

**Ausschreibung für den Spielbetrieb des  
Basketballverbandes Mecklenburg-Vorpommern  
der Spielzeit 2025/2026**

**Inhaltsverzeichnis**

1. Rechtliche Grundlagen
2. Veranstalter und Ziel des Wettbewerbes
3. Spielberichtsbogen
4. Haftung
5. Doping
6. Strafenkatalog
7. Abrechnung der Schiedsrichterkosten
8. Werbung
9. Abgabe der Vereins- und Mannschaftsmeldungen
10. Spielplanungsgrundsätze
11. Anwartschaft auf die Teilnahme bei den Qualifikationsturnieren der Jugend
12. Senioreren II
13. Senioreren III
14. Verstöße
15. Kostenpauschalen

**Erläuterungen zu Abkürzungen**

DBB Deutscher Basketball Bund  
FIBA Internationaler Basketball Verband  
BVMV Basketballverband Mecklenburg-Vorpommern  
SK Spielklassen  
RL Regionalliga  
OL Oberliga  
LL Landesliga  
SO Spielordnung  
DAO Damenoberliga  
HEO Herrenoberliga  
LHW / LHO Landesliga Herren West / Ost  
GS Geschäftsstelle  
SBB Spielberichtsbogen  
TA Teilnehmerschein  
MMB Mannschaftsmeldebogen  
SR Schiedsrichter  
TR Teilnahmerecht  
WB Wettbewerb  
SG Spielgemeinschaft

**BASKETBALLVERBAND MECKLENBURG-VORPOMMERN E.V.**

Vereinskennziffer: 830012  
Geschäftsstelle  
Am Strande 3  
18055 Rostock

**KONTAKT**

Telefon +49 (0) 381 - 36 76 85 59  
Mail [info@basketball-mv.de](mailto:info@basketball-mv.de)  
Internet [www.basketball-mv.de](http://www.basketball-mv.de)

**BANKVERBINDUNG**

Basketballverband M-V  
IBAN DE59 1305 0000 0201 1626 44  
BIC NOLADE21ROS  
Ostseesparkasse Rostock  
St.-Nr. 079/142/07708

**OFFIZIELLE PARTNER**

**molten**

**hummel**



**TEAMSPORTCORNER.DE**  
Schwerin | Parchim

## 1. Rechtliche Grundlage

Die rechtliche Grundlage dieser Ausschreibung bilden die § 11 der DBB-Spielordnung (DBBSO) sowie die Satzung, Spielordnung und Schiedsrichterordnung des BVMV unter Berücksichtigung der Offiziellen Spielregeln der FIBA. Die Ausschreibung wurde vom BVMV-Sportausschuss beschlossen. Sofern durch diese Ausschreibung keine Ausnahmen geregelt sind, gelten für die aufgeführten Wettbewerbe die Bestimmungen des Internationalen Basketball Verbandes (FIBA) und des Deutschen Basketball Bundes (DBB), wie sie in den Spielregeln, den Satzungen und Ordnungen festgelegt sind.

### 1.1. Änderungen und Ergänzungen zu dieser Ausschreibung können nur durch den BVMV-Sportausschuss festgelegt werden.

#### 1.1.1. Gegen diese Ausschreibung ist kein Rechtsmittel möglich. Eine Überprüfung gemäß 4.1 DBB-Rechtsordnungen kann in einem Normenkontrollverfahren bei dem BVMV-Rechtsausschuss beantragt werden.

## 2. Veranstalter und Ziel des Wettbewerbes

Der Basketballverband Mecklenburg/Vorpommern (BVMV), führt in den nachfolgenden Spielklassen (SK) Wettbewerbe durch. Bei den Oberligen (OL) und den Landesligen (LL) ist der Verband der verantwortliche Veranstalter.

### 2.1. Spielklassen:

- a) Oberliga Damen (DAO)
- b) Oberliga Herren (HEO)
- c) Landesliga Herren (LL)
- d) Pokalwettbewerbe für Damen und Herren (alle Ligen des BVMV, inkl. RL)
- e) Oberliga U20 mix (Jahrgang 06/07)
- f) Oberliga U18 mix (Jahrgang 08/09)
- g) Oberliga U16 mix (Jahrgang 10/11)
- h) Oberliga U14 mix (Jahrgang 12/13)
- i) U12 mix (Jahrgang 14/15)
- j) U10 mix (Jahrgang 16/17)
- k) U8 mix (Jahrgang 18/19)
- l) Oberliga U20 weiblich (Jahrgang 06/07)
- m) Oberliga U18 weiblich (Jahrgang 08/09)
- n) Oberliga U16 weiblich (Jahrgang 10/11)
- o) Oberliga U14 weiblich (Jahrgang 12/13)
- p) U12 weiblich (Jahrgang 14/15)
- q) U10 weiblich (Jahrgang 16/17)
- r) U8 weiblich (Jahrgang 18/19)
- s) Senioren II (Ü35) / III (Ü40) männlich und weiblich

## 3. Spielberichtsbogen

Bei der Nutzung des Digitalen Spielberichtsbogen gelten die Durchführungsbestimmungen des DBB.

