



EASYCREDIT BBL

Standards

Saison 2024/2025

EASYCREDIT BASKETBALL BUNDESLIGA

INHALTSVERZEICHNIS

1	PRÄAMBEL.....	3
2	SPIELHALLEN.....	3
2.1	MINDESTKAPAZITÄT	3
2.2	TRIBÜNEN.....	3
2.3	HALLETEMPERATUR, UMKLEIDERÄUME	3
2.4	VERBOT VON GLASFLASCHEN.....	4
2.5	AUSSTATTUNG 1. SPIELSTÄTTE – HALLENWECHSEL.....	4
3	SPIELFELD.....	4
3.1	BODEN	4
3.2	SICHERHEITABSTÄNDE SPIELFELD, MANNSCHAFTSBANKBEREICHE.....	8
3.3	ANSCHREIBERTISCH UND KAMPFRICHTER.....	10
3.4	ORDNUNGSDIENST.....	11
3.5	WERBUNG AUF DEM SPIELFELD UND AN DEN SPIELFELDSEITEN.....	11
4	TECHNISCHE AUSRÜSTUNG.....	11
4.1	KORBANLAGEN.....	12
4.2	ANZEIGE-SYSTEME.....	14
4.3	SPIELBALL.....	16
4.4	BESCHALLUNG	16
4.5	BELEUCHTUNG.....	16
4.6	MANNSCHAFTSBANKBEREICH, EINHEITLICHER PRE-GAME- ABLAUF, MUSIKEINSPIELUNGEN.....	18
4.7	BODENWISCHER.....	23
5	INSTANT REVIEW SYSTEM.....	23
5.1	NUTZUNG INSTANT REVIEW.....	23
5.2	ZULÄSSIGE SITUATIONEN ZUR INSTANT REVIEW NUTZUNG	24
5.3	TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN.....	24

5.4	SONSTIGE BESTIMMUNGEN	25
6	BEKLEIDUNG DER MANNSCHAFTEN.....	26
6.1	SPIELBEKLEIDUNG	26
6.2	ZULÄSSIGE SPIELERNUMMERN.....	32
6.3	RECHTE DES WERBETRÄGERS, GENEHMIGUNGSPFLICHT	32
6.4	WERBUNG AUF DER VORDERSEITE DES SPIELHEMDS UND DER -HOSE.....	33
6.5	VORSCHRIFTMÄßIGE RÜCKSEITE DES SPIELHEMDS	37
6.6	MINDESTABSTAND ZWISCHEN DEN EINZELNEN APPLIKATIONEN.....	39
6.7	VERWENDUNG VON MEISTERSCHAFTSSTERNEN AUF DER VORDERSEITE DES SPIELHEMDES	39
7	EINTRITTSKARTEN, VIP-BEREICH.....	39
7.1	EINTRITTSKARTEN	39
7.2	VIP-BEREICH.....	41
8	SONSTIGES	42
8.1	UMGANG MIT DEM GASTVEREIN.....	42
8.2	UMGANG MIT SPIELERN.....	44
8.3	VIDEOPORTAL.....	44
8.4	SCOUTING.....	46
8.5	UMGANG MIT DEM SCHIEDSRICHTER-COACH.....	49
8.6	OFFIZIELLE TRAINERMEETINGS.....	49
8.7	PRESSEPLÄTZE	50
8.8	SIEGEREHRUNG.....	50
9	STRAFEN BEI VERSTÖßEN.....	50

1 PRÄAMBEL

Die Basketball Bundesliga GmbH (BBL) als Ausrichter des Wettbewerbs zur Ermittlung des Deutschen Basketballmeisters der Herren erlässt für die Bereiche

- Spielhallenausstattung
- Technische Ausrüstung
- Medien, Eintrittskarten, VIP-Bereich und
- Sonstiges

die nachstehend aufgeführten Standards.

Soweit in Bezug auf die technische Ausrüstung nachstehend keine Bestimmungen getroffen sind, gelten ergänzend die Bestimmungen der FIBA zur technischen Ausrüstung.

Zur besseren Lesbarkeit wird das generische Maskulinum verwendet. Die verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

2 SPIELHALLEN

2.1 Mindestkapazität

Spielhallen müssen über eine offizielle Kapazität von mindestens 3.000 Zuschauern verfügen. Ohne diese Mindestkapazität ist die Erteilung einer Lizenz nicht möglich. Von der Gesamtkapazität müssen mindestens zwei Drittel in Form von Sitzplätzen zur Verfügung stehen. Diese Voraussetzungen sind der BBL GmbH durch eine schriftliche bauaufsichtliche Bestätigung nachzuweisen.

2.2 Tribünen

Tribünen müssen an allen vier Seiten des Spielfelds vorhanden sein.

2.3 Hallentemperatur, Umkleideräume

In BBL-Spielhallen soll eine Innentemperatur zwischen mindestens 18 Grad Celsius und maximal 25 Grad Celsius gegeben sein. Der erste Schiedsrichter darf ein Spiel nicht anpfeifen, wenn in der Spielhalle die erforderliche Mindesttemperatur von 18 Grad Celsius unterschritten wird.

In den Umkleieräumen betragen die Temperaturerfordernisse mindestens 18 bis maximal 25 Grad Celsius. Die Umkleieräume inklusive Sanitärbereiche müssen in gereinigtem Zustand zur Verfügung stehen.

Die Umkleieräume inklusive Sanitärbereiche müssen in gereinigtem Zustand zur Verfügung stehen. Der Zugang zu den Umkleieräumen muss vom Publikumsbereich getrennt und durch Sicherheitspersonal geschützt sein.

2.4 Verbot von Glasflaschen

Der Verkauf und das Mitbringen von Glasflaschen ist in BBL-Spielhallen untersagt. Innerhalb des Zuschauerbereichs (Tribünen) ist außerdem jedwede Verwendung von Gläsern strikt untersagt. Die Hallennebenräumlichkeiten inklusive VIP-Bereich sind durch entsprechende Kontrollen beim Betreten der Zuschauerbereiche zu sichern.

2.5 Ausstattung 1. Spielstätte – Hallenwechsel

Die BBL GmbH stellt den Clubs an ihrer ersten Heimspielstätte verschiedene Ausstattungen zur Verfügung, die für den Spiel-, Scouting-Betrieb, das Instant Review und die Daten-Anbindung für den TV-Partner unerlässlich sind. Trägt ein Bundesligist während einer Saison in mehr als einer Spielstätte Heimspiele aus, muss der Club die BBL-Ausstattungen der ersten (1.) Heimspielstätte für jede weitere Spielstätte vollumfänglich gewährleisten und auf eigene Kosten zur Verfügung stellen. Über die BBL GmbH kann eine mobile Glasfaser-Strecke mit Netzwerkanbindung gemietet werden, das Scouting Equipment (Scouting Case und Rechner) ist mobil. Sollte die IRS-Anlage auf Club-Wunsch fest verbaut sein und nicht mobil, können weitere Kosten entstehen, die zu Lasten des Clubs gehen.

3 SPIELFELD

3.1 Boden

In den Spielhallen der easyCredit BBL ist für das Spielfeld das Vorhandensein eines Spielbodens der FIBA Klassifizierungsstufe 1 vorgeschrieben. Die

Klassifizierungsstufe 1 beinhaltet nur Parkett- oder Glasböden. Wenn Glasböden benutzt werden, müssen die Spielflächen in Parkettoptik dargestellt werden. Dieser Spielboden darf nur die Linien und Markierungen enthalten, die für den Basketball-Spielbetrieb vorgeschrieben sind. Die Erteilung einer Lizenz für eine Sporthalle ohne Spielboden der FIBA-Klassifizierungsstufe 1 ist ausgeschlossen. Auf dem Spielfeld dürfen keine Linienüberklebungen (Fremdlinien) vorgenommen werden. Bodenaufkleber, die bei internationalen Einsätzen angebracht werden, müssen bei nationalen Ligaspielen wieder entfernt werden. Hierbei genügt es nicht, dass sie überklebt werden. Die Markierung des zwei-Meter-Bereichs um das Spielfeld und die der begrenzten Zonen in weißer Farbe ist nicht zulässig. Sie darf auch eine Musterung enthalten. c

Eine Einfärbung des 3-Punkte-Bereichs darf erfolgen. Dieser muss dann hell gefärbt sein und darf keine Bemusterung enthalten.

Wenn der 3-Punkte-Bereich eingefärbt wird, darf die Zone auch eingefärbt werden, dies ist aber nicht verpflichtend. Verpflichtend ist jedoch, dass einer der Bodenbereiche oder Beide eingefärbt wird. Näheres wird in den Marketing- und Medienrichtlinien formuliert. Eine endgültige Freigabe des Courtdesign erfolgt durch die BBL GmbH.

Beispiele für die einzufärbenden Bodenbereiche:



Begrenzte Zone eingefärbt

3-Punkte Bereich nicht

ZULÄSSIG



3-Punkte-Bereich eingefärbt
Begrenzte Zone nicht
ZULÄSSIG



Begrenzte Zone und
3-Punkte-Bereich eingefärbt
ZULÄSSIG



Weder Einfärbung begrenzte
Zone noch 3-Punkte-Bereich:
NICHT ZULÄSSIG

3.2 Sicherheitsabstände Spielfeld, Mannschaftsbankbereiche

Bei allen Bundesligaspielen sind folgende Sicherheitsabstände (hindernisfreie Räume, Spielfeldinnenraum) einzuhalten:

- an den Seitenlinie 2m
- an den Endlinien 2m

Courtsideplätze sind an der den Mannschaftsbänken gegenüberliegenden Längsseite und der sich anschließenden Fläche der Endlinie bis zum Korb hin möglich. Diese Plätze dürfen direkt am Basketballspielfeld platziert werden, wobei die Vorderfüße der Stühle mindestens zwei (2) Meter von der Außenlinie entfernt sein müssen (zur Platzierung siehe BBL-Marketing- und Medienrichtlinien).

Optional dürfen sogenannte Bench Seats eingerichtet werden. Diese Sitzplätze befinden sich jeweils mittig zwischen dem Kampfgericht und der Heimbank sowie dem Kampfgericht und der Gästebank. Pro Seite können zwei oder vier Seats aufgestellt werden. Bei vier Seats können diese in einer Reihe oder in zwei Zweierreihen hintereinander aufgestellt werden. In jedem Fall müssen Anzahl und Anordnung der Seats auf beiden Seiten des Kampfgerichts identisch sein. Die Seats können gebrandet werden; das Branding muss auf beiden Seiten identisch sein. Zuschauer auf diesen Plätzen müssen sich an den easyCredit BBL- Verhaltenskodex halten. Bei nennenswerten Fehlverhalten kann die BBL dem Klub die Genehmigung für diese Sitze entziehen. Die Bench Seats dürfen nicht von zusätzlichen Teammitgliedern oder Vertretern der BBL-Klubs besetzt werden.

Bei allen Spielen hat die im Spielplan erstgenannte Mannschaft (Heimmannschaft), wenn sie vom Anschreibetisch aus auf das Spielfeld blickt, das Vorrecht:

- auf ihre Mannschaftsbank auf der linken Seite des Anschreibetischertischs,
- das Aufwärmen vor dem Spiel in der Spielfeldhälfte vor ihrer Mannschaftsbank.

Wenn beide Mannschaften einverstanden sind, können sie jedoch die Mannschaftsbänke und/oder die Aufwärmhälften für die erste Halbzeit tauschen.

