

Anlage 1

Teilnahmeberechtigung (TB)

1. Die TB eines Spielers wird durch den Verein über die Adresse [https:// www.basketballbund.net](https://www.basketballbund.net) beantragt und durch einen gültigen Teilnehmerschein (TA) des DBB nachgewiesen.
2. Ein TA wird vom DBB ausgedruckt.
3. Ein TA ist nur gültig, wenn es sich um den Originaldruck des DBB handelt, ein Passfoto des Spielers aufgeklebt und dieses mit dem Vereinssiegel gestempelt ist. Außerdem muss der TA von dem Spieler eigenhändig unterschrieben sein.
4. Auf dem TA dürfen keine eigenmächtige Änderungen (Streichungen, Korrekturen) vorgenommen werden. In diesem Fall ist der TNA zu erneuern.
5. Entsprechend Ausschreibung Pkt. B.1(6) kann der TA in digitaler Form vorgelegt werden.
6. Bei einem Vereinswechsel eines Spielers ist die Freigabe des alten Vereins erforderlich. Die Freigabe wird online unter der Adresse <http://www.basketball-bund.net> erteilt werden. Im Bereich der TA's ist rechts das Symbol „F“ (= Freigabe) anzuklicken.
7. Soll die Teilnahmeberechtigung eines Spielers auf den Verein A übertragen werden, so erfolgt dies auch unter der Adresse im Bereich der TAs. Es sind dazu Name, Vorname und Geburtsdatum erforderlich.

**Einsatzberechtigung (EB)
Spielerliste (SL)****1. Erteilung einer EB**

- a. Die EB ist die Berechtigung zur Teilnahme in einer bestimmten Mannschaft (Stammmannschaft) und wird nur für diese erteilt.
- b. Die EB für einen Spieler ist vor Spielbeginn zu erteilen; sie wird ausschließlich online über <https://www.basketball-bund.net> durch den Abteilungsleiter oder beauftragte Person vorgenommen.
- c. Für die Erteilung einer EB ist die Eintragung eines Spielers in die SL (als Stammspieler) der entsprechenden Mannschaft notwendig.
- d. Durch die Zuweisung als Stammspieler erhält der Spieler automatisch in der „korrespondierenden“ Mannschaft die EB als Aushilfsspieler. **EB als Aushilfsspieler können nicht gelöscht oder geändert werden.**
- e. **ACHTUNG: JUGENDSPIELER KÖNNEN MEHR ALS VIER EB EINSCHLIESSLICH DER AUSHILFSEINSÄTZE UND STB ERHALTEN, ABER NUR MAXIMAL VIER AKTIVIEREN.**

2. Änderung der EB für Senioren

- a. Anträge auf Änderung der EB sind an den zuständigen Landesverband (Spielleiter, A. Uhl) zu richten.
- b. Änderungen sind nur bis zum 1. Februar möglich.
- c. Die EB eines Senioren-Spielers darf in einem Spieljahr nur einmal geändert werden.
- d. Änderung **wird in TeamSL durch den Verbandsadministrator vorgenommen.**

Anlage 2

Musikeinspielungen bei Wettbewerben des BVS

Vorbemerkung: Durch Musikeinspielungen wird der Show- und Unterhaltungseffekt eines Basketballspiels wesentlich gesteigert. Dabei müssen alle Handlungsweisen im Geist sportlicher Haltung und des "Fair Play" geschehen. Es muss darauf geachtet werden, dass kein am Spiel Beteiligter in irgendeiner Art und Weise benachteiligt wird. Aufrichtige Zusammenarbeit aller am Spiel Beteiligter wird erwartet.

