



# ***EASYCREDIT BBL***

TV-Pflichtenheft

Saison 2025/26

*Stand: 10. Juli 2025*

***EASYCREDIT BASKETBALL BUNDESLIGA***

## INHALTSVERZEICHNIS

1	PRÄAMBEL.....	5
2	AUFGABENVERTEILUNG .....	7
2.1	DYN MEDIA – AUFSTELLUNG DES HOSTBROADCASTERS....	7
2.2	MITWIRKUNGSPFLICHTEN DER BBL UND CLUBS .....	8
2.3	PRODUKTIONSKONZEPTE IM BEREICH AUSSENPRODUKTION.....	9
2.4	VOR-ORT-AUFTEILUNG DES HOSTBROADCASTERS AM PRODUKTIONSTAG .....	10
2.5	VOR-ORT-AUFTEILUNG DES HEIM-CLUBS AM PRODUKTIONSTAG .....	11
2.6	AUFGABENBEREICH RV .....	11
2.7	AUFGABENBEREICH PV .....	13
2.8	PRODUKTIONSDISPOSITION .....	14
2.9	INFRASTRUKTUR FÜR ERSTVERWERTER – MEDIENPARTNER DYN .....	14
2.10	INFRASTRUKTUR FÜR WEITERE AV-VERWERTER .....	15
3	SPIELSTÄTTE.....	16
3.1	FESTLEGUNG EINER HAUPTSPIELSTÄTTE.....	16
3.2	NUTZUNG EINER NEBENSPIELSTÄTTE .....	16
3.3	VORBESICHTIGUNG UND DOKUMENTATION .....	17
4	PRODUKTIONSTAG .....	19
4.1	AKKREDITIERUNGEN .....	19
4.2	PARKAUSWEISE .....	20
4.3	BELEGUNG DER SPIELSTÄTTE AM SPIELTAG.....	21
4.4	ZEITABLAUF TV-PRODUKTION .....	21
4.5	BEREITSTELLUNG DER TV-INFRASTRUKTUR .....	22
4.6	BEREITSTELLUNG AI-KAMERA .....	24
4.7	EINSATZ VON DRAHTLOS-TECHNIK.....	24
4.8	VERPFLICHTENDER PRODUKTIONSTEST.....	24
4.9	ZUGANG ZUM SPIELFELD.....	26
4.10	PREGAME-ABLAUF TEAMS .....	26

4.11	INFO ZUM KADER.....	28
4.12	INFO ZUR STARTING FIVE.....	28
4.13	SPIELBEGINN .....	28
4.14	ABBAU .....	28
5	SIGNALSTANDARDS UND ÜBERGABEN .....	29
5.1	AV-PRODUKTIONSFORMAT .....	29
5.2	SENDESIGNALE.....	30
5.3	SIGNALAUSTAUSCH ÜBER INSTANT REVIEW SYSTEM (IRS) .....	31
5.4	SIGNALBEREITSTELLUNG FÜR ARENA-TV.....	32
5.5	SCHNITTSTELLEN ZU WETTKAMPFTISCH (DATEN).....	33
5.6	AV-MATERIAL FÜR BBL / CLUBS / NACHVERWERTER .....	33
6	KAMERAS UND MIKROFONIERUNG .....	33
6.1	ÜBERSICHT DER PRODUKTIONSSTANDARDS.....	34
6.2	KAMERAPLÄNE.....	35
6.3	VORGABEN FÜR KAMERAPOSITIONEN.....	39
6.4	FÜHRUNGSKAMERA.....	40
6.5	K2 - FLACHE KAMERA AM SPIELFELDRAND.....	40
6.6	UNTERKORBKAMERAS CHIPS K3 UND K4 .....	42
6.7	BESETZTE UNTERKORB-KAMERAS (LEVEL 2 / LEVEL 3).....	43
6.8	ANALYSE-KAMERA.....	44
6.9	UNILATERALE KOM-CAM DES PAY-TV ERSTVERWERTERS.....	44
6.10	MIKROFONIERUNG ATMO .....	44
6.11	OPTION CABLE GUYS .....	46
6.12	ZUSATZKAMERAS (ADD-ONS).....	47
7	AI-KAMERA.....	47
7.1	INSTALLATION UND BETRIEB.....	48
7.2	ANFORDERUNGEN ZU INSTALLATION UND BETRIEB DES SYSTEMS.....	48
7.3	IM DETAIL: KAMERAKOPF (CHU).....	49
7.4	IM DETAIL: STEUEREINHEIT (VPU) .....	50
7.5	DATENSCHUTZ .....	51

