



EASYCREDIT BBL

Daten und Technologien

Saison 2026/2027

Stand: 12. Juni 2026

EASYCREDIT BASKETBALL BUNDESLIGA

INHALTSVERZEICHNIS

1	PRECISION TIME SYSTEMS (PTS).....	2
2	INSTANT REVIEW SYSTEM (IRS)	2
	2.1 NUTZUNG IRS.....	2
	2.2 TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN.....	4
	2.3 SONSTIGE BESTIMMUNGEN.....	4
3	SCOUTING.....	5
	3.1 SCOUTING-CREW	5
	3.2 SCHULUNGSMAßNAHMEN UND LIZENZEN.....	6
	3.3 TECHNIK UND AUSRÜSTUNG	6
	3.4 ABLÄUFE	7
	3.5 QUALITÄTSSICHERUNG, KONTROLLEN	8
4	VIDEOPORTAL	9
	4.1 ZEITPUNKT DES UPLOADS	9
	4.2 WORKFLOW AUFNAHME, DATEIKONVERTIERUNG UND UPLOAD	9
	4.3 ÜBERGABE DES MITSCHNITTS (AUF SPEICHERMEDIUM).....	10
	4.4 TESTSPIELE UND GENERALPROBE TESTSPIEL 1	10
5	SPIELTAGS-VERANTWORTLICHER.....	11
6	PRE GAME TECHNIK CHECK	12
7	DATENBANK.....	12
	7.1 KADERPFLEGE UND SPIELERPROFILE.....	12
	7.2 CLUB-ZUGANG	13
	7.3 SCOUTER-ZUGANG	13

1 *PRECISION TIME SYSTEMS (PTS)*

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

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

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

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

2 *INSTANT REVIEW SYSTEM (IRS)*

2.1 *Nutzung IRS*

1. Bei allen Spielen der Wettbewerbe Basketball Bundesliga und BBL-Pokal mit Ausnahme der 1. Runde des BBL-Pokals, in denen ein ProA-Club Heimrecht hat, kommt ein Instant Review System zum Einsatz. Bei Spielen BBL-Club vs. BBL-Club in der 1. Pokalrunde kommt das IRS zum Einsatz.

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

Vor dem Spiel muss die Signalübergabe (TV-Partner) durch den Kommissar im Rahmen des Pre Game Technik Checks (siehe Punkt 6) dokumentiert werden. Das Instant Review System muss spätestens 2 Stunden vor Spielbeginn durch den Heimverein funktionsfähig am Wettkampftisch installiert und bis zur Unterschrift auf dem Spielberichtsbogen funktionsfähig sein.

Der Crew Chief hat im Rahmen des Pre Game Technik Checks (siehe Punkt 6) vor dem Spiel die Funktionsfähigkeit zu prüfen. Stellen die Schiedsrichter fest, dass das System nicht ordnungsgemäß funktionsfähig ist, entfällt die Möglichkeit der Coach Challenge gemäß Punkt 5 und sie informieren umgehend die Coaches beider Teams

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

2.2 Technische Voraussetzungen

1. Für das Instant Review werden die einheitlich produzierten TV-Signale genutzt. Diese Signale werden über den TV-Host-Broadcaster an einem definierten Übergabepunkt zur Verfügung gestellt und im Regelfall über eine feste Hallenverkabelung zum Wettkampftisch geleitet und als Rückbild an TV-Host-Broadcaster und Arena-TV gesendet.
2. Zum Einsatz kommt an allen BBL-Standorten die „SportloungeFocus“-Software und die dazugehörige Hardware.
3. Alle BBL-Standorte sind zwingend dazu verpflichtet, ausschließlich die einheitlich von der BBL GmbH zur Verfügung gestellte Hardware-Ausstattung zu verwenden.
4. Die Hardware wird durch Sportlounge fertig konfiguriert und mit Kurzanleitung jedem Standort zur Verfügung gestellt. Die Anleitungen sind unter: <https://support.sportlounge.com/support/home> einzusehen.
5. Der Heimverein stellt verpflichtend für die Dauer des Spiels einen IRS-Operator, der die einwandfreie Funktionsfähigkeit der genutzten Technik fortlaufend überprüft. Dies kann gemäß Punkt 5 auch der Spieltags-Verantwortliche des Clubs sein.

2.3 Sonstige Bestimmungen

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

3 SCOUTING

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

3.1 Scouting-Crew

Jeder BBL-Club ernennt einen Scouting-Verantwortlichen und meldet diesen der BBL GmbH bis 15. September mit E-Mail-Adresse und Mobilfunknummer. Anzugeben ist der Ansprechpartner in der Datenbank. Dies kann gemäß Punkt 5 auch der Spieltags-Verantwortliche des Clubs sein. Er ist alleiniger Ansprechpartner der Liga und ihrer Scouting-Beauftragten und hat dafür Sorge zu tragen, dass das gemäß Punkt 3.3 erforderliche Scouting-Equipment vor Ort vorhanden und einsatzbereit ist. Er ist ebenso für die Qualitätssicherung am jeweiligen BBL-Standort verantwortlich.

Die Scouting-Crew

- besteht bei jedem Spiel aus mindestens drei Scoutern (ein Ansager, ein Eingebener, ein Assistent),
- muss während des Spiels unmittelbar am Wettkampftisch sitzen,
- muss dem Kommissar eine gültige Scouting-Lizenz der BBL GmbH vorweisen (alle drei Scouter),
- ist spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn anwesend, wenn das Scouting-System 2 Stunden vor Spielbeginn funktionsfähig eingerichtet ist. Die Funktionsfähigkeit wird durch den Pre Game Technik Check (siehe Punkt 6) sichergestellt.