## 4. Haftung

Der BVMV und der jeweilige Ausrichter (Heimverein) übernehmen keinerlei Haftung für Unfälle und Diebstähle sowie andere Schadensfälle, sofern nicht abgeschlossene Versicherungen für den Schaden aufkommen.

## 5. Doping

- 5.1. Es gelten die Rahmen-Richtlinien des Deutschen Sportbundes zur Bekämpfung des Dopings in ihrer jeweils gültigen Fassung. Die Richtlinien sind im Jahrbuch des Deutschen Basketball Bundes veröffentlicht.
- 5.2. Der BVMV ist berechtigt, bei allen Wettbewerben Dopingkontrollen durchzuführen. Einzelheiten zur Durchführung der Dopingkontrollen werden vom BVMV-Sportausschuss festgelegt.

## 6. Strafenkatalog

Für die aufgeführten Wettbewerbe gilt der Strafenkatalog des BVMV.

## 7. Abrechnung für Schiedsrichterkosten

- 7.1. Die Schiedsrichter rechnen ihre Kosten nach der Abrechnungstabelle für Schiedsrichterkosten und deren Erläuterungen ab.
- 7.2. Sofern der BVMV eine Abrechnungstabelle für Schiedsrichter-Reisen veröffentlicht, sind bei der Abrechnung die dort genannten Beträge zu Grunde zu legen.

## 8. Werbung

- 8.1. Werbung auf der Spielkleidung und auf dem Hallenboden, sowie Reiterwerbung ist entsprechend den Vorschriften des DBB für die Benutzung von Werbung erlaubt. Diese Vorschriften sind im Jahrbuch des DBB veröffentlicht. Der 1. Schiedsrichter kontrolliert die Einhaltung dieser Vorschriften. Verstöße sind auf der Rückseite des Spielberichtes vom 1. Schiedsrichter zu vermerken und werden mit einer Ordnungsstrafe belegt.
- 8.2. Ergänzend zu § 7 der Vorschriften des DBB für die Benutzung von Werbung kann ein Hinweis auch ein Mannschaftsname sein, sofern er keine Werbung enthält.
- 8.3. Die Vereine sind berechtigt, für jede Mannschaft einen Sponsorennamen in den beim Registergericht eingetragenen Vereinsnamen aufzunehmen.
- 8.4. Die Werbung ist für den Bereich des BVMV genehmigungs- und gebührenfrei.
- 8.5. Ab der 2. RL ist eine Werbegenehmigung erforderlich, welche unter Einsendung des offiziellen BVMV-Formular und des Einzahlungsbeleges erteilt wird. Das gilt ebenso für die Endturniere zur Norddeutschen Meisterschaft bzw. darüber hinaus. Die Gebühr für die Erteilung einer Werbegenehmigung beträgt € 5,00.

## 9. Abgabe der Vereins- und Mannschaftsmeldungen

- 9.1. Der letzte Meldetermin (Posteingang) für alle Wettbewerbe des BVMV ist der **23.05.2025**! Bis zum **20.06.2025** können erfolgte Meldungen kostenfrei zurückgezogen werden, danach wird für jede zurückgezogene Meldung ein Strafgeld laut Strafenkatalog fällig.
- 9.2.1. Nach § 13 DBB-SO ist jeder Verein für seine teilnehmende(n) Mannschaft(en) zur Abgabe bestimmter Daten verpflichtet. Für die Wettbewerbe des BVMV sind die folgenden Angaben, mit der online Meldung auf der entsprechenden BVMV-Webseite abzugeben:
- genaue Vereinsbezeichnung laut Eintrag im Vereinsregister
  - Anschrift(en) der Spielhalle(n): Name, Ort, Straße, Telefon und Lageplan
  - Verantwortlicher der Mannschaft mit Anschrift, Telefon, E-Mail
  - Farben der Spielkleidung
  - Nachweis Mitgliedschaft Landessportbund MV
- 9.3. Für Mannschaften der Oberligen ist zusätzlich anzugeben:
- ggf. Mannschaftsname gemäß § 7.2 dieser Ausschreibung.
  - ggf. Sponsorennamen der Mannschaft gemäß § 7.3 dieser Ausschreibung.