Um den ordnungsgemäßen Ablauf eines Basketballspiels zu gewährleisten, wird die Anwendung folgender Grundsätze empfohlen:

1. Musikinstrumente (z.B. Trommeln) dürfen während eines Spiels gespielt werden. Sie sind erlaubt an den Seiten hinter den Endlinien und auf der Seite, die gegenüber dem Anschreibetisch und den Mannschaftsbankbereichen liegt.
2. Musikeinspielungen über die offizielle Lautsprecheranlage sind vor dem Spiel, während der Halbzeitpause, in den Pausen vor Beginn von Verlängerungen, während der offiziellen Auszeiten und bei Spielunterbrechungen, die durch die Schiedsrichter gewährt werden, zulässig.
3. Ist eine Spielunterbrechung aufgrund einer Verletzung notwendig, ist eine den Umständen entsprechende Handlungsweise zu empfehlen.
4. Ist während eines laufenden Spiels die Spieluhr gestoppt (Art. 49 der Regeln), wird empfohlen, Musikeinspielungen bis zu folgenden Zeitpunkten zuzulassen:
 - a. Bei einem Sprungball: Wenn der Schiedsrichter mit dem Ball den Kreis betritt, um den Sprungball ausführen zu lassen.
 - b. Bei einem Einwurf: Wenn der Ball dem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.
 - c. Bei einem Freiwurf bzw. mehreren Freiwürfen: Wenn ein Schiedsrichter mit oder ohne Ball den Freiwurfraum betritt, um den ersten oder einzigen Freiwurf ausführen zu lassen.
5. Läuft das Spiel und die Spieluhr ist nicht gestoppt, sind Musikeinspielungen z. B. in folgenden Situationen zulässig:
 - a. Während eines laufenden Angriffs; dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Musikeinspielung nicht zu lange anhält (z. B. der Angriff ist vorgetragen bis ca. zur Drei Punkte - Linie). In der Regel gilt das für Angriffe der Heimmannschaft.
 - b. Nach einem Korberfolg (z. B. Einspielen eines Jingles).
 - c. Nach einem erfolgreichen Block (z. B. Einspielen eines Jingles).
 - d. Nach einem erfolgreichen Freiwurf u. a.
6. Musikeinspielungen dürfen nicht dazu benutzt werden, den Gegner lächerlich zu machen, zu irritieren oder zu verunsichern (z. B. nach erfolglosen Würfen oder Freiwürfen). Ist die Atmosphäre zwischen allen am Spiel Beteiligten so gut, dass durch das Einspielen eines Liedes (z.B. "It's time to say good bye" beim fünften Foul eines gegnerischen Spielers) oder eines Geräusches der sportlichen Haltung und dem Geist des "Fair Play" kein Abbruch getan wird, sind keine Einwendungen zu erheben.
7. Frühzeitig vor Spielbeginn sollte der Ausrichter den 1.Schiedsrichter über die geplanten Aktionen informieren. Durch geplante Aktionen oder Darbietungen und Auftritte, darf sich der offizielle Spielbeginn auf keinen Fall verzögern.

Anlage 3

(Bei Unstimmigkeiten trifft der 1. Schiedsrichter die Entscheidung.)

Schiedsrichter-Abrechnungen

1. SPIELGEBÜHR

Die Spielgebühr beträgt für

- | | | |
|----|-------------------|--------|
| a) | Oberliga Herren | 45 EUR |
| b) | Landesliga Herren | 40 EUR |
| c) | Oberliga Damen | 45 EUR |
| d) | Landesliga Damen | 40 EUR |

2. ANREISE MIT DEM KRAFTFAHRZEUG

Grundsätzlich gilt die Entfernung, die sich aus dem Routenplaner <http://maps.google.de> ergibt. Größere Entfernungen können nur abgerechnet werden, wenn der andere Schiedsrichter abgeholt wird, und dadurch eine Einsparung bei den Gesamtkosten entsteht. Die dadurch entstandenen Mehrkilometer sind bei der Abrechnung gesondert aufzuführen.

3. ANREISE MIT DER BAHN

Bei Anreise mit der Bahn können folgende Kosten abgerechnet werden:

1. Fahrkarte der Deutschen Bahn 2. Klasse
2. Örtliche Verkehrsmittel
3. Tagegeld nach den Reisekostenbestimmungen

Bei der Abrechnung ist dem Heimverein die Fahrkarte zum Nachweis der Fahrtkosten vorzulegen. Die Vorlage der Fahrkarte ist auf dem Quittungsbogen für die SR-Abrechnung zu vermerken und vom Heimverein zu bestätigen.