Darüber hinaus ist hinter dem Anschreibetisch und beiden Spielerbänken ein Freiraum von mindestens zwei (2) Metern einzuhalten. In diesem Raum dürfen sich ausschließlich die nachstehend befugten Personen aufhalten:

- Sicherheitsdienst,
- Personen des Sanitätsdienstes,
- Scouter,
- Hallensprecher und
- sonstiges Personal, dessen Aufenthalt dort aus spieltechnischen Gründen zwingend erforderlich ist, dazu gehören insbesondere nicht: Für die Musikein-spielung zuständige Personen, Cheerleadercoaches, etc.

Sofern sich in diesem vorbezeichneten Raum weitere als die aufgeführten Perso-nen aus spielorganisatorischen Gründen aufhalten müssen, ist hierfür eine Aus-nahmegenehmigung der BBL GmbH erforderlich. Diese wird gleichwohl nur dann erteilt, wenn für diese Person ein Sitzplatz am Anschreibetisch nachgewiesen werden kann.

Die Korbanlagen inklusive Standflächen sind in geeigneter Form abzusichern. Dort dürfen sich während des Spiels keine Personen aufhalten bzw. die Korban-lage darf nicht von Unbefugten betreten oder in Schwingung versetzt werden (dies gilt auch für Maskottchen). Sofern ein „Showact“ durchgeführt wird, bei dem die Korbanlage benutzt wird, ist dies vorab mit dem BBL-Kommissar abzustim-men und durch geeignete Maßnahmen sicherzustellen, dass die Korbanlage rechtzeitig zu Spielbeginn wieder in der vorgeschriebenen Position ist.

Ausnahmegenehmigungen zu diesen Sicherheitsabständen können nur für Hal-len erteilt werden, in denen aus baulichen Gründen keine Erweiterung möglich ist. Weitere Mindestanforderungen zu den Ziffern 3.1 und 3.2 regelt die Technische Ausrüstung (Anhang zum Regelwerk) der FIBA in ihrer jeweils gültigen Fassung. Das ausrichtende BBL-Mitglied (Heimklub) ist dafür verantwortlich, nur befugten Personen das Betreten des Spielfeldinnenraums zu gestatten. Im Zweifelsfall ent-scheidet der BBL-Kommissar.

Im Spielfeldinnenraum (Spielfeld zuzüglich zwei Meter Außenumrandung) dürfen sich während des laufenden Spiels nur die Spielbeteiligten (Spieler, Trainer, offi-zielle Mannschaftsbegleiter, Kampfrichter, Schiedsrichter und Kommissar sowie der o.a. Personenkreis) aufhalten. Die maximal zwei (2) Maskottchen und/oder Werbefiguren dürfen sich während des laufenden Spiels (Ausnahmen: Auszeiten, Viertelzeiten, längere Spielunterbrechungen) nicht im zwei-Meter-Sicherheitsbe-reich aufhalten. Weiterhin haben die Maskottchen eine Aufwiegelung des Publi-kums gegenüber Gast und Offiziellen (Schiedsrichter, Kommissar) zu unterlassen.

3.3 Anschreibetisch und Kampfrichter

Der Anschreibetisch darf nicht höher als die Werbebande sein. Hierbei muss das Kampfgericht das Spielfeld voll einsehen können. Höhere Aufbauten, die nicht für das Spiel notwendig sind, sind rechts und links am Tisch untersagt. Es sollen nur noch diejenigen vorne am Anschreibetisch sitzen, die zwingend benötigt werden, also max. zwölf Personen.

Der Hallensprecher und/oder die Scouter müssen seitlich am Anschreibetisch sitzen:

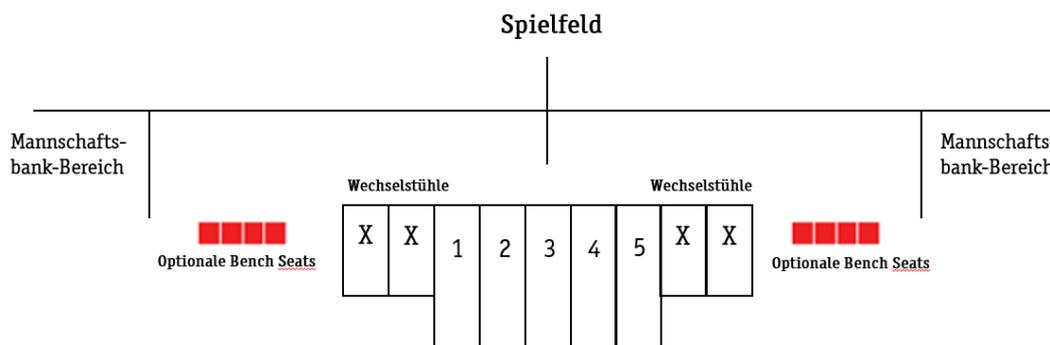


Abbildung 2: Anschreibetisch

Die Anordnung der Kampfrichter und des BBL-Kommissars gemäß Abb. 2 ist obligatorisch. Ist der Anschreiber Linkshänder, muss die Anordnung spiegelbildlich zu Position 3 erfolgen. Die Verkabelung folgt der Sitzordnung, sie darf keinerlei Zugspannung aufweisen. Die Tätigkeit bei BBL-Spielen ist ausschließlich für von der BBL GmbH lizenzierte Kampfrichter möglich. Das Kampfgericht besteht mindestens aus Anschreiber, Anschreiber-Assistent, Zeitnehmer und 24-Sekunden-Zeitnehmer. Ist die Eingabe in ein Bedienpult für die Anzeigesysteme erforderlich, darf diese Funktion nicht vom Anschreiber-Assistenten wahrgenommen werden. Der Platz für diese Zusatzfunktion ist außen neben dem Anschreiber-Assistenten. Hinsichtlich der Schilder zur Anzeige der Spielerfouls, der Mannschaftsfoulanzeiger und des Einwurfpfeiles zum Anzeigen der Spielrichtung gilt, dass bei allen BBL- und BBL-Pokalspielen die ligaeinheitlichen Ausrüstungsgegenstände, die von der BBL GmbH zur Verfügung gestellt werden, verwendet werden müssen.

Die zuständigen Kampfrichter müssen am Spieltag 45 Minuten vor Tipp-Off am Wettkampftisch einsatzbereit sein.

20 Kampfrichter jedes Klubs können die Lizenz auf dem Online-Campus kostenfrei absolvieren. Für jede weitere Lizenz muss der Klub eine Pauschale in Höhe von 10,00 Euro pro Saison an die BBL GmbH zahlen, die im Nachgang in Rechnung gestellt werden. Jeder Klub muss der BBL GmbH vor der Saison (bis spätestens 31.08.) eine Liste mit den potenziellen Kampfrichtern zukommen lassen. Diese werden dann für den Online-Campus freigeschaltet.

3.4 *Ordnungsdienst*

Das ausrichtende BBL-Mitglied (Heimklub) eines Spiels muss in der Halle einen Ordnungsdienst einsetzen. Die Ordner müssen als diese unzweifelhaft erkennbar sein. Ihre Anzahl muss in einem entsprechenden Verhältnis zu der Zuschauerzahl stehen, damit zu jeder Zeit und jedem Vorkommnis die Ordnung und der Schutz der Spieler, der Schiedsrichter, der Zuschauer sowie anderer an der Veranstaltung beteiligter Personen gewährleistet ist. Außerdem hat das ausrichtende BBL-Mitglied (Heimklub) einen ständig anwesenden Sanitätsdienst (mindestens zwei Personen) mit einem Einsatzfahrzeug vorzuhalten.

3.5 *Werbung auf dem Spielfeld und an den Spielfeldseiten*

Die Verwendung von Werbung auf dem Spielfeld und an den Spielfeldseiten ist in den BBL-Marketing- und Medienrichtlinien geregelt. Weitere Mindestanforderungen regeln die Technische Ausrüstung (Anhang zum Regelwerk) der FIBA in ihrer jeweils gültigen Fassung.

4 *TECHNISCHE AUSRÜSTUNG*

Das ausrichtende BBL-Mitglied (Heimklub) hat alle für die Durchführung eines BBL-Spiels nach den Offiziellen Basketballregeln der FIBA erforderlichen technischen Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung zu stellen. Es ist verpflichtet, ein zur vorhandenen Korbanlage kompatibles Ersatzbrett nebst Korbring und Netz montagefertig vorzuhalten.

Der Ersatz von technischen Ausrüstungsgegenständen im Falle eines Schadens muss umgehend und schnellstmöglich erfolgen. Hierfür ist qualifiziertes Personal vorzuhalten. Die eingesetzten Kampfrichter müssen wissen, wo die Ersatzgeräte sind, wie sie angeschlossen werden und wo notwendige Sicherungskästen (zugänglich) sind.

Der Heimverein muss am Spieltag einen Spieltagsverantwortlichen 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.

Bei einem Ausfall der Spieluhr während des Spiels kann diese durch eine mechanische oder digitale Uhr ersetzt werden. Der Ersatz für die 24-Sekunden-Anlage muss durch mindestens zwei, besser vier elektronische Uhren mit Display (Bodenanlage) gewährleistet sein.

Weiterhin müssen selbst erstellte Prozedurbeschreibungen, also einfache und verständliche Ablauffolgen (nicht die Bedienungsanleitung, sondern deren praktische Umsetzung) für alle in einem Spiel denkbaren Korrekturingriffe erstellt werden und bei jedem Spiel griffbereit am Tisch liegen. Hierzu gehören z.B. Rück- oder Vorsetzen der Spieluhr oder der 24-Sekunden-Uhr, Korrektur von Spielerfouls, Spielerpunkten, Spielstand, Spieler- und Mannschaftsfouls oder Anzahl Auszeiten, sowie die Recover-Prozedur bei einem Totalausfall der Anzeigetafel. Diese Anleitungen müssen zur aktuell verwendeten Technik passen und auch bei nicht-mechanischen Ersatzgeräten für diese an deren Aufbewahrungsort vorgehalten werden. Die Klubs haben dafür Sorge zu tragen, dass sich Hard- und Software auf einem aktuellen Stand der Technik befinden und auch ein etwaiger Reset der kompletten Anlage innerhalb kürzester Zeit erfolgen kann. Die BBL GmbH ist berechtigt, vom BBL-Klub hierüber einen Nachweis anzufordern.

4.1 *Korbanlagen*

Es gelten für den Spielbetrieb der BBL die entsprechenden Vorschriften der FIBA in der jeweils gültigen Fassung. Für die BBL gilt die FIBA-Klassifizierungsstufe 1. Dies bedeutet, dass bei BBL-Spielen ausschließlich Standkorbanlagen verwendet werden dürfen. Weiterhin muss um jedes Spielbrett an den rückwärtigen äußeren Rändern eine rote LED-Beleuchtung angebracht sein, die aufleuchtet, wenn das Signal der Spieluhr zum Ende einer Spielperiode oder Verlängerung ertönt. Die LED-Beleuchtung muss mit der Hauptspieluhr synchronisiert sein.

Sie darf bei manuellen Signalen (z. B. Spielerwechsel) nicht aufleuchten. Unterhalb der oberen roten LED-Beleuchtung ist eine gelbe LED-Beleuchtung horizontal anzubringen die zum Ende der 24-Sekunden-Periode aufleuchtet. Das

Aufleuchten der LED-Beleuchtung anstelle des akustischen Signals der Spieluhr ist maßgeblich für die Beendigung einer Spiel- bzw. 24-Sekunden-Periode. Die LED-Beleuchtung muss eine Lichtdichte von mindestens 80 Lux (gemessen aus ein Meter Entfernung) aufweisen bzw. der Lichtstrom mindestens 150 Lumen betragen.