## 10. Spielplanungsgrundsätze

10.1. Die Spieltermine werden im Rahmenterminplan veröffentlicht.

10.2. Der offizielle Spielplan nach § 12.2 DBB-SO wird im Internet ([www.basketball-bund.net](http://www.basketball-bund.net)) spätestens am **02.08.** für das jeweilige Spieljahr veröffentlicht. Nach der Veröffentlichung kann die Spielleitung den Spielplan nur in begründeten Fällen ändern.

## 11. Anwartschaft auf die Teilnahme bei der Qualifikationsturnieren der Jugend

11.1. Die Anwartschaft auf die Teilnahme an den Qualifikationsturnieren der LV-Gruppe II RLN wird in einem Turnier für die jeweilige Altersklasse ausgespielt. Der erst- und zweitplatzierte erhält das Teilnahmerecht. Teilnehmer und Interessenten der Ausrichtung der Turniere haben Ihre Willenserklärung bis zum 31.12. jeden Jahres bei der Spielleitung abzugeben. Bei nur 2 Teilnehmern für die jeweilige Altersklasse kann auf das Turnier verzichtet werden. In diesem Fall ist der direkte Vergleich zum Meldetermin entscheidend. Die Kosten für den Austragungsort übernimmt der Ausrichter, die Schiedsrichterkosten werden zu gleichen Anteilen auf die Teilnehmer aufgeteilt.

11.2. Die weiterführenden Wettbewerbe werden durch die Ausschreibung der Regionalliga Nord bzw. DBB geregelt.

## 12. Senioren II

Die Altersbeschränkung für den Senioren II Spielbetrieb wird für den Landesinternen Spielbetrieb auf Ü35 (Jahrgang **90** & älter) festgesetzt. Es gelten die Regeln des Oberligaspielbetriebes. Falls hier nicht genügend Mannschaften melden, werden die Mannschaften der Landesliga mit angegliedert und spielen hier außer Konkurrenz mit. Für weiterführende Maßnahmen müssen alle Spieler, die vom DBB festgesetzte Altersgrenze erreicht haben.

## 13. Senioren III

Die Altersbeschränkung für den Senioren III Spielbetrieb wird für den Landesinternen Spielbetrieb auf Ü40 (Jahrgang **85** und älter) festgesetzt. Es gelten die Regeln des Oberligaspielbetriebes. Falls hier nicht genügend Mannschaften melden, werden die Mannschaften der Landesliga bzw. den Senioren II mit angegliedert und spielen hier außer Konkurrenz mit. Für weiterführende Maßnahmen müssen alle Spieler, die vom DBB festgesetzte Altersgrenze erreicht haben.

## 14. Verstöße

Jeder Verstoß gegen diese Ausschreibung, der als Tatbestand nicht speziell im Strafenkatalog aufgeführt ist, wird mit einer Geldstrafe von 5€ bis 1000€ geahndet.

## 15. Kostenpauschalen

Die Kosten aller von den Fachwarten und der Spielleitung getroffenen Entscheidungen hat der betreffende Verein zu übernehmen.

Rückfragen zur Ausschreibung bitte an den Sportwart richten:

Tino Klöckner

[kloeckner@basketball-mv.de](mailto:kloeckner@basketball-mv.de)

Tel.: 0172 - 38 57 770

## Strafenkatalog für die Wettbewerbe des BVMV

### 1. Allgemeines

1. Bei einem zweiten und jeden weiteren geldbewehrten Verstoß gegen dieselbe Ziffer des Strafenkataloges in einem anderen Spiel desselben Wettbewerb dieser Spielzeit wird die Strafe verdoppelt.
2. Beispiel:  
Geldstrafe für einen 1. Verstoß = € 10 - 2. und weitere Verstöße = € 20. Diese Regelung gilt nicht für fehlende Teilnehmerausweise und Trainerlizenzen, fehlende oder unvollständige vorschriftsmäßige Spielkleidung, sowie Verstöße gegen die Sportdisziplin.
3. Bei einem Verstoß gegen die Sportdisziplin wird die angegebene Gesamtstrafe verhängt, die in der Regel aus einer Geldstrafe und einer Zeitlichen Sperre besteht.
4. Die Strafen gelten für folgende Wettbewerbe:  
Spalte 3: Jugend  
Spalte 4: Senioren
5. Bei Rechtsmitteln sind die Rechtsinstanzen nicht an die Sätze dieses Strafenkataloges gebunden.