3.2 Schulungsmaßnahmen und Lizenzen

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

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

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

3.3 Technik und Ausrüstung

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

Jeder BBL-Club stellt eine Schnittstelle zur Technik am Wettkampftisch zur Verfügung. Es ist Aufgabe des BBL-Clubs sicherzustellen, dass diese Schnittstelle die Anforderungen der BBL GmbH erfüllt (siehe Anhang „BBL – Schnittstelle

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

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

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

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

3.4 Abläufe

Das Scouting-Equipment ist rechtzeitig vor jedem Spiel aufzubauen und einem Funktionstest zu unterziehen, dies gilt im Besonderen auch für die Internetverbindung. Die Funktionsfähigkeit wird im Rahmen des Pre Game Technik Checks (siehe Punkt 6) festgehalten.

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

Die Daten aus der Import-Datei dürfen nur nach Rücksprache mit der BBL GmbH geändert werden (Beispiel: Teamnamen, Teamkürzel, Spielernamen, ...). Die Spieldaten werden erst mit Eintragen der Starting Five ca. 10 Minuten vor Spielbeginn auf den Server der BBL GmbH übertragen und somit das Spiel auf der Ligaseite und bei anderen Applikationen als „Live“ markiert. Ins Scouting dürfen

nur Spieler aufgenommen werden, die auch auf dem Anschreibebogen eingetragen sind.

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

3.5 Qualitätssicherung, Kontrollen

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

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

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

4 VIDEOPORTAL

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

4.1 Zeitpunkt des Uploads

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

4.2 Workflow Aufnahme, Dateikonvertierung und Upload

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

4.3 Übergabe des Mitschnitts (auf Speichermedium)

Die Übergabe der Spielaufnahme erfolgt über einen USB 3.0 Stick und muss bis 30 Minuten nach dem Spiel an den Gastclub erfolgt sein. Die Datei muss mit den Angaben zur Paarung, dem Spieltag und dem Spieldatum versehen oder im Ordnersystem kenntlich gemacht sein. Der Gastclub hat dem Heimclub vor Spielbeginn den Datenträger zur Verfügung zu stellen, der ein Speichervolumen von 16 GB haben soll.

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

4.4 Testspiele und Generalprobe Testspiel 1

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

Testspiel 1 (Generalprobe): Upload spätestens 11 Tage vor dem ersten BBL-Ligaspiel.

Testspiel 2: Upload spätestens 5 Tage vor dem ersten BBL-Ligaspiel.

Ausnahme für Pokalteilnehmer: Die 5-Tages-Frist entfällt für das zweite Testspiel. Dieses Spiel muss am Spieltag nach Spielende, spätestens jedoch am Folgetag bis 10:00 Uhr, hochgeladen werden.

Anforderungen an die Generalprobe (Spiel 1):

Das Testspiel 1 ist als verbindliche Generalprobe in der BBL-Spielstätte unter offiziellen BBL-Ligabedingungen (Realbedingungen) durchzuführen. Ist dies nicht möglich oder geplant, ist die Generalprobe in Absprache mit der Liga beim 1. Heimspiel des Clubs ca. 6h vor Tip-Off durchzuführen.

Die Generalprobe beinhaltet unter anderem:

- Personal & Aufbau: Volle Besetzung aller Gewerke; vollständiger technischer Aufbau.

- Technik & Services: Einsatz der gesamten Infrastruktur (Hard-/Software, Verkabelung, Uhren-Ansteuerung). Vollständige Auslösung aller digitalen Services und Checks (PTS, IRS, Scouting-PC).
- Überprüfung von System-Updates (Wettkampftisch-PCs), Passwörtern, Zugangscodes etc. sowie der physischen Infrastruktur (Kabelverbindungen nach Sommerpause).

Ziel ist Sicherstellung der Betriebsbereitschaft von Equipment und Crew nach der spielfreien Zeit.

Die Teilnahme des BBL TV-Produktionspartners ist nicht verpflichtend, dieser kann aber auf eigenen Wunsch teilnehmen.

Der Verein ist verpflichtet die K1 Position zu realisieren und mit dem IRS zu verbinden.

5 SPIELTAGS-VERANTWORTLICHER

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

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

Der Spieltags-Verantwortliche hat folgende Aufgabenbereiche:

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

6 **PRE GAME TECHNIK CHECK**

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

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

Potentiell 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 GmbH telefonisch zu kontaktieren.

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

7 **DATENBANK**

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

7.1 **Kaderpflege und Spielerprofile**

Die Clubs müssen zum Saisonwechsel am 01.07. ihren Teamkader aktualisieren und fortlaufend mit den Transfer-Infos pflegen. Hierbei werden dem Kader entweder Spielerprofile hinzugefügt oder entfernt. Wird ein Spielerprofil entfernt, muss ein Abgangsdatum eingetragen werden. Handelt es sich bei dem Spieler um einen

Abgang aus der Vorsaison, ist als Abgangsdatum der 30.06. einzutragen. Neuzugänge sollen erst ab dem 01.07. als offiziellem Startdatum der kommenden Saison eingetragen werden.

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

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

7.2 Club-Zugang

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

7.3 Scouter-Zugang

Jeder Club hat zusätzlich einen Zugang für die Scouter zur Datenbank. Sollte die Datenbank nicht erreichbar sein, ist ein Mitarbeiter der BBL GmbH zu

kontaktieren. Die Kommunikation übernimmt hierbei der Scouting-Verantwortliche des Clubs. Die Spielergebnis-Bestätigung in der Datenbank über den Scouter-Zugang ist der ausschlaggebende Arbeitsschritt für die Berechnung der aktuellen Statistiken und Tabellen.

Köln, 30. Juni 2026

Basketball Bundesliga GmbH

Dr. Stefan Holz | Geschäftsführer