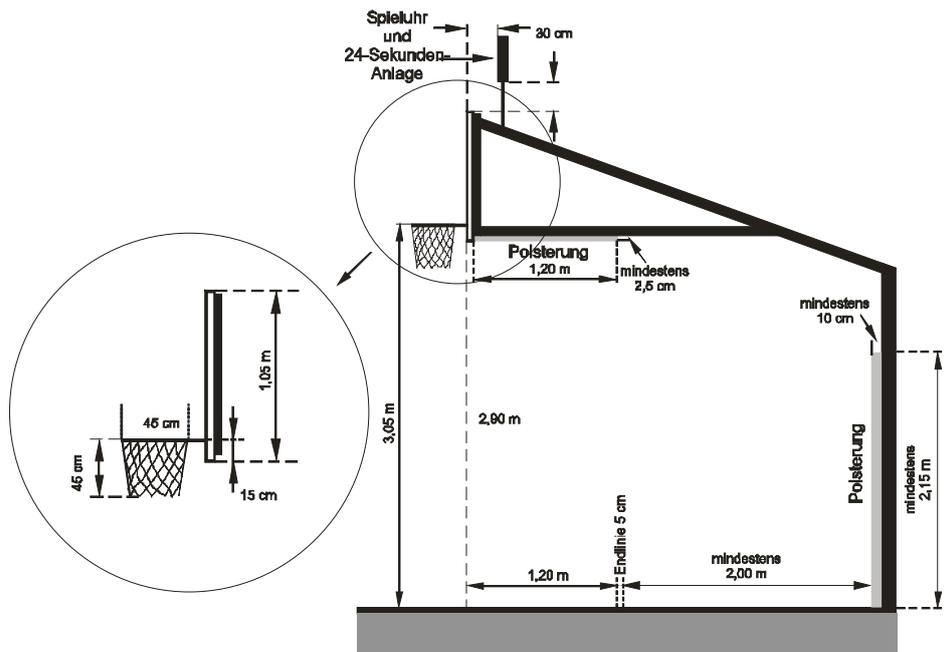


Abbildung 3: Standkorbanlage

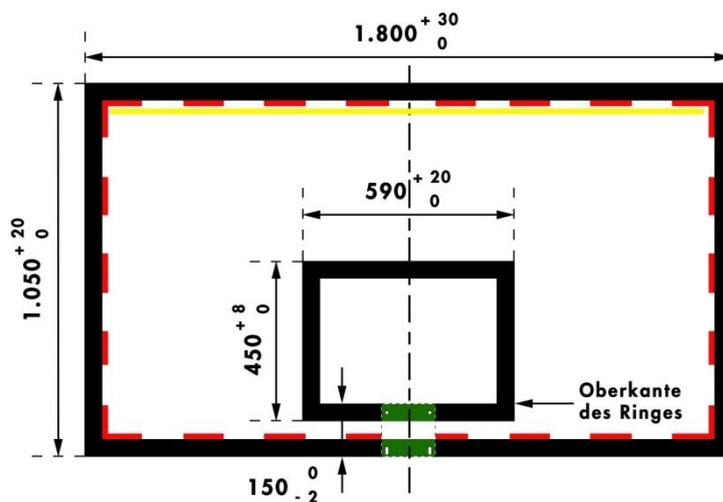


Abbildung 4: Spielbrett

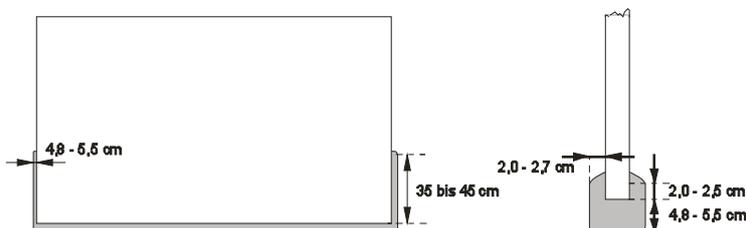


Abbildung 5: Spielbrettpolsterung

Die Polsterung muss einfarbig und an beiden Spielbrettern und Korbstützen dieselbe Farbe haben. Die Spielbretter sind vor jedem Spiel zu reinigen bzw. in sauberem Zustand zu halten.

Um die gleichen technischen Voraussetzungen in allen Arenen zu erreichen, sind für alle Korbanlagen die Ringe und Netze zu verwenden, die von der BBL vorgegeben werden. Aktuell sind das Spalding Ringe „Slam Dunk Precision 180“ sowie die „Spalding Anti-whip-Netze“.

4.2 Anzeige-Systeme

Für den Spielbetrieb der BBL gelten die entsprechenden Vorschriften der FIBA in der jeweils gültigen Fassung. Es sind zwei Anzeigentafeln der Klassifizierungsstufe 1 einzusetzen. Sofern ein Deckenwürfel, der die Anforderungen an Kategorie 1 erfüllt verwendet wird, reichen zwei Anzeigesysteme hinter den Körben der Kategorie 2. Die Anzeige muss durch kontrastierende Farbgebung eine gute Lesbarkeit gewährleisten.

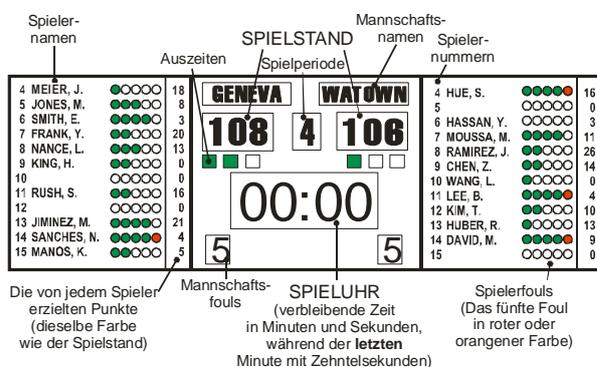


Abbildung 6: Anzeigentafel Klassifizierungsstufe 1

Die Anzeigegeräte müssen so angebracht sein, dass sie mit dem unteren Ende oberhalb des oberen Rands des Spielbretts beginnen und müssen gut von beiden Mannschaftsbankbereichen aus vollständig einsehbar sein. Sie können ggf. durch zusätzliche Anzeigegeräte in den Ecken um das Spielfeld ergänzt werden. Alle Anzeigegeräte müssen synchron von einer 24-Sekunden-Uhr angesteuert werden. Zusätzlich ist mindestens eine Videowall verpflichtend.

Die Verwendung zweier vierseitiger 24-Sekunden-Uhren (Würfel) über den Körben ist obligatorisch. Die Signale von Spieluhr und 24-Sekunden-Anlage müssen deutlich unterschiedlich sein. Beide Signale müssen so laut sein, dass sie auch unter ungünstigsten Bedingungen oder starkem Lärm deutlich hörbar sind. Das stufenlose Regeln muss gegeben sein, idealerweise erfolgt dies durch Anschluss an das Lautsprechersystem der Sporthalle/Arena. Die 24-Sekunden-Uhr muss unabhängig von der Spieluhr startbar sein. Von Sekunde 24 bis fünf (5) muss die Zeit in vollen Sekunden angezeigt werden, in den letzten fünf Sekunden sollen Zehntelstellen angezeigt werden. Die Sekunden 9, 8, 7, 6 und 5 müssen dabei auf der rechten Seite der Uhr angezeigt werden (Frontalansicht). Von Sekunden 4,9 bis 0,0 muss die verbleibende Zeit auf der 24-Sekunden-Uhr mit einer Zehntel angezeigt werden, wobei volle Sekunden und Zehntel mit einem Punkt optisch voneinander getrennt werden müssen. Die Ziffern der Wurfuhr müssen in roter und die Ziffern der zusätzlichen Spieluhr in gelber Farbe angezeigt werden.



Die 24-Sekunden-Uhren müssen automatisch laufen. Weitere Mindestanforderungen zu den Anzeigen-Systemen regelt die Technische Ausrüstung (Anhang zum Regelwerk) der FIBA in ihrer jeweils gültigen Fassung.

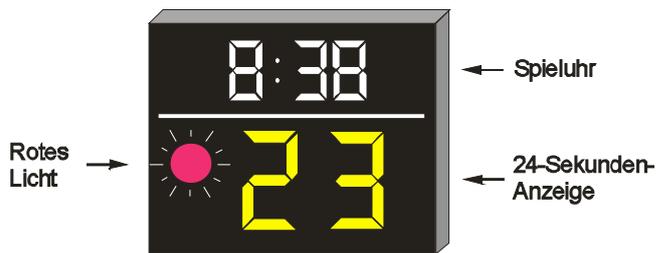


Abbildung 7: 24-Sekunden-Anlage

Das rote Licht (siehe Abb. 7) auf den 24-Sekunden-Würfeln ist nicht zwingend notwendig.

4.3 Spielball

Einheitlicher Spielball der BBL ist der Ball der Marke Baden (Elite Pro). Der Ball ist von allen BBL-Klubs bei allen Pflichtspielen gemäß § 1 Teilnahmerechtsvertrag zu verwenden. Für Heim- und Gastmannschaft müssen jeweils sieben (7) Spielbälle und insgesamt zwei (2) Ballwagen von Spalding zur Verfügung stehen.

Werbung auf dem Spielball ist nicht zulässig.

4.4 Beschallung

Es gelten die entsprechenden Vorschriften der FIBA in der jeweils gültigen Fassung. Die Nutzung von Signalhörnern, Gashupen und -tröten sowie Trillerpfeifen durch Zuschauer bei Basketballspielen ist bei Spielen der BBL verboten. Auch der Gebrauch elektrisch betriebener Megaphone mit Sireneneffekten ist untersagt. Pyrotechnische Knalleffekte sind den Zuschauern anzukündigen. Der Heimverein hat ferner bei Verwenden von Pyrotechnik sicherzustellen, dass das Spielfeld mit Beginn rauchfrei ist.

4.5 Beleuchtung

Das Spielfeld sowie die umgebenden Bereiche sind ausreichend hell und gleichmäßig zu beleuchten, um sportliche Wettkämpfe und TV-Übertragungen mit hoher Qualität zu ermöglichen. Dabei sind die Scheinwerfer so zu positionieren und auszurichten, dass eine Blendung oder Sichtbehinderung von Sportlern, Schiedsrichtern, Kameras und Zuschauern vermieden wird.

Die Beleuchtung des Spielfeldes und der umgebenden Bereiche ist mindestens in einem Zeitraum von 60 Minuten vor Spielbeginn bis 20 Minuten nach Spielende und der TV-Live-Übertragung in gleichbleibender Qualität zu gewährleisten. Ausnahme: Werden sogenannte Entladungslampen verwendet, die zur Wiederrückführung eine längere Abkühlphase erfordern, so muss die Beleuchtung während der Aufwärmphase so in Gruppen geschaltet werden, dass stets insgesamt eine Beleuchtungsstärke ab 1.000 Lux (horizontale Messung) aufwärts erreicht wird. Im Zeitraum von 8:30 bis 3:00 Minuten vor Spielbeginn darf die Beleuchtung zu szenischen Zwecken verdunkelt oder gedimmt werden. Dies darf jedoch nicht die geforderte Qualität der Spielfeldinnenraumbeleuchtung im Folgenden beeinträchtigen, ein Umschalten muss unmittelbar erfolgen können. Die Coaching-Zonen sind jederzeit in der geforderten Qualität zu beleuchten, außer im Zeitraum der Mannschaftsvorstellung.