7.6	BETRIEB AM PRODUKTIONSTAG.....	52
7.7	WEITERE NUTZUNG.....	52
8	PRODUKTIONSKONZEPT SENDEREGIE .....	53
8.1	BROADCAST-PRODUKTION: SENDREGIE Ü-WAGEN .....	53
8.2	REMOTE.....	53
8.3	NEXTGEN-PRODUKTION: SENDREGIE STREAMING-PC .....	54
9	SPEZIFISCHE ANFORDERUNGEN AN SPIELSTÄTTEN-INFRASTRUKTUR BEI BROADCAST-PRODUKTIONEN .....	54
9.1	TV-COMPOUND.....	54
9.2	SNG-KONTRIBUTION .....	56
9.3	AUDIO-STAGEBOX DES HOSTBROADCASTERS.....	57
9.4	VENUE CORE BEI REMOTEPRODUKTIONEN.....	57
9.5	IRS-STAGEBOX (HOSTBROADCASTER) BEI REMOTE- PRODUKTIONEN .....	58
10	ANFORDERUNGEN AN SPIELSTÄTTEN-INFRASTRUKTUR .....	59
10.1	STROMANSCHLÜSSE.....	59
10.2	KABELWEGE .....	63
10.3	BELEUCHTUNG.....	64
10.4	BESCHALLUNG.....	65
11	LAGERRAUM NEXTGEN-PRODUKTION .....	66
12	SICHERUNG DER PRODUKTIONSEINRICHTUNGEN.....	68
12.1	VERKEHRSSICHERUNG .....	68
12.2	ORDNUNGSDIENST .....	68
12.3	TV-COMPOUND BROADCAST-PRODUKTION.....	69
12.4	VENUE CORE BROADCAST-PRODUKTION.....	69
12.5	AUFBAUTEN UND INSTALLATIONEN IN DEN ARENEN .....	70
12.6	HAFTUNG .....	70
13	GLASFASERANSCHLUSS HOSTBROADCASTER.....	71
13.1	ÜBERSICHT DER BESTANDTEILE FÜR GLASFASER- NETZWERK .....	71
13.2	NETZABSCHLUSS VORDIENSTLEISTER .....	72
13.3	SERVICE RACK .....	72

13.4	VERSORGUNG UND ÜBERGABE TV (SMPTE-BOX).....	73
14	QUALITÄTSANFORDERUNG AN DAS BASISIGNAL .....	74
14.1	TEAMANSPRACHEN IN DER AUSZEIT UND PAUSEN .....	74
14.2	ZUGANG KABINE .....	74
14.3	SCHIEDSRICHTER-ENTSCHEIDUNGEN UND INSTANT REVIEW .....	75
14.4	TV-GRAFIK UND DATENNUTZUNG .....	76
14.5	INTERVIEW-BACKDROP .....	76
15	TV-MEDIENARBEITSPLÄTZE.....	77
15.1	KOMMENTATORENPLATZ .....	77
15.2	GRAFIKARBEITSPLATZ BROADCAST-PRODUKTION .....	78
15.3	REGIE-ARBEITSPLATZ NEXTGEN-PRODUKTION .....	79
15.4	BESPRECHUNGSRAUM / PRODUKTIONSRAUM.....	80
15.5	STUDIO- / INTERVIEWPOSITION.....	80
15.6	INTERVIEWPOSTION AM KOM-PLATZ .....	81
15.7	STUDIO- / INTERVIEWPOSITION NACHLAUF SPIEL.....	82
16	INTERVIEWS.....	82
16.1	REIHENFOLGE NACH VERWERTUNGSRECHT .....	83
16.2	INTERVIEW-DURCHFÜHRUNG TV-ERSTVERWERTER.....	83
16.3	BEREITSTELLUNG VON INTERVIEWGÄSTEN .....	84
16.4	SCHALT-GESPRÄCHE TV-ERSTVERWERTER BROADCAST- PRODUKTION.....	87
16.5	ZUSÄTZLICHE SOCIAL MEDIA PRODUKTIONEN VON TV- ERSTVERWERTER DYN .....	88
16.6	AV-AUFZEICHNUNG ARENA-TV.....	88

## 1 PRÄAMBEL

Die easyCredit Basketball Bundesliga GmbH (nachfolgend „BBL“) hat sämtliche audiovisuellen Bewegtbildrechte für die DACH-Region ab der Spielzeit 2023/24 bis incl. Spielzeit 2028/29 (sechs Spielzeiten) an die Dyn Media GmbH (nachfolgend „Dyn Media“) vergeben.

