum Einsatz kommen. Sie benötigen eine Rückzugsmöglichkeit in eine Lücke von ca. 0,90 m Breite zwischen Korbanlage und Werbebande in Richtung TV-Verwertungsseite. An dieser Position kann entweder sitzend oder stehend gearbeitet werden.

Die Vorgabe des Clubs sitzend zu arbeiten kann nur dann umgesetzt werden, wenn im Kameraschwenkbereich keine Sichtbehinderung durch Bauten existiert. Für sitzende Arbeitsplätze Unterkorb sind durch den Club höhenverstellbare Drehstühle als benötigtes Hilfsmittel nach Anforderungen des Host-broadcasters bei jedem Spiel beizustellen und zwischenzeitlich einlagern. Bettuhlung wie Hocker und Schaumstoffwürfen sind keine geeigneten Arbeitsmittel.

Der Hostbroadcaster hat alternativ, in Abstimmung mit dem Club bezüglich örtlicher Begebenheiten, auch die Möglichkeit mit diesen Kameras Aufzeichnungen des Spiels von einer Position an der Ecke (Grundlinie/Seitenlinie) des Spielfelds vorzunehmen.

In beiden Fällen können diese Kameras die Position auch für Aufzeichnungen von Timeouts, aber auch unilateralen Sendungsbestandteilen des Pay-TV Verwerter (Dyn) vor dem Spiel, in der Halbzeit und nach dem Spiel (auch auf veränderten Positionen) eingesetzt werden.

17.9 ANALYSEKAMERA

Für den Produktionsstandard Level 3 ist eine Position für eine Analysekamera (K7) einzurichten. Die jeweilig beste Position ist mit jeder Halle vor Saisonbeginn individuell zu definieren. Für die Analyse-Kamera ist eine Plattform mit einer Mindestgröße von 2 x 2 Meter einzurichten.

Falls die Position benötigt wird, wird der Hostbroadcaster diese beim Club spätestens 6 Wochen vor Spiel (Ausnahme PlayOffs) anmelden. Falls diese nicht benötigt wird, kann die Fläche durch den Club genutzt werden.

17.10 ZUSATZKAMERAS (ADD-ONS)

Auf Wunsch des Hostbroadcasters und Pay-TV Erstverwerter Dyn kann, mit einem Vorlauf von mindestens 6 Wochen zum geplanten Spiel, die Anzahl und Position der Kameras und Mikrofone abweichend von den hier definierten Kamerastandards auch erhöht werden. Dabei können auch Positionen erforderlich werden, die im Rahmen der Kamerastandards dieses Dokumentes nicht explizit definiert sind (z.B. Reverse-Kameras). Bei der Vorbesichtigung (siehe auch Ziffer 3.3) werden sämtliche Kamerapositionen und deren Platzbedarf grundsätzlich erfasst und mit dem Club abgestimmt, dass bei einem Einsatzfall die Positionen auch verfügbar sind. Der Hostbroadcaster teilt dem Club spätestens 6 Wochen vor dem Spiel (ausgenommen Playoffs) mit, ob diese Positionen benötigt werden.

17.11 SPEZIFISCHE ANFORDERUNGEN AN SPIELSTÄTTEN-INFRASTRUKTUR BEI BROADCAST-PRODUKTIONEN TV-COMPOUND

Für die Durchführung der und SNG-Kontribution ist ein ausreichend dimensionierter Park- und Arbeitsraum, nachfolgend "TV-Compound", als Stell- und Arbeitsfläche für die Produktionsfahrzeuge des Hostbroadcasters erforderlich. Zu diesen zählen, abhängig vom jeweiligen Produktionskonzept, bei Broadcast-Produktion entweder Ü-Wagen oder Remote-Fahrzeug und bei Bedarf zur Kontribution auch ein SNG-Fahrzeug.

Der TV-Compound sollte direkt an die Produktionsseite der Spielstätte angrenzen und eine zusammenhängende, rechteckige Mindestfläche von 300 m² aufweisen. Hierbei orientiert sich der Flächenbedarf des Hostbroadcasters an den

größten durch dessen Produktionsprovider eingesetzten Fahrzeugklassen. In seltenen Ausnahmefällen sind größere Flächen erforderlich, deren Umsetzung im Vorfeld zwischen Hostbroadcaster und Club abgestimmt werden.