Die Verwendung von Verfolger-Scheinwerfern oder Lichteffekten ist nur im Zeitraum bis 3:00 Minuten vor Spielbeginn und in den Pausen zwischen den einzelnen Spielperioden und Auszeiten zulässig.

Während des Spieles gilt die 3-2-5-20-Regelung. Ab 3 Minuten vor Spielbeginn bis 2 Minuten nach Beginn Halbzeitpause sind Abdunkelungen nur nach Absprache mit dem TV-Host-Broadcaster zulässig. Dabei sind die Mannschaftsbänke immer voll zu beleuchten. Ab 2 Minuten in der Halbzeitpause darf die Arena verdunkelt werden. Ab fünf (5) Minuten vor Aufnahme des 3. Viertels bis 20 Minuten nach Ende der Partie muss die Beleuchtung wieder dem vollen Spiellicht entsprechen. Ausnahmen können nur in Absprache mit dem TV-Host-Broadcaster durchgeführt werden.

Während des Trainings am Vortag und am Spieltag, zum Aufwärmen vor Spielbeginn müssen die gleichen Beleuchtungsbedingungen wie während des Spiels herrschen.

Näheres regeln das TV-Pflichtenheft und die BBL-Richtlinien zur Spielhallenbeleuchtung. Dort sind insbesondere die technischen Vorgaben an die Beleuchtung spezifiziert.

4.6 Mannschaftsbankbereich, Einheitlicher Pre-Game-Ablauf, Musikeinspielungen

4.6.1 Mannschaftsbankbereich

Jede Mannschaft besteht aus höchstens zwölf spielberechtigten Mannschaftsmitgliedern, einem Trainer und, falls gewünscht, einem Trainer-Assistenten sowie maximal sieben weiteren Mannschaftsbegleitern, die auf der Mannschaftsbank sitzen dürfen, wie z.B. zusätzlicher Trainer-Assistent, Sportdirektor, Manager, Arzt, Physiotherapeut, Spieler, die nicht zum Einsatz kommen, aber auf dem Mannschaftsmeldebogen des Klubs stehen etc., sofern der dafür erforderliche Platz zwischen den Begrenzungen der Coachbox eingehalten wird. Die Mannschaftsmitglieder im Mannschaftsbankbereich, die nicht auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind, sind in die Liste der Mannschaftsbegleiter einzutragen. Eine Liste der maximal zwölf (12) Namen von denjenigen Spielern, die auf dem Spielberichtsbogen für das jeweilige Pflichtspiel eingetragen werden, ist 45 Minuten vor Spielbeginn dem BBL-Kommissar auszuhändigen. Ein danach verletzter Spieler darf ab diesem Zeitpunkt nicht mehr durch einen noch nicht eingetragenen Spieler ersetzt werden. Dies gilt auch dann, wenn der Spieler so schwer verletzt ist, dass seine Mitwirkung am Spiel nicht möglich ist. Neben diesen zwölf Spielern sind auch weitere Spieler berechtigt, sich auf dem Spielfeld bis längstens 20 Minuten vor dem Spiel aufzuwärmen.

In Abweichung zu den FIBA-Regeln wählt der Heimverein die Mannschaftsbank und den Korb, auf den er in der ersten Halbzeit spielt.

Kann aus baulich bedingten Gründen der Sicherheitsabstand nicht eingehalten werden, so ist die Erteilung einer Ausnahmegenehmigung durch die BBL GmbH nur dann möglich, wenn hinter dem Anschreibertisch und den Mannschaftsbänken besondere Sicherheitsvorkehrungen getroffen bzw. Sicherheitspersonal (dies gilt insbesondere für den Bereich der Gastmannschaft) vorgehalten werden. Im Mannschaftsbankbereich dürfen auf einer Länge von neun (9) Metern entweder Stühle oder eine Bank in gerader Linie verwendet werden.

4.6.2 Einheitlicher Pre-Game-Ablauf, Pflichten der Trainer und Spielbekleidung

<i>Uhrzeit</i>	<i>Zeitpunkt</i>	<i>Ablauf</i>
----------------	------------------	---------------

19:00:00	+ 60 Minuten	Start Hauptspieluhr. Runterlaufen des Countdowns zum Spielbeginn
19:28:30	+ 31:30 Minuten	easyCredit-Spot, Dauer: 30 Sekunden
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
19:51:30	+ 8:30 Minuten	easyCredit-Spot, Dauer: 30 Sekunden
19:52:00	+ 8 Minuten	Vorstellung der Schiedsrichter & des Kommissars (ohne akad. Titel!)
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
19:59:30	+ 0:30 Minuten	Spieler betreten zum Sprungball das Spielfeld, keine Spots, Durchsagen mehr zulässig bis Sprungball!

19:59:30	+ 0:30 Minuten	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 30 Sekunden
20:00:00	+ 0:00 Minuten	Tip-Off

Ein schriftlich fixierter Ablaufplan muss dem Gastverein und dem BBL-Kommissar nur dann spätestens 75 Minuten vor Spielbeginn zur Verfügung gestellt werden, wenn vom Standardablauf abgewichen wird. Dies bedarf der vorherigen Genehmigung durch die BBL GmbH. Die BBL- Hymne/Spot ist weiterhin verpflichtend wie folgt zu verwenden:

<i>Zeitpunkt</i>	<i>Ablauf</i>
0:15 Minuten vor Beginn des 2. Viertels	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 15 Sekunden
0:30 Minuten vor Beginn des 3. Viertels	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 30 Sekunden
0:15 Minuten vor Beginn des 4. Viertels	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 15 Sekunden
0:15 Minuten vor Beginn des jeder Verl.	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 15 Sekunden
nach Ertönen des Schluss-signals	easyCredit BBL-Hymne/Spot, Dauer: 30 Sekunden

Weiterhin ist im Zeitraum ab Einlauf der Mannschaften zur offiziellen Pre-Game-Phase bis Spielbeginn je ein Spot von bis zu zwei (2) Ligapartnern abzuspielen.

Das Abspielen des easyCredit BBL-Hymne/Spot zu weiteren als den obligatorischen Zeitpunkten ist möglich. Beim Abspielen ist immer darauf zu achten, dass dies in einer adäquaten und gut wahrnehmbaren Lautstärke erfolgt. Während des Abspielens sind Lautsprecherdurchsagen bzw. andere Musikeinspielungen nicht zulässig.

30 Minuten vor Spielbeginn müssen sich alle Spieler ausnahmslos auf dem Spielfeld aufhalten (Ausnahme: notwendige medizinische Behandlungen bzw. Aufsuchen der Toilette).

Spätestens zehn Minuten vor Spielbeginn bestätigen beide Trainer (im Verhinderungsfall kann dies auch vom Assistenz-Trainer vorgenommen werden) durch Unterschrift auf dem Anschreibebogen die Übereinstimmung der Namen und entsprechenden Nummern ihrer Mannschaftsmitglieder und die Namen der Trainer. Sie kennzeichnen gleichzeitig die Spieler der Ersten Fünf, die das Spiel beginnen werden. Der Trainer der Heimmannschaft „A“ hat diese Information zuerst zu geben. Das Nichteinhalten wird als Verstoß gegen die Sportdisziplin gemäß BBL-Spielordnung bestraft.

Die Vorstellung der Mannschaften beginnt acht (8) Minuten vor dem Spiel und muss innerhalb von fünf (5) Minuten beendet sein. Eine zeitliche Verschiebung innerhalb dieses Zeitraumes ist zu Zwecken eines Rahmenprogramms (Cheerleader, Danceteams) zulässig, solange die vorgegebene Reihenfolge und der Zeitraum eingehalten werden.

Vor dem Beginn der offiziellen Pre-Game-Phase steht den Mannschaften das Spielfeld spätestens eine Stunde vor dem offiziellen Spielbeginn zum Aufwärmen zur Verfügung.

Bei der Mannschaftsvorstellung sind beide Teams dazu verpflichtet, einheitliche Spielkleidung zu tragen. Die Spieler müssen, wie durch den Hallensprecher angekündigt, auf das Spielfeld laufen und sich in einer Reihe entlang der Freiwurflinie bzw. dessen Verlängerung aufstellen (alternativ über- oder unterhalb der verlängerten Freiwurflinie parallel zur Mittellinie). Die Aufstellung darf nicht schräg oder mit dem Rücken zum Gegner sein. Der Einlauf des Heimklubs darf nicht in oder durch die Spielfeldhälfte stattfinden, in der sich der Gastklub aufstellt. Das Abspielen bzw. das Vortragen der deutschen Nationalhymne ist vor dem Pokalfinale und jedem Endspiel um die Deutsche Meisterschaft obligatorisch. Die Kosten hierfür trägt der Heimverein. Spieler und Mannschaftsbegleiter müssen sich während der Nationalhymne respektvoll verhalten, insbesondere ist untersagt, die Hände in den Hosentaschen zu halten, Kaugummi zu kauen, umherzugehen oder sich zu unterhalten.

Außer den offiziellen BBL-Awards dürfen, während der offiziellen Pre-Game-Phase bis einschließlich 15 Minuten nach Spielende keine anderen klubübergreifenden Awards übergeben werden.

Die Halbzeitpause beträgt 15 Minuten gemäß geltenden FIBA-Regeln. Dabei ist die Spielfläche für die Mannschaften mindestens fünf (5) Minuten vor Ende der Halbzeit zum Aufwärmen freizuhalten.

Spielunterbrechende Aktionen, bspw. Teddy Bear Toss, sind pro Klub einmal in der Saison in Abstimmung mit der Gastmannschaft und der BBL GmbH zulässig.

4.6.3 Musik und Videoeinspielung

Grundsätzlich gilt, dass alle Handlungsweisen im Geist sportlicher Haltung und des Fair Play zu erfolgen haben. Musikeinspielungen dürfen nicht dazu benutzt werden, den Gegner herabzusetzen, ihn lächerlich zu machen, zu irritieren oder zu verunsichern. Während des laufenden Spiels soll mit Musikeinspielungen so sparsam wie möglich umgegangen werden, um zu dokumentieren, dass das sportliche Geschehen auf dem Spielfeld eindeutig im Vordergrund steht. Befindet sich das Spiel der angreifenden Mannschaft im Vorfeld, so sind Musikeinspielungen in jedem Fall unzulässig. Ebenso, wenn der den Freiwurf ausführende Schiedsrichter die begrenzte Zone betritt. Einspielungen über die offizielle Lautsprecheranlage sind zulässig vor dem Spiel, in den Pausen vor Beginn des zweiten und vierten Spielviertels, während der Halbzeitpause, in der Pause vor Beginn einer Verlängerung und während offizieller Auszeiten.

Musikinstrumente (z.B. Trommeln) dürfen während eines Spiels gespielt werden. Davon ausgenommen sind Vuvuzelas oder vergleichbare Gerätschaften ähnlicher Wirkung. Die Musikinstrumente sind erlaubt an den Seiten hinter den Endlinien (nicht jedoch im unmittelbar an den Mannschaftsbankbereich anschließenden Bereich der gegnerischen Mannschaft) und auf der Seite, die gegenüber dem Anschreibertisch und den Mannschaftsbankbereichen liegt. Megaphone dürfen von Zuschauern oder Offiziellen nicht dazu benutzt werden, um die Gastmannschaft, die Schiedsrichter und den Kommissar zu beleidigen.