4. AUSZAHLUNG

Die Schiedsrichter werden vom Heimverein/Ausrichter entsprechend gültiger Reisekosten Verordnung vor dem Spiel in bar bezahlt. Der Betrag setzt sich wie folgt zusammen:

1. Spielgebühr
2. Gefahrene Kilometer (x 0,30 Euro)
3. evtl. Tagegeld
4. evtl. Übernachtungskosten

Anlage 4

Durchführungsrichtlinie DSS

Durchführungsrichtlinie zum digitalen Spielbericht gemäß § 33 DBB-Spielordnung, gültig ab dem Wettbewerb 2025/26.

Im nachstehenden Text sind alle Personen in der männlichen Form angesprochen. Diese Form ist ausschließlich zur Vereinfachung gewählt. Alle Angaben gelten selbstverständlich auch für Personen, die nicht dem männlichen Geschlecht angehören.

- 1) Im Spielbetrieb des Deutschen Basketball Bundes (DBB) sowie dem seiner Mitglieder, deren Zusammenschlüssen und deren Gliederungen kommt grundsätzlich der digitale Spielberichtsbogen (DSS) der Fa. NBN23 zum Einsatz. Die Erfassung der Spieldaten erfolgt mittels der App „InGame“. Der Veranstalter legt für eine Liga fest, ob der DSS-Einsatz verpflichtend oder optional erfolgt.
- 2) In allen vom DBB veranstalteten Wettbewerben wird der DSS verwendet. Dies gilt insbesondere, aber nicht ausschließlich, für die WNBL, die deutschen Jugendmeisterschaften, die deutschen Jugendpokal-Wettbewerbe und die deutschen Meisterschaften der Altersklassen Ü35 und Ü40.
- 3) Der Veranstalter legt fest, welche Versionen des DSS verwendet werden dürfen.
- 4) Der DSS darf nur auf den dafür vom Hersteller vorgesehenen Betriebssystemen (Android, iOS) verwendet werden. Eine Virtualisierung, z. B. mittels Emulators auf dem Betriebssystem „Windows“, ist nicht zulässig.
- 5) Der Ausrichter ist dafür verantwortlich, dass der DSS auf einem Gerät läuft, welches über ausreichend Akkuleistung verfügt, um das ganze Spiel erfassen zu können.
- 6) Der Ausrichter hat den DSS so früh vor Spielbeginn zu starten, dass vorhandene Updates installiert werden können. Wird ein Update vor Spielbeginn als verfügbar angezeigt, so ist dieses sofort zu installieren. Updates dürfen nicht installiert werden, nachdem ein Spiel gestartet wurde.
- 7) Die Spieldaten sind rechtzeitig, frühestens jedoch am Vortag des Spiels auf das Gerät zu übertragen. Die Spieldaten sind zusätzlich 30 Minuten vor Spielbeginn dadurch zu aktualisieren, dass sie erneut geladen werden.
- 8) Der DSS-Einsatz muss im Online-Modus erfolgen. Die Nutzung im Offline-Modus ist nur dann ausnahmsweise zulässig, wenn in der Spielstätte keine Mobilfunk- oder WLAN-Abdeckung gegeben ist.
- 9) Erfolgt der DSS-Einsatz im Offline-Modus, so hat der Ausrichter die Daten des Spiels spätestens drei Stunden nach Spielbeginn zu versenden.
- 10) Der Ausrichter hat sich vom erfolgreichen Datenversand dadurch zu überzeugen, dass er prüft, ob das Spielergebnis in der App „DBB.Scores“ sowie in TeamSL angezeigt wird. Erfolgt binnen 15 Minuten nach Datenversand keine Anzeige in der App und TeamSL, so ist dies an dss@basketball-bund.de zu melden. Sofern der Veranstalter dies vorsieht, hat die Meldung zusätzlich an die dafür benannte Stelle des Veranstalters zu erfolgen.
- 11) Die Spielleitung hat das Recht, die Datenbank der InGame-App anzufordern und auszulesen. Die Anforderung muss binnen vier Wochen nach einem Spiel erfolgen. Übermittelt der Ausrichter die Datenbank nicht spätestens am dritten Tag nach der nach Anforderung, so wird dies wie ein Nichtversand eines analogen Spielberichts behandelt, d.h. es ist eine Spielwertung gemäß § 38 Abs. 1 lit. I) vorzunehmen.
- 12) Das Gerät darf während eines Spiels (vom Beginn der Arbeit des Anschreibers bis zum Datenversand nach Spielende) ausschließlich durch den DSS und durch System-Apps verwendet werden. Andere (Unterhaltungs-)Apps dürfen während dieser Zeit nicht genutzt werden.
- 13) Nutzt ein Ausrichter aus von ihm zu vertretenden Gründen bei einem Spiel parallel den DSS und einen analogen SBB, so muss eindeutig erkennbar sein, welches der offizielle SBB ist. Am Kampfrichtertisch darf sich daher nur der DSS oder der Papier-SBB befinden.
- 14) Die Bestimmungen des Kampfrichter-Handbuchs sind in DSS-Spielen sinngemäß anzuwenden.