Im Sinne der Produktionssicherheit ist durch den Club stets die komplette Fläche des TV-Compound zur Verfügung zu stellen, auch wenn kleinere Fahrzeuggrößen angemeldet sind (z.B. bei kurzfristigen Fahrzeugtausch, Änderung der Produktionsform wie Ü-Wagen mit SNG anstelle Remote-Unit).

Sollte der Hostbroadcaster am Produktionstag weniger Flächenbedarf am TV-Compound haben, kann dieser die nicht benötigten Flächen spätestens 2 Stunden vor Spielbeginn an den Club freigeben.

Es gelten insbesondere nachfolgende Voraussetzungen:

- Möglichst zusammenhängende, markierte, rechteckige Stell- und Arbeitsfläche für mindestens 2 Produktionsfahrzeuge der Größe je 23 x 5,5 m.
- Gereinigter, horizontal ebener Untergrund auf Asphalt oder durchgehendem Pflaster.
- Maximale Gefälleneigung von 3 Prozent.
- Ausreichende Tragfähigkeit für mindestens 3 LKW mit je 40 Tonnen Gesamtgewicht.
- Für LKW-Sattelaufleger ausreichend dimensionierte, freie Zufahrt-, Rangier- und Wendebereiche sowie Zufahrtstore mit einer auf voller Breite vorhandenen freien Mindesthöhe von 4,2 m.
- Arbeitsbeleuchtung laut Arbeitsstättenverordnung (ASR A3.4) ab beginnenden Aufbauarbeiten bis Ende aller Abbauarbeiten.

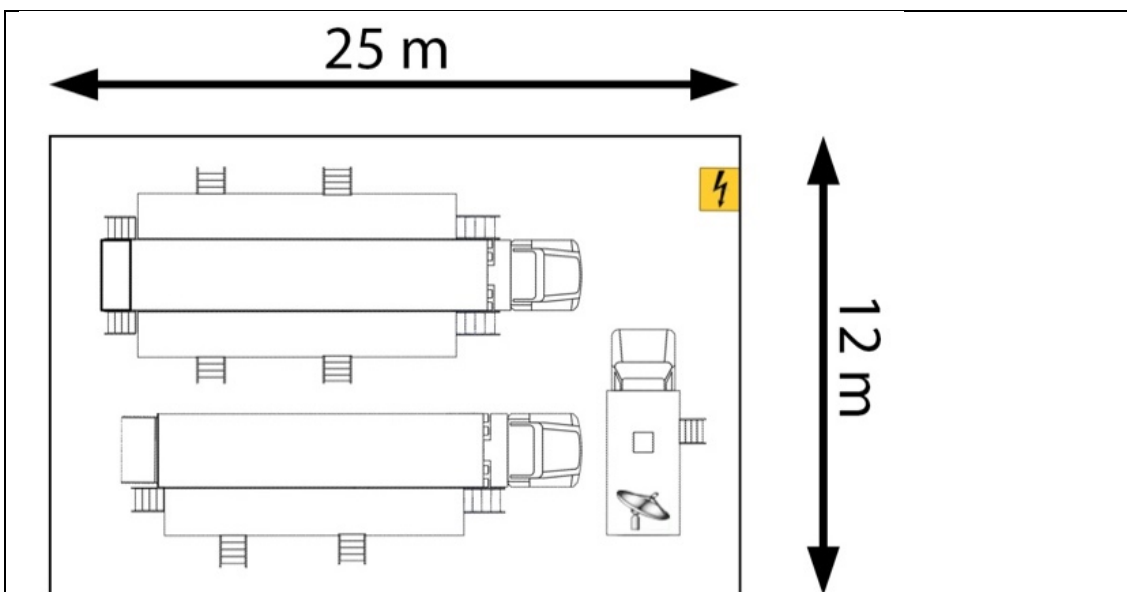


Abbildung Maße TV-Compound

Am TV-Compound sind Stromanschlüsse lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 17.16 bereitzustellen.

Für den Fall, dass die in der Disposition als TV-Compound festgelegte Fläche trotzdem nur eingeschränkt zur Verfügung gestellt werden kann (z.B. durch temporäre Umbauten) und wegen Komplettumbau dauerhaft verlegt werden muss, ist dies durch die Verantwortlichen der Clubs der Ligagesellschaft und der BBL dem Hostbroadcaster umgehend nach Bekanntwerden, jedoch spätestens 6 Wochen vor dem geplanten Ereignis schriftlich mitzuteilen.