Neben Werbeeinspielungen in den dafür zulässigen Zeiträumen (siehe Marketing und Medienrichtlinien) dürfen im gesamten Hallenbereich auf Videowänden Spielszenen während eines Spiels gezeigt werden. Ausgenommen davon ist die

Echtzeitübertragung in Detailaufnahme des Gastteams bei Teambesprechungen (Auszeit, Viertelpause) in Bild und Ton. Bei Unstimmigkeiten entscheiden der Kommissar und/oder der erste Schiedsrichter und informieren die BBL GmbH.

4.7 Bodenwischer

Hinter den beiden Endlinien des Spielfeldes ist je mindestens eine Person mit einem Wischgerät vorzuhalten, die im Bedarfsfall das Spielfeld trocknen bzw. reinigen kann. Das verwendete Equipment muss eine ausreichende Saugfähigkeit und Größe aufweisen, damit es bei der Reinigung zu keinen Spielverzögerungen kommt.

5 INSTANT REVIEW SYSTEM

5.1 Nutzung Instant Review

1. Bei allen Spielen der Wettbewerbe Basketball Bundesliga und BBL-Pokal kommt ein Instant Review System 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 Heimklubs 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 schriftlich quittiert 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 Crewchief hat rechtzeitig 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.

5.2 Zulässige Situationen zur Instant Review Nutzung

Die zulässigen Spielsituationen und Zeitpunkte ergeben sich aus dem Regelwerk der FIBA bzw. den offiziellen FIBA-Interpretationen. Ergänzend gilt der Fall zu jedem Zeitpunkt im Spiel, ob der Ball die Hand des Werfers vor Ertönen des Wurfuhrsignals verlassen hat. Die Nutzung des IRS zur Feststellung der Foulart („Upgrade/Downgrade“) ist nur in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels sowie einer Verlängerung durch die Schiedsrichter möglich. Bei Verdacht auf ein disqualifizierendes Foul kann das IRS gleichwohl genutzt werden.

5.3 Technische Voraussetzungen

1. Für das Instant Review wird 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

Hallenvorkabelung 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.

5.4 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.

6 BEKLEIDUNG DER MANNSCHAFTEN

6.1 Spielbekleidung

Die Mannschaften haben in einer regelgerechten, zulässigen Spielkleidung anzutreten, wobei sich die Gastmannschaft in Farbe und Farbton deutlich von der angegebenen Spielkleidung der Heimmannschaft unterscheiden muss. Die Spielkleidung (Heim- und Auswärtsspielkleidung sowie Warm-up-Shirts) ist der BBL GmbH zur Genehmigung und Freigabe digital per Druckvorlagen (inkl. Farbcodes und Abständen) bis zum 31. August vorzulegen. Die BBL GmbH ist bei Zweifeln an den Maßen berechtigt, das Original einzufordern.

Jede Mannschaft muss mindestens je einen hell- und dunkelfarbigem Satz der Spielkleidung haben. Der Klub muss sich bis zum 31. August bei der BBL GmbH erkundigen, ob sein Farbwunsch seiner beiden Trikotsätze den Vorgaben hell und dunkel entspricht. Bei gestreiften Trikots gilt, dass eine der Hauptfarben auf der Vorderseite im Verhältnis 70% zu 30% überwiegen muss. Die Trikotrückseite kann auch gestreift sein. Im Zweifel entscheidet im Genehmigungsverfahren die BBL GmbH. Die Klubs können seitens der BBL GmbH verpflichtet werden, dass sie einen dritten, einfarbigen Trikotsatz vorhalten müssen.

Die Heimmannschaft hat das Recht zur Wahl der Farbe der Spielkleidung. Weiterhin muss die Heimmannschaft mindestens zwei (2) Sätze Spielhemden und -hosen unterschiedlicher Farbe bei jedem Heimspiel zur Verfügung haben. Bei Anreise mit dem Flugzeug ist die Spielbekleidung im Handgepäck mitzuführen. Die BBL GmbH legt die jeweiligen Farben für Heim- und Gastmannschaft mit den offiziellen Spielansetzungen fest. Die Wahl einer anderen ist lediglich bis max. eine Woche vor Spielbeginn möglich und der BBL GmbH zur Genehmigung vorzulegen.

6.1.1 Spielbekleidung und übrige Bekleidung

Zur Spielbekleidung gehören Spielhemd, Spielhose, Sportschuhe und sonstige Gegenstände (z.B. Unterziehhemd, Unterziehhose), die während des Spiels getragen werden. Zur übrigen Bekleidung einer Mannschaft gehören Warm-up- bzw.

Shooting-Shirt und Trainingsanzug sowie die Bekleidung der Trainer, Betreuer und Mannschaftsbegleiter.

6.1.2 Übrige Bekleidung

Werden Warm-up- oder Shooting-Shirts während der offiziellen Aufwärmphase verwendet, sind diese auf der Rückseite mit dem Nachnamen des Spielers zu versehen.

Eine gleiche Ärmellänge ist bei Warm-up- oder Shooting-Shirts verpflichtend.

6.1.2.1 Vorderseite der Warm-up-Shirts

- a) Die Verwendung eines Herstellerlogos ist gestattet. Die maximal zulässige Größe beträgt 23 cm².
- b) Die Verwendung des Vereinslogos ist gestattet. Die maximal zulässige Größe beträgt 60 cm².
- c) Die Werbefläche ist für maximal zwei Werbepartner zulässig (sofern der Vereinsname verwendet und in den Namen bereits ein Partner integriert ist, zählt dieser nicht als Werbepartner). Die maximal belegbare Fläche beträgt 1.000cm².
- d) Die Verwendung der Spielernummer ist zulässig.

6.1.2.2 Rückseite der Warm-up-Shirts

- a) Der Nachname des Spielers ist oben anzubringen und muss eine Höhe von mindestens 6cm aufweisen.
- b) In Höhe der Mitte der Rückseite ist eine Werbefläche für maximal zwei Werbepartner zulässig (sofern der Vereinsname verwendet und in den Namen bereits ein Partner integriert ist, zählt dieser nicht als weiterer Werbepartner). Die maximal belegbare Fläche beträgt 1.000cm².
- c) Die Verwendung der Spielernummer ist zulässig.

Werbung auf den Ärmeln ist zulässig, wenn die Vorgaben unter 6.1.2.1 und 6.1.2.2 ansonsten insgesamt eingehalten werden.

Eine Werbefläche auf den Ärmeln muss nicht mannschaftseinheitlich sein.

6.1.3 Ordnungsgemäße Verwendung der Spiel- und übrigen Bekleidung

6.1.3.1 Schuhe

Die Schuhwahl ist frei. Nur das Logo des Herstellers darf auf den Schuhen sichtbar sein. Während des Spiels dürfen die Spieler Schuhe in jeder Farbkombination tragen. Schuhe mit Blinklicht, reflektierendem Material oder sonstigen Verzierungen sind nicht zulässig.

6.1.3.2 Socken, Kompressionsstrümpfe

- a) Spieler dürfen schwarze, weiße oder Socken in der Hauptfarbe der Hose tragen. Beide Socken müssen dieselbe Farbe haben und alle Spieler eines Teams müssen dieselbe Sockenfarbe tragen.
- b) Kompressionsstrümpfe sind zulässig, wenn diese unterhalb des Knies enden. Erlaubt sind die Farben schwarz und weiß sowie die hauptsächliche Farbe der Spielhose. Hinsichtlich der Farbidentität gilt 2a) analog.
- c) Werbung ist auf Socken und Kompressionsstrümpfen verboten. Ein Logo/Markenzeichen des Herstellers oder das Logo des Klubs ist erlaubt, darf jedoch nicht größer als 12cm² sein.

6.1.3.3 Unterbekleidung

Das Tragen von Unterbekleidung (tank tops, Tights etc.) ist erlaubt. Unterbekleidung unter dem Spielhemd darf weder im Schulterbereich noch auf der Vorder- oder Hinterseite der Arme noch im Nackenbereich sichtbar sein. Kurze Tights, die unter der Hose getragen werden, dürfen ebenfalls nicht sichtbar sein.

Tank Tops und Tights müssen einfarbig sein und dürfen keine Muster aufweisen. Sie sind in den Farben schwarz und weiß sowie der hauptsächlichen Farbe der Spielkleidung erlaubt. Bei zweifarbigen Trikots gilt die Hauptfarbe der Spielbekleidung. Schwarze und weiße Tights sind immer zulässig, auch wenn der Gegner in diesen Farben antritt. Die Verwendung innerhalb eines Teams muss farbidentisch

erfolgen. Ausschließlich das Logo/Markenzeichen des Herstellers ist erlaubt, es darf jedoch nicht größer als 12cm² sein.

Beispiele:



6.1.3.4 Schweiß- und Stirnbänder

a) Schweißbänder

Schweißbänder – nicht breiter als 10cm – dürfen am Handgelenk oder Unterarm getragen werden, aber an keiner anderen Stelle. Schweißbänder dürfen nicht doppelt getragen werden (z. B. 2x10cm Schweißbänder an einem oder beiden Armen).

Die Farbe der Schweißbänder muss in der Hauptfarbe des Trikots oder der Sleeves sein.

b) Stirnbänder

Stirnbänder – nicht breiter als 5cm – dürfen am Kopf getragen werden, nicht aber an anderen Stellen (z. B. um den Hals/Nacken). Es darf ausschliesslich das Logo des Trikotausstatters verwendet werden, neutrale Stirnbänder sind ebenfalls möglich.

Die Farbe des Stirnbandes muss in der Hauptfarbe des Trikots oder der Sleeves sein.

Beispiele:

- Gelbes Trikot und weiße Sleeves: Stirnband darf weiß oder gelb sein.
- Rotes Trikot und schwarze Sleeves: Stirnband darf rot oder schwarz sein

Spieler eines Teams müssen dieselbe Art und Farbe von Stirn- und/oder Schweißbändern tragen.

6.1.3.5 Sleeves, Kompressionsleeves, persönliche Schutzausrüstung

a) Sleeves bzw. Kompressionsleeves sind in den Farben schwarz und weiß sowie der hauptsächlichen Farbe der Spielkleidung erlaubt. Bei zweifarbigen Trikots gilt die Hauptfarbe der Spielbekleidung. Schwarze und weiße Sleeves sind immer zulässig, auch wenn der Gegner in diesen Farben antritt. Die Verwendung innerhalb eines Teams muss farbidentisch erfolgen. Ausschließlich das Logo/Markenzeichen des Herstellers ist erlaubt, darf jedoch nicht größer als 12cm² sein.

Unzulässig sind folgende Vorgänge

- Es spielt orange gegen weiß: dann darf orange weiße, schwarze oder orange-farbene Sleeves tragen und weiß keine orangefarbenen.
- Es spielt orange gegen schwarz: dann darf orange weiße, orangefarbene oder schwarze Sleeves tragen.
- Mannschaft A hat schwarz/gelb und Gegner hat gelb, dann sind gelbe Sleeves für Mannschaft A nicht erlaubt.

In diesen genannten Fällen – und nur in diesen – werden bei Erkennen durch Kommissar oder Schiedsrichter die oder der Spieler gebeten/aufgefordert, die fehlerhafte Kleidung / Sleeves zu wechseln oder auszuziehen.

Tut der Spieler dies, geht er straffrei aus; weigert er sich, notiert der Kommissar den Verstoß und meldet ihn an die BBL GmbH. Es wird unmittelbar eine Sanktionierung durch die BBL GmbH ausgesprochen.