Ereignisse, die nicht durch App-Funktionen erfasst werden können, sind durch den 1. Schiedsrichter In Textform zu erfassen (SR-Vermerk).

- 15) Jede Mannschaft stellt mindestens 20 Minuten vor Spielbeginn ihre Mannschaftsliste zur Verfügung. Diese muss Vor- und Nachnamen und die Trikotnummern der Spieler sowie den Namen und (sofern gefordert) die Lizenzangaben des Trainers enthalten. Verfügt eine Mannschaft über einen Assistenztrainer, so sind dessen Daten ebenfalls in der Spielerliste aufzuführen.
- 16) Wird ein Spieler manuell der Mannschaftsaufstellung hinzugefügt, so muss dieser zuvor durch Eintragung in die TeamSL-Spielerliste eine Einsatzberechtigung erlangt haben. Die Mannschaft trägt die Verantwortung dafür, dass dies fristgerecht erledigt wurde.
- 17) Fügt ein Anschreiber einen Spieler manuell der Mannschaftsaufstellung hinzu, so darf dies nur erfolgen, wenn der Trainer vorher durch den Anschreiber informiert wurde und er hierfür seine Zustimmung erteilt hat. Das Aufführen des Spielers in der Mannschaftsliste gemäß Punkt 15 stellt keine Zustimmung im Sinne von Satz 1 dar.
- 18) Die Namen und die Lizenznummern der tatsächlich anwesenden Schiedsrichter sowie der Kampfrichter sind zu erfassen. Sind Angaben zu den Schiedsrichtern durch den Download des Spiel-Datensatzes bereits vorhanden, so sind sie im Bedarfsfall zu korrigieren. Dies gilt auch bei einer Vereins-Ansetzung.
- 19) Der 1. Schiedsrichter ist verpflichtet in jeder Spielpause zu kontrollieren, ob der im DSS erfasste Spielstand mit dem in der Halle angezeigten übereinstimmt und ob ausschließlich Löschungen vorgenommen wurden (rot hinterlegte Zeilen mit Mülleimer- Symbol), die er genehmigt hat.
- 20) Nach dem Ende der letzten Spielerperiode darf ein Anschreiber keine weiteren Eingaben vornehmen. Er hat das Gerät dem 1. Schiedsrichter zur Verfügung zu stellen, welcher im Beisein des Anschreibers die abschließenden Kontrollen durchführt, als letzter unterschreibt, den Sendevorgang startet und sich abschließend davon überzeugt, dass der Versand mittels Systemmeldung bestätigt wurde.
- 21) Kommt es zu einem Spielausfall, insbesondere durch das Nichtantreten einer Mannschaft oder durch das Nichtantreten von Schiedsrichtern, so ist dies vom Ausrichter der Spielleitung unverzüglich per E-Mail mitzuteilen. Sofern es technisch möglich ist, ist der DSS zusätzlich zu versenden.
- 22) Spielbericht im Sinne der Spielordnung (insbesondere der §§ 5, 31b, 33, 34, 35, 37, 38, 50, 51 und 59) ist der DSS (= die InGame-App). Für die Bestätigung des Spielergebnisses durch die Spielleitung und als Grundlage für alle Entscheidungen sind die DSS-Daten maßgeblich, die vor dem Versand im DSS vorhanden sind und die durch die Unterschrift des 1. Schiedsrichters bestätigt wurden. Abweichende Darstellungen außerhalb des DSS sind nicht maßgeblich.
- 23) Maßgeblich für das festzustellende Spielergebnis sind die Eingaben des Bedieners. Werden aufgrund eines technischen Fehlers andere Daten (z.B. Punkte, Fouls) in den DSS aufgenommen, so werden diese nicht Bestandteil des Spielberichts.
- 24) Die Spielleitung hat das Recht, ein in TeamSL angezeigtes Spielergebnis auf das im DSS festgestellte Ergebnis zu korrigieren. Dies gilt auch dann, wenn dadurch ein anderer Sieger festgestellt wird.