Die Verwertungsrechte umfassen je Spielzeit alle Spiele der BBL in der Hauptrunde einschließlich aller Spiele der anschließenden Playoffs. Darüber hinaus sind die Verwertungsrechte an den audiovisuellen Bewegtbildern des BBL Pokal enthalten.

Die Dyn Media bietet die vertragsgegenständlichen Spiele, aber auch andere Inhalte rund um die BBL und ihrer teilnehmenden Clubs, über ein breites Inhalteportfolio unter der Marke „Dyn“ bzw. Submarke „Dyn Basketball“ über eigene Endkundenplattformen bzw. auch Kooperationen an. Dyn Media ist hierzu auch im Besitz einer eigenen Sendelizenz.

Interessierte Endkunden können diese Inhalte, insbesondere auch die Live-Übertragungen der Spiele, über eine Dyn-eigene (Pay-)Streaming-Plattform als Medienangebot konsumieren. Darüber hinaus bietet Dyn auch Content über verschiedene Social-Media-Kanäle an.

Zudem hat Dyn Media im Rahmen dieser Rechte unter anderem die "Free-TV Erstverwertungsrechte" und „Nachverwertungsrechte" an nationale Medienpartner co-exklusiv sublizenziert.

Für Nachverwerter im Bereich Clubrechte und Medienkooperationen bietet Dyn die webbasierte Plattform „Dyn Content Desk“ an. Über diese Content-Plattform werden verschiedene Inhalte zu den Spielen aber auch rund um den Wettbewerb zur weiteren Verwertung bereitgestellt.

Zurückbehaltene und eigene Verwertungsrechte und andere Rechte und Pflichten aus der Kooperation zwischen Dyn Media und der BBL sind im Rahmen der **BBL MEDIEN- UND MARKETINGRICHTLINIEN** definiert.

Dieses TV-Pflichtenheft umfasst die jeweiligen Anforderungen zur redaktionell-technischen Herstellung (nachfolgend „Produktion“) der audiovisuellen (nachfolgend „AV“) Bewegtbildinhalten im Rahmen der Verwertung der Spiele. Es regelt die Zusammenarbeit zwischen der BBL, den teilnehmenden Mannschaften (nachfolgend Club) und dem Rechthehalter der Dyn Media bzw. deren Medienpartner, sowie in deren Auftrag ausführenden Gewerke vor Ort.



Sofern in diesem Dokument nicht anderweitig erwähnt, ist mit Club im Regelfall der veranstaltende Heim-Club gemeint.

Das TV-Pflichtenheft ist für sämtliche beteiligten Parteien bindend. Eventuelle Änderungen und / oder Sonderregelungen zum Inhalt dieses Pflichtenheftes bedürfen einer vorherigen schriftlichen Abstimmung mit der BBL.

Es ist das gemeinsame Ziel, möglichst einheitliche und standardisierte Produktionsbedingungen für alle Beteiligten zu erreichen. Diese Standards bilden darüber hinaus die Grundlage für ein gesamtheitliches und hochwertiges audiovisuelles Erscheinungsbild der Liga und des Wettbewerbs beim Medienkonsumenten.

Alle Spiele der BBL sollen hinsichtlich einer gleichbleibend hohen Qualität und Wiedererkennbarkeit ein „Produktversprechen“ gegenüber dem Zuschauer und Fan abgeben, unabhängig davon, ob dieser das Spiel vor Ort oder als Medienkonsument vor einem Bildschirm verfolgt.

## 2 AUFGABENVERTEILUNG

### 2.1 DYN MEDIA – AUFSTELLUNG DES HOSTBROADCASTERS

Als Grundlage zur Verwertung dieser Rechte durch alle Verwerter erstellt die Dyn Media mittels Ihrer Tochtergesellschaft Dyn Productions GmbH (nachfolgend „Dyn Productions“) u.a. das Sendesignal Basissignal (siehe auch Ziffer 5.2).

An der Produktion des TV-Basissignals sind, auch im Auftrag der Dyn Productions, die folgenden Parteien beteiligt, die zusammenfassend im Dokument auch als "Hostbroadcaster" bezeichnet werden.