Schutzprotektoren für Schulter, Oberarm, Ober- oder Unterschenkel sind zulässig, wenn das Material ausreichend gepolstert ist. Erlaubt sind die Farben schwarz und weiß sowie die hauptsächliche Farbe der Spielkleidung. Die Verwendung innerhalb eines Teams muss farbidentisch erfolgen. Unterschenkelprotektoren ab dem Knie abwärts müssen in der jeweiligen Farbe der Socken getragen werden.

- b) Kniebandagen sind in den Farben schwarz und weiß sowie der hauptsächlichlichen Farbe der Spielkleidung erlaubt.
- c) Schutzmasken (auch aus hartem Material) bei einer Gesichtsverletzung.
- d) Nicht-farbiger, transparenter Mundschutz.
- e) Brillen, sofern sie keine Gefahr für andere Spieler darstellen.
- f) (Kinesio-)Taping auf Armen, Schultern und am Bein (alle sichtbaren Körperpartien) ist ausschließlich in den Farben hautfarben, weiß und schwarz erlaubt. Andere Farbgebungen sind zulässig, müssen dann aber dieselbe hauptsächlichliche Farbe wie das Spielhemd bzw. wie die Spielhose haben.
- g) Ausnahmen sind eigens angefertigte Teile medizinischer Ausrüstung (z. B. nach Kreuzbandverletzungen) und entsprechende Kniebandagen.

Andere Kleidungsstücke oder Ausrüstungen, die von den hier genannten abweichen, dürfen nicht verwendet werden, es sei denn, dass es sich um eine medizinische Verordnung handelt, die von einem Arzt des Klubs ausgestellt wurde. Das medizinische Personal des Klubs muss die medizinische Notwendigkeit des Tragens dieser Kleidungsstücke und/oder Ausrüstungen an die BBL GmbH bis 48 Stunden vor dem Spiel kommunizieren.

6.1.3.6 Generelle Vorschriften

Sofern nicht explizit etwas anderes geregelt ist, müssen die autorisierten Kleidungsstücke und/oder Ausrüstungen, denselben Farbton der restlichen Spielkleidung haben und alle Spieler einer Mannschaft müssen dieselbe Farbe tragen.

In keinem Fall dürfen die o. a. unter 6.1.3.1-6.1.3.5 aufgelisteten autorisierten Kleidungsstücke/Ausrüstungen Werbung oder Logos zeigen, die von denen des Herstellers, des Klubs oder dem des Wettbewerbs (easyCredit BBL) abweichen.

Hier nicht explizit aufgeführte Bekleidungs- bzw. Ausrüstungsgegenstände bedürfen der vorherigen Genehmigung durch die BBL GmbH.

6.2 Zulässige Spielernummern

Das Spielhemd jedes Mannschaftsmitglieds muss auf der Vorder- und Rückseite, die Spielhose kann auf der Vorderseite – mit gut lesbaren Zahlen - nummeriert sein, die sich von der Farbe des Spielhemds deutlich abheben. Die Zahlen müssen in einem gut leserlichen Schrifttyp und in kontrastreicher Farbgebung zur Hauptfarbe des Trikots sein, d.h. bei heller Grundfarbe des Trikots muss die Nummer daher vollständig dunkel sein. Nicht zulässig sind Spielernummern, die in derselben Farbe wie der Spielhemduntergrund sind, auf dem die Nummer aufgedruckt ist. Die Beflockung der Spielernummern muss in matt erfolgen, da diese sich ansonsten im TV spiegeln und zu einer schlechten Sichtbarkeit führen.

Die Spielernummern auf Spielhemd und ggf. -hose dürfen nicht kleiner sein als in den gültigen FIBA-Regeln zur Spielbekleidung vorgeschrieben (aktuell: Hose und Spielhemd vorne 8 cm, Spielhemd hinten 16 cm sowie mindestens 2cm breit). Die Nummer auf der Vorderseite des Spielhemdes muss zwingend oberhalb der Hauptwerbefläche angebracht sein (unterhalb des BBL-Logos oder mittig). Für BBL-Spiele sind die Nummern 0 und 00 sowie von 1 bis 99 zulässig. Innerhalb einer Mannschaft darf jede Nummer nur einmal vorkommen. Die Spielernummer des Spielers muss der BBL GmbH mit dem Teilnahmerechtsantrag mitgeteilt werden.

6.3 Rechte des Werbeträgers, Genehmigungspflicht

Ein Werbeträger darf mit jeder seiner Mannschaften für mehrere Firmen oder Firmenprodukte werben.

Für alle Mitglieder einer Mannschaft muss bei einem Spiel die Spielkleidung identisch sein. Davon ausgenommen sind Schuhe. Dies gilt auch für die übrige Bekleidung der Mannschaft, sofern sie mit Werbung versehen ist.

Werbung auf der Spielkleidung und den Warm-up bzw. Shooting Shirts ist genehmigungspflichtig, Werbung auf der übrigen Spielbekleidung nicht. Werbung auf der Spielkleidung muss einheitlich sein.

Als Werbefläche ist ein einheitlicher Werbepartner auf Spielbekleidung und Warm-up- und Shooting-Shirts zu verstehen. Ziffer 6.1.2.2 c) bleibt unbenommen.

Die entsprechenden Bekleidungsgegenstände sind digital per Druckvorlage (je einmal Heim- und Auswärtsbekleidung sowie Warm-up- oder Shootingshirts) der BBL GmbH zur Prüfung bis spätestens 31. August für die anstehende Spielzeit zuzuschicken und sind von dieser entsprechend abzunehmen. Über die Abnahme erhält der BBL-Klub eine schriftliche Bestätigung.

Ein Herstellerlogo ist auf jedem Teil der Spielbekleidung genehmigungsfrei zulässig, sofern die Maximalgröße (siehe 6.4 und 6.5) eingehalten wird.

Design, Werbe- und Herstellerlogo können während der Saison beliebig gewechselt werden. Ein Sondertrikot bzw. eine Änderung des Designs respektive Sponsoren ist kostenfrei.

6.4 Werbung auf der Vorderseite des Spielhemds und der -hose

Haben die Trikots Ärmel, müssen diese oberhalb des Ellbogens enden und eng anliegen; langärmelige Spielhemden sind nicht zulässig, ansonsten gelten die FIBA-Regeln. Die Ärmellänge der Spielhemden muss einheitlich sein. Beim Spielhemd sind Vorder- und Rückseite als Werbefläche zugelassen. Werbung an allen sichtbaren Teilen der Unterbekleidung ist nicht zulässig. Ein Vereinslogo ist zulässig und darf maximal 60 cm² groß sein. Das Vereinslogo gilt nicht als Werbefläche.

Die Größe der Hauptwerbefläche darf 1.000 cm² nicht überschreiten und ist für lediglich einen Partner vorgesehen. Ist die Werbefläche nicht umrandet, wird sie durch das engstmögliche Rechteck begrenzt, das um die Werbung gezogen werden kann.

Zusätzlich ist eine einfarbige (1c) Werbefläche mit maximal 150 cm² (Abbildung 8a) oder zwei identisch-einfarbige (1c) Werbeflächen auf der Brust (Vorderseite des Spielhemds) mit jeweils maximal 150 cm² zulässig (Abbildung 8b) oder stattdessen eine größere Werbefläche mit maximal 300cm², die dann auch mehrfarbig (4c) sein darf, zulässig (Abbildung 8c). Die Position ist durch die BBL GmbH zu genehmigen.

Auf der Vorderseite der Spielhose ist die Verwendung von zwei weiteren Werbe-logos (je eines pro Hosenbeinvorderseite) zulässig die je 200 cm² nicht überschreiten dürfen. Die Rückseite der Spielhose darf nicht mit einer Nummer, Werbung, Vereins- oder Herstellerlogos belegt werden.

Auf der Vorderseite des Spielhemds ist das BBL-Liga- sowie das Vereinslogo (siehe Abb. 8) verpflichtend anzubringen. Das BBL-Logo ist mit dem Logo des Liga-Hauptsponsors (easyCredit) kombiniert. Die Größe des Ligalogos darf 60 cm² nicht übersteigen. Es darf ausschließlich das von der BBL gestellte offizielle Ligalogo auf den Trikots verwendet werden.

Sollte das Ligalogo – beispielweise durch Sublimationsdruck – direkt auf das Trikot eingedruckt werden, sind die Größen und Farben des Originallogos einzuhalten. Eine separate Freigabe durch die BBL GmbH ist zwingend erforderlich. Die Mindestabstände zwischen allen Logos und Applikationen sowie der Spielernummer betragen stets mindestens drei Zentimeter.

Die Werbung auf dem Spielhemd und der Spielhose ist genehmigungspflichtig und muss innerhalb einer Mannschaft identisch sein.



Abbildung 8a: Spielhemd – Vorderseite 1. Variante

Optionales Vereinslogo

Größe: max. **60 cm²**
 Mindestabstand zur
 Spielnummer: **4 cm**

Optionales Herstellerlogo

Größe: max. **23 cm²**
 Mindestabstand zur
 Spielnummer: **4 cm**

Liga-Logo

Platzierung immer rechts (Frontalansicht)
 Maße: **9 x 6,3 cm** (Höhe x Breite)
 Mindestabstand zur Spielnummer: **4 cm**

Spielnummer

Höhe: mind. **8 cm**
 Breite: mind. **2 cm**

Weiteres Werbelogo →
 Einfarbige Werbefläche (1C)



Abbildung 9b: Spielhemd – Vorderseite 2. Variante

Optionales Vereinslogo

Größe: max. **60 cm²**
 Mindestabstand zur
 Spielnummer: **4 cm**

Optionales Herstellerlogo

Größe: max. **23 cm²**
 Mindestabstand zur
 Spielnummer: **4 cm**

Liga-Logo

Platzierung immer rechts (Frontalansicht)
 Maße: **9 x 6,3 cm** (Höhe x Breite)
 Mindestabstand zur Spielnummer: **4 cm**

Spielnummer

Höhe: mind. **8 cm**
 Breite: mind. **2 cm**

Weiteres Werbelogo

Mehrfarbige Werbefläche
 (4C)



Abbildung 10c: Spielhemd – Vorderseite 3. Variante



Abbildung 11: Spielhose

6.5 *Vorschriftsmäßige Rückseite des Spielhemds*

Auf der Rückseite des Spielhemds oberhalb der Spielernummer muss zusätzlich der Nachname des Spielers angebracht sein. Die Höhe der Buchstaben und Zeichen beträgt mindestens 6 cm und darf 8 cm nicht überschreiten, wenn ein Werbelogo zwischen Spielernummer und Spielernamen platziert wird. Wird dort kein Werbelogo verwendet, kann die Höhe der Buchstaben zwischen 6 cm und 10 cm betragen. Bei langen Nach- oder Doppelnamen darf auch eine Abkürzung erfolgen, diese ist durch die BBL GmbH zu genehmigen. Namenszusätze, wie sie im Ausweisdokument stehen, sind weiterhin erlaubt. Eine eindeutige Lesbarkeit und hoher Kontrast von Namen und Spielernummern muss gegeben sein. Die Abnahmeentscheidung obliegt der BBL GmbH.

Unterhalb der Spielernummer muss der Vereins- oder Stadtnamen angebracht werden, wahlweise als ein- oder zweizeiliger Textblock. Die Höhe der Buchstaben und Zeichen bei einem einzeiligen Textblock beträgt mindestens 6 cm und darf 10 cm nicht überschreiten, bei einem zweizeiligen Textblock darf der gesamte Textblock die Höhe von 12 cm nicht überschreiten. Die Lesbarkeit der Spielernummer darf nicht beeinträchtigt werden.