### 2. Strafen gegen Vereine

Nr.	Verstoß	Geldstrafe €	
		Jugend	Senioren
1	verspätete / unvollständige / fehlerhafte Meldung der Angaben über die Mannschaft	15,00	
2	Verzicht am Seniorenspielbetrieb BVMV nach dem Rückzugstermin		250,00
2a	Verzicht am Jugendspielbetrieb BVMV nach dem Rückzugstermin.	150,00	
3	Angabe von falschen / unvollständigen Daten bei der Hallenzulassung	5,00 bis 50,00	
4	Im Bedarfsfall keine / nicht ausreichende Erste Hilfe vorhanden	5,00 bis 25,00	
5	im Bedarfsfall kein / nicht ausreichender Ordnungsdienst vorhanden + evtl. Kostenersatz + evtl. Hallensperre	50,00 bis 1.000,00	75,00 bis 1.500,00
6	Spielen in einer nicht zugelassenen Halle	50,00	
7	Spielbrett / Korb nicht regelgerecht: Material, Brettmarkierung, Brettpolsterung, Aufhängung	5,00 bis 30,00	
8	als Heimmannschaft keinen regelgerechten / zugelassenen Spielball zur Verfügung gestellt	5,00	
9	nicht zugelassenen / genehmigter Anschreibebogen verwendet	25,00	
10	Technische Ausrüstung nicht regelgerecht (je Ausrüstungsgegenstand)	15,00	
11	Auswechseln eines Tischkampfrichters durch den Schiedsrichter	10,00	20,00
12	Schuldhaftes Nichtdurchführung eines Spieles (Spieleitung wurde 24 Stunden vorher informiert)	50,00	100,00

# BASKETBALLVERBAND MECKLENBURG-VORPOMMERN



13	Schuldhaftes Nichtdurchführung eines Spieles oder schuldhafter Spielabbruch (neben evtl. Kostenersatz)	100,00	200,00
14	Verletzung von Fristen / fehlende Benachrichtigungen bei Spielverlegungen, wenn das Spiel durchgeführt wird	20,00	35,00
15	kein gültiger Teilnehmerausweis für einen Spieler vorgelegt (keine Erhöhung im Wiederholungsfall) je Spieler, jedoch max. das fünffache je Spiel und Mannschaft	je 3,00	je 5,00
16	kein gültiger Trainerausweis für Trainer vorgelegt (keine Erhöhung im Wiederholungsfall)	5,00	10,00
17	Manipulation (Fälschung, eigenmächtige Änderung) an einem Teilnehmer-Trainerausweis + ggf. Funktionssperre nach § 23.2 DBB-RO	100,00 bis 500,00	
18	Anschreibebogen nicht ordnungsgemäß, nicht leserlich, ausgefüllt, fehlende Unterschrift von Kampfrichtern	5,00 bis 25,00	
19	Fälschung, Änderung oder Ergänzung des Spielberichtes (auch der Rückseite) nach Unterschrift des 1. Schiedsrichters + ggf. Funktionssperre nach § 23.2 DBB-RO	100,00 bis 500,00	
20	Einsatz eines Spielers in unvorschriftsmäßiger / unvollständiger Spielkleidung		Je 5,00
21	Einsatz eines nicht teilnahmeberechtigten / nicht einsatzberechtigten / nicht spielberechtigten / nicht im Spielbericht eingetragenen Spielers + Spielverlust	25,00 bis 50,00	50,00 bis 100,00
22	schuldhaftes Fehlen des Trainers oder Einsatz eines Trainers ohne die erforderliche gültige Lizenz / Übergangslizenz	5,00	10,00
23	Einsatz eines gesperrten Trainers / Mannschaftsbegleiters	50,00	100,00
24	Verspätete Übersendung des Spielberichts oder Teilnehmerausweises	5,00	10,00
25	Spielbericht liegt nicht innerhalb 8 Tagen bei der Spielleitung vor	20,00	25,00
26	Unvollständige oder falsche Auswertung des Spielberichts	10,00	20,00
27	Verspätete Ergebnis- und Statistikmeldung an die Ergebnissammelstelle	5,00	10,00
28	Gebühren und Auslagen der Schiedsrichter nicht vor dem Ende der Halbzeitpause erstattet	5,00	10,00
29	Je fehlender Jugendmannschaft laut BVMV SO §5.3.	150,00	
30	Nicht fristgerechtes Nachkommen eines Begehrens / Verstöße gegen die Ausschreibung oder Spielordnung	25,00 bis 1000,00	
31	Vereinssperre	100,00	
32	Spielverlegung	50,00	