Anlage 5

Trainer

In der Ober- und Landesliga müssen die Mannschaften bei Punktspielen von Trainern (nicht Trainer Assistenten) betreut werden, die mindestens die DBB-Trainerlizenz der Kategorie C Leistungssport besitzen. Die folgenden Richtlinien sollen den Vereinen, den Schiedsrichtern und Spielleitern die Durchführung des Beschlusses zur Lizenzpflicht erleichtern und helfen, Fehler zu vermeiden.

Lizenzpflicht

Bei Punktspielen müssen die Mannschaften von Trainern betreut werden, die eine gültige (verlängerte) DBB-Trainerlizenz der Kategorie C-Leistungssport oder höher besitzen. Der Trainer-Ausweis muss vor dem Spiel dem 1. Schiedsrichter vorgelegt werden.

Übergangslizenz (TÜL)

Für den Zeitraum eines Spieljahres kann eine personenbezogene und nicht übertragbare Übergangslizenz gegen Gebühr erteilt werden. Auch die TÜL muss ab dem ersten Spieltag vorliegen. Antragsformulare für Übergangslizenzen sind in der BVS-Geschäftsstelle erhältlich. Der Antrag ist vollständig ausgefüllt und von dem Trainer und dem Basketball-Abteilungsleiter des Vereins unterschrieben bei in der BVS-Geschäftsstelle einzureichen. Nach Bearbeitung wird die TÜL dem Verein zugeleitet. Die TÜL wird gültig, sobald sie mit einem Passbild des Trainers versehen, dieses mit dem Vereinssiegel abgestempelt ist und der Trainer sie eigenhändig unterschrieben hat.

Ausweiskontrolle

Der 1. Schiedsrichter kontrolliert vor dem Spiel den Trainerausweis bzw. die Übergangslizenz der Trainer, die auf dem Anschreibebogen in der Zeile "Trainer" eingetragen sind. Die Kontrolle erstreckt sich auf die Gültigkeit des Ausweises und die Identität mit dem Trainer.

Die Nummer der Trainerlizenz bzw. der Übergangslizenz ist auf dem Anschreibebogen hinter dem Namen des Trainers in dem vorgesehenen Feld einzutragen.

Kann der Trainer keinen Ausweis vorlegen, ist die Identität analog dem Verfahren bei Spielern durch den 1. Schiedsrichter festzustellen. Das Fehlen und die Identifikation sind auf der Rückseite des ASB zu vermerken.

Funktion des Trainers

Die Funktion des Trainers ist durch die Offiziellen Basketball-Regeln der FIBA in Artikel 7 definiert. Nur der auf dem ASB eingetragene Trainer darf die Funktion des Trainers ausüben. Die Kontrolle obliegt den Schiedsrichtern.

Ist der Trainer gleichzeitig Spieler (Spielertrainer), übernimmt der auf dem SBB eingetragene Trainer-Assistent die Funktion des Trainers, solange dieser als Spieler auf dem Spielfeld ist. Der Trainer-Assistent benötigt keine Lizenz.

Scheidet der Trainer während eines Spiels aus (Disqualifikation, Verletzung o.ä.), übernimmt der auf dem ASB eingetragene Trainer-Assistent die Funktion des Trainers.