Auf der Rückseite des Spielhemdes, zwischen Spielernummer und Spielernamen, ist ein Werbelogo zulässig. Dieses darf die Breite von 25 cm und die Höhe von 6 cm nicht überschreiten.

Es ist freigestellt, auf der Trikotrückseite mittig und mindestens 3 cm oberhalb des Spielernamens ein offizielles Landes-/Dienst- oder Stadtwappen/Logo (kein kommerzielles) aufzubringen. Dieses darf nicht größer als 4 cm² sein. Anstelle dieses Landes-/Dienst- oder Stadtwappens darf ausschließlich der offizielle Vereinsclaim (Eigenwerbung) aufgebracht werden. Dieser darf eine maximale Höhe von einem (3) cm und eine maximale Breite von zehn (10) cm nicht überschreiten, wobei Zweizeiligkeit zugelassen ist. Am unteren Ende der Spielernummer ist die Integration des Klublogos zulässig. Dieses darf die Breite der Spielernummer nicht überschreiten. Die Anbringung von Meisterschaftssternen oder eines Herstellerlogos ist nicht zulässig.



Abbildung 12: Spielhemd – Rückseite

6.6 Mindestabstand zwischen den einzelnen Applikationen

Hinsichtlich der Mindestabstände zwischen den einzelnen Applikationen gelten in Abweichung zu den FIBA-Regeln folgende Vereinbarungen:

- Mindestabstand Werbelogos zur Spielernummer: 4 cm
- Mindestabstand aller übrigen Logos: 3 cm.

6.7 Verwendung von Meisterschaftssternen auf der Vorderseite des Spielhemdes

Meistersterne dürfen von BBL-Klubs ausschließlich für errungene Meisterschaftstitel (nicht Pokal!) seit Bestehen der Basketball Bundesliga verwendet werden. Diese dürfen sie in Form von Sternen ausschließlich auf der Vorderseite ihrer Spielhemden anbringen. Üblicherweise werden die Meistersterne über dem Vereinswappen, in Ausnahmefällen auch darunter oder auf dem Ärmel des Trikots, angebracht. Die Farbe der Meistersterne ist hauptsächlich Gold oder Gelb; aus optischen Gründen dürfen die Meistersterne auch den jeweiligen Vereinsfarben angepasst werden. Die Verwendung von Meisterschaftssternen ist nach folgenden Kriterien zulässig:

- eine bis drei Meisterschaften: ein Stern
- vier bis sechs Meisterschaften: zwei Sterne
- sieben bis neun Meisterschaften: drei Sterne
- zehn bis zwölf Meisterschaften: vier Sterne
- ab 13 Meisterschaften: fünf Sterne.

Die Verwendung von Meisterschaftssternen ist durch die BBL GmbH genehmigungspflichtig.

7 EINTRITTSKARTEN, VIP-BEREICH

7.1 Eintrittskarten

7.1.1 Freikarten

Für Funktionsträger des DBB und der BBL GmbH werden vom Heimklub und Spieltag jeweils fünf (5) Freikarten (pro Person jeweils eine (1)) zur Verfügung gestellt. Das Kartenkontingent wird von der BBL GmbH verwaltet und zugewiesen.

Bestellungen für diese Freikarten müssen spätestens 72 Stunden vor Spielbeginn schriftlich bei der BBL GmbH eingehen.

7.1.2 VIP-Karten

Die Gruppe Präsidium, Geschäftsführungsebene, Sportdirektor und Bundestrainer A-Nationalmannschaft des DBB sowie die Gruppe Präsidium und Geschäftsführung der BBL GmbH haben Anspruch auf jeweils insgesamt vier (4) kostenfreie VIP-Karten pro Spiel, pro Person jedoch maximal zwei (2) VIP-Karten. Die Karten sind personengebunden. Bestellungen für VIP-Karten müssen spätestens 96 Stunden vor Spielbeginn bei der BBL GmbH per Fax oder E-Mail eingehen.

Die Kartenwünsche sollen spätestens 72 Stunden vor Spielbeginn an den Heimklub gemeldet werden.

7.1.3 Karten für Gastklub

Den Gastklubs sind 20 Sitzplatzkarten, hiervon vier (4) zusammenhängende Karten der besten Kategorie mit VIP-Berechtigung, kostenlos zur Verfügung zu stellen. Die maximal 21 Personen, die für den Spiel- respektive Mannschaftsbegleiterbogen vorgesehen sind, sind in diesen Tickets nicht inkludiert. Die Klubs melden der BBL GmbH bis jeweils spätestens zum 15. September die exakten Plätze für diese vier (4) VIP-Tickets. Der BBL GmbH obliegt die Prüfung, ob die gemeldeten Plätze vertretbar sind und genehmigt diese bis zum 30. September. Die übrigen 16 Sitzplatzkarten sollen, müssen aber nicht neben diesen vier VIP-Tickets liegen und dürfen nicht sichtbehindert sein. Diese Karten hinterlegt der Heimverein gemäß einer Reservierungsliste des Gastklubs an der Tageskasse oder sendet sie auf Aufforderung dem Gastklub bis zu sieben (7) Tage vor dem Spiel zu. Zu Pflichtspielen sind dem Gastklub zusätzlich vom Heimverein 7% der vorhandenen, mindestens jedoch 300 Zuschauerplätze zur Verfügung zu stellen, wobei diese Plätze als zusammenhängende Plätze (je mindestens acht aneinander grenzende Plätze) und in einem Block oder direkt benachbarten Blöcken bereitzustellen sind. Von diesen Plätzen sind mindestens 40% als Sitzplätze anzubieten, sofern diese bei der Bestellung vier Wochen vor Spielbeginn angefragt wurden. Zusätzlich sind dem Gastklub zwei (2) Rollstuhlfahrerplätze zur Verfügung zu stellen, sofern diese vier Wochen vor dem Spiel angemeldet worden sind.

Die Regelung für das Auswärtsgästeticket-Kontingent gilt nur ab 50% erlaubter Zuschauerkapazität in der Halle. Ab 50% und bis 75% Hallenkapazität müssen vom Heimverein 7% der Hallenkapazität als Auswärtsgästetickets zur Verfügung gestellt werden. Ab 76% greift die oben bisher bestehende Regelung in ihrer Ursprungsform.

Der Gastklub muss dem Heimklub spätestens vier (4) Wochen vorher eine valide Prognosebestellung schriftlich zukommen lassen. Spätestens zwei (2) Wochen vorher erfolgt dann die finale Bestellung der Karten durch den Gastklub, die nur max. 25% von der Prognosebestellung abweichen darf. Die gesamte Abwicklung von Bestell- und Bezahlvorgang erfolgt ausschließlich durch die beteiligten BBL-Klubs. Können die Fristen aufgrund von Spielverlegungen nicht eingehalten werden gilt für die Prognosebestellung eine Frist von drei (3) Wochen und für die finale Bestellung eine Frist von einer (1) Woche vor dem jeweiligen Spiel.

Bei den Playoff-Spielen PO1 bis PO3 reduziert sich die Frist auf spätestens 48 Stunden vor Spielbeginn, bei den Spielen PO4 und PO5 auf spätestens 24 Stunden vor Spielbeginn. Play-In Spiele werden wie PO4 und PO5 behandelt.

7.2 VIP-Bereich

7.2.1 Ziele und Zwecke

Ein VIP-Bereich dient der gehobenen Verpflegung und dem angenehmen Aufenthalt von Vertretern sponsernder Unternehmen (bzw. deren Gästen) der BBL-Klubs und der BBL sowie für Personen, die allgemein die Interessen der BBL fördern können. Es steht den BBL-Klubs frei, bei einem ausreichenden Platzangebot weitere VIP-Karten zu verkaufen.

7.2.2 Zugangsberechtigung

Der gastgebende BBL-Klub besitzt die Hoheit über die Zugangsberechtigung zu seinem VIP-Bereich. Der Gastklub kann bis vier (4) Tage vor dem jeweiligen Spiel bis zu drei (3) VIP-Karten (zusätzlich zu den vier kostenfreien VIP-Karten gemäß 7.1.3) gegen Kostenerstattung bestellen.

8 SONSTIGES

8.1 Umgang mit dem Gastverein

8.1.1 Vor dem Spiel

Weiterhin sind dem Gastklub 40 Liter stilles Mineralwasser zur Verfügung zu stellen. Zum Aufwärmen sind mindestens sieben (7) und zu jeder Trainingseinheit sind mindestens zwölf (12) BBL-Spielbälle bereit zu stellen. Ferner erhält der Gastklub 20 Liter stilles Mineralwasser zu jeder Trainingseinheit. Der Eingang der Spieler hat durch einen gesicherten Sportlereingang zu erfolgen.

Für die Trainer ist jeweils ein räumlich von den Umkleidekabinen abgetrennter Raum mit Tisch, vier (4) Stühlen, Spiegel und Kleiderständer zur Verfügung zu stellen.

Die Umkleidekabinen (Mannschaft, Trainer) für die Gastmannschaft müssen in sauberem und einwandfreiem hygienischem Zustand zur Verfügung gestellt werden. Die Temperatur beträgt zwischen 20 und 25 Grad Celsius. Die Umkleidekabinen müssen abschließbar und der Zugang zum Spielfeld entsprechend gesichert sein. Bei Beanstandungen vor Ort ist der Kommissar zu informieren. Die BBL GmbH ist berechtigt bei Nichteinhalten der vorstehend genannten Mindestanforderungen im Bedarfsfall auch einen zeitlich befristeten Wechsel der Kabinen zwischen Heim- und Gastmannschaft anzuordnen.

8.1.2 Während des Spiels

In den Mannschaftsbankbereichen sind für beide BBL-Klubs gleiche Verhältnisse herzustellen, insbesondere sind hinter der Gästebank Musikinstrumente o.ä. bis zu einer Entfernung von zehn (10) m Luftlinie untersagt. Scoutingberichte sind den Trainern zeitnah in den Viertelpausen, zur Halbzeit und vor jeder Verlängerung zur Verfügung zu stellen. Die Aktivenzone, insbesondere die Mannschaftsbankbereiche, sind durch Ordnungspersonal ausreichend nach hinten zu sichern.

8.1.3 Nach dem Spiel

Unmittelbar nach Spielende sind dem Gastklub mindestens drei (3) Scoutingberichte zur Verfügung zu stellen.

8.1.4 Trainingszeiten

Dem Gastklub stehen bei jedem Bundesliga- und bei jedem Pokalspiel, bei dem ein BBL-Klub Heimrecht hat (außer BBL Pokal TOP FOUR) folgende Trainingszeiten in der Spielhalle zu:

- a) Bei Spielen, die um 15:00 Uhr oder früher beginnen: zwei (2) Stunden in der Zeit von 18:00 bis 22:00 Uhr am Vortag des Spiels,
- b) bei Spielen, die ab 16:30 Uhr beginnen, neben der Trainingszeit am Vortag zusätzlich eine (1) Stunde in der Zeit von 09:00 bis 11:00 Uhr am Spieltag und
- c) bei Spielen, die ab 18:00 Uhr beginnen, neben der Trainingszeit am Vortag zusätzlich eine (1) Stunde in der Zeit von 10:00 bis 12:30 Uhr.