## BASKETBALLVERBAND MECKLENBURG-VORPOMMERN E.V.

Vereinskennziffer: 830012  
Geschäftsstelle  
Am Strande 3  
18055 Rostock

## KONTAKT

Telefon +49 (0) 381 - 36 76 85 59  
Mail [info@basketball-mv.de](mailto:info@basketball-mv.de)  
Internet [www.basketball-mv.de](http://www.basketball-mv.de)

## BANKVERBINDUNG

Basketballverband M-V  
IBAN DES9 1305 0000 0201 1626 44  
BIC NOLADE21ROS  
Ostseesparkasse Rostock  
St-Nr. 079/142/07708

## OFFIZIELLE PARTNER

**molten**

**hummel**



**TEAMSPORTCORNER.DE**  
Schwerin | Parchim

**3. Strafen gegen Spieler, Trainer, Mannschaftsbegleiter und Offizielle (unter Vereinshaftung)**

Nr.	Verstoß	Geldstrafe €	
		Jugend	Senioren
33	grob unsportliches Verhalten von Spielern / Ersatzspielern gegenüber anderen Teilnehmern am Spiel und / oder Zuschauern  <b>Zeitliche Sperre: mind. 1 bis zu 4 Pflichtspiele</b>	25,00 bis 150,00	50,00 bis 225,00
34	grob unsportliches Verhalten von Trainern, Mannschaftsbegleitern oder Offiziellen des Vereins oder Kampfrichtern gegenüber anderen Teilnehmern am Spiel und / oder Zuschauern  <b>Bei Trainern, zeitliche Sperre: mind. 1 bis zu 4 Pflichtspiele</b>	35,00 bis 300,00	50,00 bis 450,00
35	Beleidigung / Bedrohung von Schiedsrichtern, Kampfrichtern oder BVMV-Beauftragten durch Spieler / Ersatzspieler  <b>Zeitliche Sperre: mind. 1 bis zu 6 Pflichtspiele</b>	25,00 bis 300,00	50,00 bis 450,00
36	Beleidigung / Bedrohung von Schiedsrichtern, Kampfrichtern oder BVMV-Beauftragten durch Trainer, Mannschaftsbegleiter oder Offizielle des Vereins oder Kampfrichtern  <b>Bei Trainern, zeitliche Sperre: mind. 1 bis zu 6 Pflichtspiele</b>	50,00 bis 400,00	100,00 bis 600,00
37	Tätlichkeit von Spielern / Ersatzspielern gegen Spieler und / oder Dritte  <b>Zeitliche Sperre: mind. 3 Pflichtspiele oder unbefristeter Ausschluss vom Spielbetrieb</b>	50,00 bis 1.000,00	100,00 bis 2.000,00
38	Tätlichkeit von Trainern, Mannschaftsbegleitern oder Offiziellen des Vereins oder Kampfrichtern gegen Spieler und / oder Dritte  <b>Bei Trainern, zeitliche Sperre: mind. 3 Pflichtspiele oder unbefristeter Ausschluss vom Spielbetrieb</b>	100,00 bis 1.000,00	150,00 bis 2.000,00
39	Tätlichkeit von Spielern / Ersatzspielern gegen Schiedsrichter, Kampfrichter oder BVMV - Beauftragte  <b>Zeitliche Sperre: mind. 6 Pflichtspiele oder unbefristeter Ausschluss vom Spielbetrieb</b>	100,00 bis 2.000,00	200,00 bis 4.000,00
40	Tätlichkeit von Trainern, Mannschaftsbegleitern oder Offiziellen des Vereins oder Kampfrichtern gegen Schiedsrichter, Kampfrichter oder BVMV - Beauftragte  <b>Bei Trainern, zeitliche Sperre: mind. 6 Pflichtspiele oder unbefristeter Ausschluss vom Spielbetrieb</b>	200,00 bis 3.000,00	500,00 bis 5.000,00
41	Weigerung einer disqualifizierten Person, sich in die Umkleide ihrer Mannschaft zu begeben oder das Hallengebäude zu verlassen + ggf. Spielabbruch	50,00	100,00
42	Disqualifikation von Ersatzspielern oder Mannschaftsbegleitern wegen unerlaubtem Betreten des Spielfeldes bei Gewalttätigkeit	25,00	50,00