Zeitgleich sind dem Hostbroadcaster durch den Club gleichwertige Ersatzflächen anzubieten, die dann im Rahmen einer gemeinsamen Vorbesichtigung festgelegt werden. Sollte sich durch die Einschränkung oder Veränderung des TV-Compounds der Produktionsaufwand für den Hostbroadcaster erhöhen und Kabelwege verlängern, so hat der Club gegebenenfalls im Außenbereich eine Festverkabelung für die Dauer der Behinderung auf eigene Kosten einzurichten.

Anfallende Kosten für den Mehraufwand des Hostbroadcasters durch diese Verlegungen (z.B. Vorbesichtigungen, längere Arbeitszeiten, zusätzliches Produktionspersonal, erhöhter Technikaufwand, Mehrkosten für alternative Übertragungen wie Ü-Wagen mit SNG anstelle Remote-Unit mit Glasfasernetzwerk, notwendige Umbauten bestehender Festinstallationen des Hostbroadcasters wie Vorverkabelung, Netzwerkanschlüsse) sind auf Nachweis vom Club zu tragen.

17.12 SNG-KONTRIBUTION

Sofern Spiele im Produktionskonzept Ü-Wagen umgesetzt werden, kann bei Bedarf (Spielstätte nicht am Glasfaser-Netzwerk des Produktionsproviders KGfN angeschlossen) und aus Gründen der Produktionssicherheit durch den Hostbroadcaster die Kontribution via Satellit umgesetzt werden.

Hierzu ist direkt oder im nahen Umfeld der Stellfläche für den Ü-Wagen auch eine zusätzlich Fläche für das SNG-Fahrzeug (Satelliten-Uplink), die im Regelfall 12 x 5 m bemessen, durch den Club vorzuhalten. Die SNG-Stellfläche muss in südlicher Himmelsrichtung von 30 Grad Ost bis 30 Grad West bis zum Horizont frei von Hindernissen sein. Zwischen SNG-Stellfläche und Ü-Wagen muss ein ebenerdiger, direkter und gesicherter Kabelweg abseits von der Öffentlichkeit zugänglichen Bereichen ohne Querung von Fahrwegen bestehen oder bauseitig eingerichtet werden. Sollte der Bereich in einer verlegten Kabelweg-Entfernung von mehr als 75 m vom Ü-Wagen entfernt sein, muss durch den Club bauseits eine geeignete Festverkabelung umgesetzt werden. Diese ist vor Durchführung mit dem Hostbroadcaster abzustimmen.

Für den Fall, dass die Spielstätte nicht von Riedel Networks per Glasfaser erschlossen ist und die Übertragung längerfristig, über einen Zeitraum von zwei Monaten oder mehr hinweg per SNG erfolgt, muss die SNG-Stellfläche direkt an den TV-Compound angeschlossen sein.

Für das SNG-Fahrzeug ist ein Stromanschlüsse lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 17.16 bereitzustellen.

17.13 AUDIO STAGEBOX DES HOSTBROADCASTERS

Für die Durchführung sämtlicher Produktionskonzepte ist an der Spielstätte eine Position für die AUDIO-Stagebox in Absprache mit dem Produktionsproviders AP im Rahmen der Vorbesichtigung zu definieren. Die Position muss dabei folgende Anforderungen erfüllen:

- Die Stellfläche muss im Innenraum der Spielstätte auf Spielfeldniveau bereitgestellt werden.
- Der Flächenbedarf umfasst zusammenhängend mindestens 1,5 x 2 m

- Der Zugang zur Position muss ebenerdig ohne Stufen und durch Lastenfahrstühle erreichbar sein.
- Die Aufstellfläche muss bauseitig vom öffentlichen Zuschauerbereich abgetrennt und vor direktem Zugriff durch Dritte gesichert werden können
- Aufgestellte Antennenstative können im Einzelfall zu unvermeidbaren Sichtbehinderungen führen.

Für die Audio-Stagebox ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 17.16 bereitzustellen.