Abweichend davon können Trainingszeiten in beiderseitigem Einvernehmen vereinbart werden, die dann ggf. der Einschränkung unterliegen, dass ab 5:30 Stunden vor Spielbeginn die Medientechniker des Erstverwerfers der TV-Übertragung mit dem Aufbau in der Spielhalle beginnen, und zwar unabhängig davon, ob dort ein Training stattfindet. Dies bedeutet, dass während des Trainings technisches Personal Aufbauarbeiten vornimmt, die jedoch die Nutzung des Spielfeldes und der Korbanlagen nicht beeinträchtigen. Das TV-Personal ist angehalten, die Störungen durch Geräusche und Bewegungen innerhalb der Halle so gering wie möglich zu halten. Die genauen Trainingszeiten im Rahmen der o. a. Grenzen legt der Heimklub fest. Dieser wählt zunächst seine Trainingszeit aus; sodann der Gastklub. Der Gastklub muss dem Heimverein die gewünschten Trainingszeiten bis eine Woche vor dem Spiel mitteilen. Als Trainingshalle für den Gastklub muss am Spieltag die Spielhalle zur Verfügung gestellt werden. Die Spielhalle muss zu dieser Trainingszeit ein standardkonformes Setup mit Boden und Körben aufweisen. Am Vortag soll die Spielhalle zur Verfügung gestellt werden. Sollte aus terminlichen Gründen die Spielhalle am Spieltag zu den oben genannten Trainingszeiten nicht zur Verfügung stehen, sind die Gründe der BBL GmbH schriftlich mitzuteilen. In diesem Fall ist für den Gastklub kostenlos eine geeignete Ersatzhalle bereitzuhalten. Diese soll am Spielort sein. Die Trainingshalle und die Trainingsbedingungen müssen in jedem Fall für beide BBL-Klubs an beiden Trainingstagen identisch sein, d. h. sofern der Hallenaufbau eingeschränkte Möglichkeiten zulässt, müssen entweder beide oder keine Mannschaft (in identischer Halle) trainieren können.

Die Anwesenheit von Vertretern des jeweils anderen Klubs bei diesen Trainingseinheiten (ausgenommen notwendiges Hallenpersonal) ist ebenso ausgeschlossen, wie das Aufnehmen von Bewegtbildern des Trainings.

8.2 Umgang mit Spielern

8.2.1 Medical Check

Der Medizincheck muss verpflichtend vor dem ersten offiziellen Training des Spielers für den BBL-Klub erfolgen und ist hinsichtlich Art und Umfang zu dokumentieren. Die Bestätigung über die Durchführung bei der BBL GmbH erfolgt durch die Teilnahmerechtsunterlagen zur Erlangung des Teilnahmerechts. Bei Nachverpflichtungen gilt, dass die Dokumentation über die Durchführung des Medical Checks spätestens eine Woche nach Beantragung des Teilnahmerechts bei der BBL GmbH vorgelegt werden muss. Art und Umfang des Medical Checks richten sich nach den Empfehlungen der Deutschen Basketballärzte e. V. Basket Docs. Die BBL GmbH ist berechtigt, die tatsächliche Dokumentation zu überprüfen.

8.2.2 Erstversorgung im Verletzungsfall

Der BBL-Klub hat sicherzustellen, dass für die Spieler in jedem Training und Spiel eine unverzügliche sowie bestmögliche Erstversorgung im Verletzungsfall besteht.

8.2.3 Stellung eines Arztes

Der Heimklub stellt für jedes Pflichtspiel einen Arzt, auf den im Bedarfsfall auch der Gastklub zurückgreifen darf.

8.2.4 Wochenplan

Die Information der Spieler durch die Klubs mittels Bekanntgabe von Wochenplänen ist wünschenswert.

8.3 Videoportal

In das passwort-geschützte Videoportal der BBL lädt jeder Heimklub 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 Heimklub (spätestens 1 min vor Spielbeginn, ab da durchlaufend bis Stop bei 3 min nach Spielende). Zu diesem Zweck erhält der Klub entsprechende Hardware von der BBL GmbH. Ein nachträgliches Erstellen seitens des Host-Broadcasters nach Spielende ist nicht möglich. Der Heim-Klub hat den korrekten Signaleingang 120 min vor Spielbeginn in einer gemeinsamen Abnahme mit dem Host-Broadcaster zu kontrollieren und dem Kommissar zu bestätigen.

8.3.1 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.

8.3.2 Workflow Aufnahme, Dateikonvertierung und Upload

8.3.3 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.sport-lounge.com/support/home> einzusehen 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 Gastklub erfolgt sein. Die Datei muss mit den Angaben zur Paarung, dem Spieltag und dem Spieldatum versehen oder im Ordnersystem kenntlich gemacht sein. Der Gastklub hat dem Heimklub 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.

8.3.4 Testspiele

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

8.4 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-Klubs wichtig. Die Erfahrung zeigt, dass das dafür notwendige Bewusstsein und ein striktes Folgen einheitlicher Routineabläufe bei jedem Spiel dabei helfen, eine hohe Scoutingqualität zu erreichen. Alle Scoutingaktivitäten sind nach den Vorgaben der BBL GmbH einheitlich von allen BBL-Klubs 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.

8.4.1 Scouting-Crew

Jeder BBL-Klub ernennt einen Scouting Crew Chief und meldet diesen der BBL GmbH bis 15. September mit E-Mail-Adresse und Mobilfunknummer. Er ist alleiniger Ansprechpartner der Liga und ihrer Scoutingbeauftragten. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass das gemäß 8.4.3 erforderliche Scoutingequipment 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 An-sager, ein Eingebener, ein Assistent). Davon müssen mindestens zwei Scouter der für das Spiel angesetzten Scouting Crew einen BBL-Workshop verpflichtend absolviert haben. Die Scouting Crew muss während des Spiels unmittelbar am Wettkampftisch sitzen. Wenn das Scoutingsystem 2 Std. vor Spielbeginn steht, reicht eine Anwesenheit des Scouting-Teams ab 30 Minuten vor Tipp-Off. Dieser Arbeitsbeginn ist aber verpflichtend.

8.4.2 Schulungsmaßnahmen und Lizenzen

Der Scoutingbeauftragte (Scouting Crew Chief) des BBL-Klubs ist verpflichtet, an qualitätssichernden Maßnahmen einmal jährlich teilzunehmen, wenn zu dieser Veranstaltung mit mindestens sechs (6) Wochen Vorlauf eingeladen wurde. Scouter-Schulungen und Lizenzen werden seit der Saison 21/22 digital durchgeführt. Bei der Terminierung wird auf die Belange tätigen der Scouter Rücksicht genommen. Alle Scouter müssen jährlich einen Onlinetest vor Saisonstart durchführen und mit Erfolg bestehen.

8.4.3 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 (technischen Spieltagsdienst) angezeigt werden und ggf. ersetzt werden.

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.

Jeder BBL-Klub stellt eine Schnittstelle zur Technik am Wettkampftisch zur Verfügung. Es ist Aufgabe des BBL-Klubs 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-System zu verbinden, wo das Datenprotokoll ausgelesen und von dort in einem einheitlichen Format an die Scouting-Software, sowie dem TV-Host-Broadcaster übermittelt wird.

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 (Bandbreite siehe 8.3).

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

8.4.4 Abläufe

Das Scoutingequipment ist rechtzeitig vor jedem Spiel aufzubauen und einem Funktionstest zu unterziehen, dies gilt im Besonderen auch für die Internetverbindung. 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, d.h. in etwa zehn 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. Ausdrücke des Scoutings sind beiden Teams und den akkreditierten Medienvertretern zur Verfügung zu stellen. Die Kommunikation der Scouter mit der BBL GmbH erfolgt via Skype (www.skype.com, Skype-Account des BBL-Spieltagsdienstes: Online@Basketball-Bundesliga.de). Hier ist jeweils die Anwesenheit der Scouting Crew zu melden und die aktuelle Mobilnummer des am Spieltag verantwortlichen Scouting Crew Chiefs durchzugeben. Für die gesamte Spieldauer muss via Skype (www.skype.com) eine Onlineverbindung bestehen.

8.4.5 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 Drei-Punkt-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-Scoutingsoftware. 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 Skype dem BBL-Spieltagsdienst mitzuteilen. Der Match Report der Scouting-Software ist anschließend dem offiziellen Anschreibebogen unterschrieben beizulegen und die Scouting-Daten sind final auf den BBL-Server hochzuladen.

Nach dem Übermitteln der Scoutingdaten muss so lange gewartet werden, bis vom BBL-Spieltagsdienst 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 Scoutingstandards 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.

8.5 Umgang mit dem Schiedsrichter-Coach

8.6 Für den Schiedsrichter-Coach ist ein Sitz- bzw. Arbeitsplatz (möglichst mit Tisch) in Höhe der Spielfeldmitte vorzuhalten. Die Klubs melden der BBL GmbH bis jeweils spätestens zum 15. September die exakten Plätze für diesen Arbeitsplatz. Der BBL GmbH obliegt die Prüfung, ob der gemeldete Platz vertretbar ist und genehmigt diesen bis zum 30. September. Offizielle Trainermeetings

Alle BBL-Klubs sind verpflichtet, ihren Cheftrainer (auf Wunsch auch zusätzlich ihren Assistenz-Trainer) zu den maximal zwei (2) Mal im Jahr (vor der Saison /

Saisonmitte) mit dem BBL-Schiedsrichterreferat im DBB stattfindenden Meetings zu entsenden. Eine Einladung zu diesen Meetings erfolgt jeweils mindestens sechs (6) Wochen im Voraus, die Termine werden in den Rahmenterminkalender integriert, um eine frühestmögliche Planung zu ermöglichen.

8.7 Presseplätze

Zu jedem Pflichtspiel eines BBL-Klubs müssen für Medienvertreter (Print, Hörfunk, Online, Neue Medien/Mobile Dienste und/oder Datenerfassung) mindestens zehn (10) Tischarbeitsplätze mit Stromanschluss zur Verfügung stehen, mindestens drei von diesen Tischarbeitsplätzen müssen auf Anfrage für die Medien und die PR-Mitarbeiter des Gastvereins bereitgestellt werden. Näheres regeln die Medienrichtlinien.

Sofern die Situation auf Basis des Hygienekonzeptes für den Spielbetrieb die Durchführung einer Pressekonferenz nicht zulässt, ist die PK in Form eines Online-Streams durchzuführen und muss digital abrufbar sein.

8.8 Siegerehrung

Die Abläufe der Siegerehrungen nach dem Pokalfinale sowie der Deutschen Meisterschaft werden von der BBL festgelegt und den Teams im Vorfeld schriftlich kommuniziert. Die über die Ehrungslisten kommunizierte Reihenfolge ist einzuhalten. Während der Ehrungszeremonie und insbesondere vor dem Siegerfoto dürfen sich keine weiteren Personen außerhalb der im Vorfeld an die BBL übermittelten Ehrungsliste auf der Spielfläche aufhalten. Die Einbindung von Partner/Sponsoren der teilnehmenden Teams im Rahmen der offiziellen Siegerehrung ist nicht gestattet. Hinweis: Ist bereits per Umlaufbeschluss beschlossen

9 STRAFEN BEI VERSTÖSSEN

Die generelle Überprüfung der Standards erfolgt durch einen BBL-Vertreter, am Tag des Pflichtspiels selbst durch den angesetzten BBL-Kommissar.

Verstöße gegen die vorstehenden Regelungen werden nach dem BBL-Strafenkatalog geahndet.



Köln, 30. Juni 2024

Basketball Bundesliga GmbH

Dr. Stefan Holz | Geschäftsführer