43	Verstoß gegen das Dopingverbot <b>Zeitliche Sperre bis zu 12 Monaten</b>	-	-
----	---	---	---

#### 4. Strafen gegen Schiedsrichter (unter Vereinshaftung)

Nr.	Verstoß	Geldstrafe €	
		Jugend	Senioren
44	Verspätete oder nicht begründete Rückgabe eines Spielauftrages	10,00	
45	Nichtantreten eines angesetzten Schiedsrichters ( <i>neben evtl. Kostenersatz bei Spielausfall</i> ) ab dem 3. mal Streichung von der Schiedsrichterliste	40,00	
46	Wartefrist zur Durchführung des Spiels nicht abgewartet	40,00	
47	Fehler eines Schiedsrichters der zu Spielausfall oder Spielabbruch führt	30,00	
48	Verspätung eines angesetzten Schiedsrichters (< 20 min vor bis zum angesetzten Spielbeginn)	Halbe Spielleitungsgebühr	
49	Verspätung eines angesetzten Schiedsrichters (nach dem angesetzten Spielbeginn)	Einfache Spielleitungsgebühr	
50	Abrechnung von falschen Reisekosten oder Spielgebühren	10,00	
51	Anschreibebogen nach einer Halbzeit oder Verlängerung nicht / nicht ausreichend kontrolliert, Ergebnis nicht oder falsch festgestellt (mit Spielwiederholung nach § 45.4 DBB-SO)	20,00	
52	Fehlende/unvollständige Kontrolle von TA, fehlende / unvollständige Protokollierung bei Beanstandungen, Fehlen von TA, mangelhafter Spiel- oder Einsatzberechtigung, Antrag auf Spielverlust, Protest, Disqualifikation und Ausbleiben von Schiedsrichtern	5,00	
53	verspäteter / unvollständiger Bericht bei Disqualifikation	15,00	
54	Nicht vom SR-Ansetzer genehmigter Einsatz eines lizenzierten Schiedsrichters im Spielbetrieb BVMV	10,00	
55	unsportliches Verhalten und Beleidigungen oder Tätlichkeiten von Schiedsrichtern gegenüber anderen Teilnehmern oder Zuschauern <b>+ ggf. Suspendierung oder Lizenzentzug</b>	50,00 bis 1.500,00	

# Durchführungsbestimmungen zum digitalen Spielbericht

– gültig ab dem Wettbewerb 2025/2026 –

*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.*

## Präambel

Um bei der Verwendung eines Spielberichts in digitaler Form eine einheitliche Anwendung zu ermöglichen, hat das DBB-Präsidium die nachfolgenden Durchführungsbestimmungen beschlossen. Sie ergänzen die Bestimmungen der DBB-Spielordnung. Grundlage hierfür ist § 33 Abs. 3 der DBB-Spielordnung. Diese Durchführungsbestimmungen gelten bundesweit in allen Spielklassen, sofern nicht der jeweilige Veranstalter in seiner Spielordnung oder Ausschreibung ausdrücklich Abweichendes regelt.

- 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 eines Emulators auf einem anderen Betriebssystem, 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](mailto: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 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 Mannschaftsliste 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 im DSS manuell der angezeigten Mannschaftsaufstellung hinzu, so muss er hierüber den betreffenden Trainer informieren. Die Unterschrift des Trainers im DSS bestätigt, dass alle angezeigten Spieler, auch ggf. manuell hinzugefügte, zur Aufstellung seiner Mannschaft gehören, auch wenn kein Hinweis erfolgt ist.
- 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 Spielperiode 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.

***Beschluss des DBB-Präsidiums: Berlin, den 29. März 2025***

***Zuvor erstellt und beschlossen durch DBB-Sportkommission:***

*Joachim Spägle (DBB-Vizepräsident und Vorsitzender)*

*Birgit Arendt (Vertreterin der Landesverbands-Sportwarte)*

*Siegfried Eckert (Vertreter der Deutschen Basketballjugend)*

*Jörg Meyer, Robert Daumann, Lothar Drewniok, Marco Marzi (Vertreter der RL-Bereiche)*

*Carsten Straube, Sebastian Boschert*

*Jochen Böhmcker (DBB)*