17.14 VENUE CORE BEI REMOTEPRODUKTIONEN

Für die Durchführung von Remote-Produktionen ist an der Spielstätte eine Position für das Venue Core in Absprache mit dem Produktionsproviders AP im Rahmen der Vorbesichtigung zu definieren. Die Position muss dabei folgende Anforderungen erfüllen:

- Die Stellfläche muss in einem geschlossenen Innenraum (auch Loading-Dock, Garage oder vergleichbar) zur Verfügung gestellt werden. Ein überdachter, wettergeschützter Außenbereich ist nicht geeignet.
- Der Flächenbedarf (für 2x rollbare 19" Venue Cores incl. Kabeltrommeln) umfasst zusammenhängend eine Abmessung von mindestens 1,5 x 4m.
- Der Zugang zur Position muss ebenerdig ohne Stufen und durch Lastenfahrstühle erreichbar sein.
- Die Aufstellfläche muss bauseitig vom öffentlichen Zuschauerbereich abgetrennt und vor direktem Zugriff durch Dritte gesichert werden können.
- Die Position sollte nach Möglichkeit nicht durch die Hallenbeschallung beeinträchtigt sein.
- Die Kabelwege dürfen den technischen Aufwand und die Kabellängen im Vergleich zur Produktion mit Ü-Wagen nicht überschreiten.
- Die Position benötigt GNSS (Global Navigation Satellite System)-Empfang. Die Empfangsqualität wird durch den Hostbroadcaster im Vorfeld geprüft. Ist der GNSS-Empfang am Venue Core nicht gegeben, muss durch den Hostbroadcaster eine GNSS-Antenne an geeigneter Position (fest) installiert werden können.

Für das Venue Core ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 17.16 bereitzustellen.

17.15 IRS-STAGEBOX (HOSTBROADCASTER) BEI REMOTE-PRODUKTIONEN

Zur Sicherstellung von Signalabgaben und Annahmen gemäß Ziffern 5.3 bis 5.5 bei Remote-Produktionen ist an der Spielstätte eine Position für eine IRS-Stagebox in Absprache mit dem Produktionsproviders AP im Rahmen der Vorbesichtigung zu definieren. Sie ersetzt bei Remote-Produktionen den Austausch der genannten Signale ab Ü-Wagen-Heck. Über die IRS-Stagebox werden 7x Signale (BNC, HD-SDI 1080i25) an das IRS (max. 6 Kameras + PGM) abgegeben und 1x Signal vom IRS übernommen („IRS TV-Out“). Zudem wird hier via 1x Gigabit-Ethernet (RJ45) Verbindung hergestellt (Grafik-Netzwerk).

Die Position muss dabei folgende Anforderungen erfüllen:

- Die hierfür erforderliche Stellfläche im Innenraum der Spielstätte muss pro Spielstätte zwischen den Beteiligten individuell vereinbart werden. Hierbei ist der Verkabelungsaufwand zwischen Venue Core, IRS-Stagebox und IRS-Übergabepunkt für den Hostbroadcaster so gering wie möglich zu halten.
- Der Flächenbedarf umfasst zusammenhängend mindestens 1 x 1 m
- Der Zugang zur Position muss ebenerdig ohne Stufen und durch Lastenfahrstühle erreichbar sein. (entfällt bei Positionierung direkt am Venue Core)
- Die Aufstellfläche muss bauseitig vom öffentlichen Zuschauerbereich abgetrennt und vor direktem Zugriff durch Dritte gesichert werden können

Die BBL stellt den Clubs in ihrer ersten Heimspielstätte die für die Signalverteilung erforderliche feste Vorverkabelung sowie die Komponenten (z.B. Wand-schränke, Netzwerktechnik, Konverter). Die hierfür erforderliche Montagekosten (Elektro- und Netzwerkinstallationen, Wanddurchbrüche, etc.) sind durch die Clubs zu tragen.

Für die IRS-Stagebox ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 17.16 bereitzustellen.

17.16 STROMANSCHLÜSSE

Temporäre TV-Anschlüsse Broadcast-Produktion (am Produktionstag)

Ort Abnehmer	Anschlüsse		*1 Max. Kabelent- fernung
TV-Compound Ü-Wagen oder Re- mote-Fahrzeug (Host)	Anzahl	Leistung / Typ	40 m
	1	125A CEE* * Anschluss optional. Sollte dieser bereits vor- handen sein, sollte er be- stehen bleiben	
	1	63A CEE	
	1	63A CEE* * Redundanz, sofern kein 125A CEE vorhanden ist	
	2	32A CEE	
	3	16A Schuko	
TV-Compound SNG (Host)	Anzahl	Leistung / Typ	25 m
	1	32A CEE	
In Halle / TV-Posi- tion AUDIO-Stagebox + Drahtlos-Technik (Host)	Anzahl	Leistung / Typ	25 m
	1	16A Schuko	
In Halle / TV-Posi- tion IRS-Stagebox (Host)	Anzahl	Leistung / Typ	25 m
	1	16A Schuko	
In Halle / TV-Posi- tion Remote / Venue- Core (Host)	Anzahl	Leistung / Typ	25 m
	1	16A CEE	

