

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 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.

Für die Wettbewerbe des Basketballverbands Schleswig-Holstein (BVSH) gelten diese Durchführungsbestimmungen damit grundsätzlich ebenfalls. In einigen wenigen Punkten sind allerdings spezifische Anpassungen notwendig. Zur besseren Klarheit werden hier die kompletten Bestimmungen des DBB mit den BVSH spezifischen Anpassungen in *kursiv* aufgeführt.

- 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. *Für alle Wettbewerbe des BVSH erfolgt der Einsatz verpflichtend.*
- 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 *bis zum Ende des Austragungstages zu übermitteln*.
- 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. *Für Wettbewerbe des BVSH ist die Meldung in Kopie ebenfalls an dss@bvsh.de zu senden.*
- 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. *Für Wettbewerbe des BVSH ist der DSS nicht zu versenden. Hier erfolgt nur eine unverzügliche E-Mail an die Spielleitung.*
- 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.