(bei Remote-Produktion)			
In Halle / TV-Arbeitsplatz KOM-Platz / Kommentatorenplatz (Dyn)	Anzahl	Leistung / Typ	25 m
	1	16A Schuko	
In Halle / TV-Arbeitsplatz GFX-Platz / Grafik-arbeitsplatz (Dyn)	Anzahl	Leistung / Typ	25 m
	1	16A Schuko* *nur sofern nicht direkt am KOM-Platz	

*1 max. verlegte Kabelentfernung von Anschluss zum Abnehmer

17.17 KABELWEGE

Eine maximale Kabelstrecke pro Endgerät darf eine Länge von 300 m ab Ü-Wagen oder Venue Core nicht überschreiten.

Dafür sind zwischen TV-Compound und Remote-Unit und Spielstätte im öffentlichen Bereich Kabeltrassen aufzubauen und Kabelschächte im Belag einzubauen. Dabei sind feste Installationen stets zu bevorzugen, insbesondere bei Querungen von Fahrwegen. Alternativ ist vom Club für eine fliegende Verkabelung im Außenbereich eine Trasse aus Kabelbrücken auszulegen. Kabelbrücken im Bereich von Fahrwegen müssen mit dem Bodenbelag verankert oder durch andere Maßnahmen gegen Verschieben geschützt werden. Dieser Kabelweg muss zu Aufbaubeginn am Produktionstag zur Verfügung stehen und stets zugänglich sein.

17.18 ORDNUNGSDIENST

Der Ordnungsdienst muss insbesondere an folgenden Positionen abgestellt werden:

- Broadcast-Produktion: TV-Compound ab dem in der Disposition vermerkten Arbeitsbeginn bis zum Verlassen des letzten Produktionsfahrzeugs.

- Broadcast-Produktion: Venue Core Remote-Unit ab dem in der Disposition vermerkten Arbeitsbeginn bis zum Abbau der Venue Core Remote-Unit

17.19 TV-COMPOUND BROADCAST-PRODUKTIONEN

Der TV-Compound muss stets vom öffentlichen Bereich mechanisch abgetrennt, sowie gesichert und überwacht sein. Liegt der Bereich nicht in einem geschlossenen für die Öffentlichkeit nicht zugänglichen Betriebshof, so ist er ab dem in der Disposition vermerkten Arbeitsbeginn bis zum Verlassen des letzten Produktionsfahrzeugs durch einen Ordnungsdienst sowie durch mechanische Vorrichtungen zu markieren und zu sichern. Als mechanische Vorrichtung ist mindestens ein über Aufsteller gespanntes Absperrseil oder eine Absperrkette zu verwenden, jedoch kein Flatterband. Liegt der TV-Compound in einem der Öffentlichkeit grundsätzlich zugänglichen Bereich, so ist er als gesperrter, nicht zugänglicher Bereich zu kennzeichnen. Darüber hinaus sind vom Club gegebenenfalls sämtliche weitere Maßnahmen zu treffen, um Gefahren von Personal und Technik abzuwenden. Dies betrifft insbesondere den Zeitraum ab 3,5 Stunden vor Spielbeginn bis 2 Stunden nach Spielende. Nicht an der Produktion beteiligte Personen haben generell keinen Zutritt zum TV-Compound. Insbesondere wenn keine mechanische Trennung zwischen TV-Compound und öffentlichem Bereich vorhanden ist, gilt es sicherzustellen, dass sich keine externen Personen im Produktionsbereich aufhalten oder in diesen Bereich eintreten können. Jegliche Haftung gegenüber nicht zutrittsberechtigten Dritten (z.B. Personen- oder Sachschäden) wird vom Hostbroadcaster grundsätzlich abgelehnt.

17.20 VENUE CORE BROADCAST-PRODUKTION

Erfolgt die Umsetzung des Produktionsvorhabens über Remote-Produktion aus dem Sendezentrum, so ist insbesondere der Aufstellplatz des Venue Cores gesondert zu überwachen und vom Zugriff Dritter zu schützen. Dies betrifft insbesondere den Zeitraum ab 3,5 Stunden vor Spielbeginn bis 2 Stunden nach Spielende. Nicht an der Produktion beteiligte Personen haben generell keinen Zutritt in den Bereich des Venue Cores.

17.21 GRAFIKARBEITSPLATZ BROADCAST-PRODUKTIONEN

Grundsätzlich ist bei jedem Spiel ein eigener Grafikarbeitsplatz an der dafür an der jeweiligen Spielstätte definierten Standard-Position einzurichten.

Die Position des Grafikarbeitsplatzes ist in der Regel in unmittelbarer Nähe des Kommentatorenplatzes einzurichten. Er muss unmittelbar an den Kommentatorenplatz anschließen und muss folgende Anforderungen erfüllen:

- Der Arbeitsplatz ist für eine Person. Idealerweise ist dieser direkt neben dem Kommentatorenplatz bzw. optional auch direkt hinter diesem positioniert.
- Eine ungehinderte Sicht auf das gesamte Spielfeld und mindestens eine Uhranzeige sowie eine Spielstandanzeige der Spielstätte ist vom Sitzplatz des / der Grafikoperator*in während des gesamten Spiels sicherzustellen.
- Der Arbeitstisch muss mindestens eine Größe 0,8 m Breite, 80 cm Tiefe und 72-76 cm Höhe ausweisen. Zum Arbeitsplatz ist ein höhenverstellbarer, drehbarer Stuhl beizustellen.

Am Grafikarbeitsplatz ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 9.6 bereitzustellen. Befindet sich der Grafikarbeitsplatz direkt neben dem Kommentatorenplatz angeschlossen, ist keine weitere getrennte Stromversorgung notwendig.

Bei Umsetzung des Redaktionskonzeptes „Kommentator Remote“ (Kommentator ist nicht vor Ort in der Halle) entfällt der Bedarf des Kommentator-Arbeitsplatz in der Halle (siehe 13.1). Ausschließlich in diesem Fall, besteht die Möglichkeit den Grafikarbeitsplatz an eine alternative, aber gleichwertige Position (sehr gute Sicht auf das Spielgeschehen / gesamte Spielfeld, uneingeschränkte Sicht auf Shot Clock & Spielstandanzeige, etc.) in der Halle zu verlegen, so dass kein Arbeitsplatz am Spielfeldrand benötigt würde. Diese alternative Position für den Grafiker, muss im Vorfeld detailliert zwischen Heim-Club und Pay-TV Erstverwerter abgestimmt und genehmigt werden.

17.22 SCHALT-GESPRÄCHE TV-ERSTVERWERTER BROADCAST-PRODUKTION

Bei sämtlichen Spielen, bei denen lt. Redaktionskonzept kein Moderator bzw. auch Fieldreporter vor Ort eingesetzt werden, können durch den Kommentator des Pay-TV Erstverwerter Interviews auch als sogenanntes Schalt-Interview durchgeführt werden. Das Recht der möglichen persönlichen Durchführung bleibt davon unberührt.

Die Abstimmung zur Durchführung der Schalt-Interviews (erfolgt vorab zwischen der redaktionellen Leitung des Pay-TV Erstverwerter (oder stellvertretend für ihn der AL vor Ort) und dem RV des Heim- bzw. auch Gast-Clubs (oder einem durch diesen benannten Stellvertreter*in). Dieser stellt mit sicher, dass sich der Interviewgast zum vereinbarten Zeitpunkt an der vorab abgesprochenen Flash-Interview-Position für Schalt-Interviews einfindet.

Die AL ist dafür verantwortlich, dass das nötige Equipment für Remote Interviews (z.B. Kopfhörer incl. Mikrofon für Sprachaufzeichnung) an der definierten Flash-Interview-Position und Zeitpunkt für den / die Interviewgäste bereitsteht. Bei Bedarf hilft der AL dem Interviewgast auch beim fachgerechten Anlegen des Equipments. Der Interviewgast wird dann via Schalte mit dem / der Kommentator*in des Pay-TV Erstverwerter für das Gespräch verbunden. Der AL stellt sicher, dass das Equipment nach jedem Interview gesäubert (desinfiziert) wird.

Der TV-Erstverwerter ist sich bewusst, dass durch die aufwändigere technische Einrichtung die Gespräche länger dauern, weist den Gesprächspartner vorher darauf hin und geht sorgsam mit dem Zeitmanagement der Gesprächspartner um.