Funktion	Firma
Redaktionelle Gesamtkoordination	Dyn Media GmbH
Technische Gesamtkoordination	Dyn Productions GmbH
Außenproduktion „Broadcast-Produktion“	NEP Germany GmbH (NEP)
Außenproduktion „NextGen-Produktion“	Spontent Production GmbH (Spontent)
Kontribution Mediensignale Glasfaser-Netzwerktechnik („KGFN“)	Riedel Networks GmbH & Co. KG (Riedel)
Kontribution Mediensignale Satelliten-Uplink („KSNG“)	verschiedene Anbieter
AI-Kamera	Pixellot Ltd. (Pixellot)

Darüber hinaus nimmt die Redaktion der Dyn Media vor Ort auch die Rolle des „Pay-TV Erstverwerter“ ein.

Dyn wird die Spiele auf einem hohem technischen „state-of-the-art“ und redaktionellen Produktionsstandard realisieren. Die Beauftragung der o.g. Produktionsprovider sowie die damit verbundene Verantwortung und Kosten für die Installation und den Betrieb der zur Produktion erforderlichen Infrastruktur (Technik und Personal) trägt Dyn Media.

## 2.2 MITWIRKUNGSPFLICHTEN DER BBL UND CLUBS

Das Grafikpaket für Spielgrafiken wird von der BBL als Vorlage produziert und dem Hostbroadcaster und den TV-Verwertern in einer aktuellen Version spätestens 6 Wochen vor Saisonbeginn zur Verfügung gestellt.

Die Clubs tragen die Verantwortung und Kosten für die grundsätzliche TV-Tauglichkeit ihrer Spielstätte und Spielstätten gemäß den nachfolgenden Anforderungen und Richtlinien dieses TV-Pflichtenheftes.

Die Ausgestaltung der jeweiligen Anforderungen wird nach einer Vorbesichtigung der Spielstätte(n) zwischen BBL, Club und Hostbroadcaster, abhängig von den jeweiligen Produktions- und Verwertungsstandards, gemeinsam definiert und in einer Standard-Dispositionen dokumentiert (siehe auch Ziffer 2.8.).

Die Clubs verpflichten sich dabei zur Bereitstellung der im Rahmen dieses TV-Pflichtenheftes beschriebenen Leistungen (z.B. organisatorische Maßnahmen, Produktionsflächen, Medienarbeitsplätze, Strom) zur TV-Produktion dieser Spiele.

Die Kosten für die Installation, Betrieb, Unterhalt und Nutzung dauerhafter (wiederkehrenden) Einrichtungen für das Produktionsvorhaben sind vom Club zu tragen. Dazu zählen insbesondere, aber nicht ausschließlich:

- Personal im Rahmen der Produktionen, insbesondere Redaktions- und Produktionsverantwortliche (RV / PV)
- Beleuchtung nach Vorgabe **BBL RICHTLINIE ZUR SPORTHALLENBELEUCHTUNG**
- Arbeitsbeleuchtung der Spielstätte nach Arbeitsstättenverordnung (ASR A3.4)
- Einrichtung und Bereitstellung von Stromanschlüssen inklusive Ersatzlösungen zur unentgeltlichen Nutzung
- Einrichtung und Bereitstellung der geforderten Arbeitsplätze zur unentgeltlichen Nutzung
- Einrichtung und Nutzung von Kamera- und Studiopodeste zur unentgeltlichen Nutzung
- Einrichtung geschützter Kabelwege und Kabeltrassen einschließlich Kabelbrücken zur unentgeltlichen Nutzung
- Ordnungsdienste
- Sicherheitsmaßnahmen
- Internet- und Stromanbindung AI-Kamera zur unentgeltlichen Nutzung

Die Clubs verpflichten sich die Kontaktdaten relevanter Ansprechpartner\*innen sowie notwendige Informationen für eine reibungslose TV-Produktion bis

spätestens 31.08.2025 in der BBL-Datenbank zu hinterlegen. Dieser Prozess ersetzt den bisherigen Club-Fragebogen.

## 2.3 PRODUKTIONSKONZEPTE IM BEREICH AUSSENPRODUKTION

Dyn wird die Außenproduktion der Spiele in der Saison 2025/26 ff. mit zwei verschiedenen Produktions Providern durchführen. Beide Provider gemeinsam werden auch als „Provider Außenproduktion“ bzw. „Provider AP“ bezeichnet. Sofern bei nachfolgenden Regelungen nicht spezifisch zwischen diesen unterschieden werden, gelten diese für beide Provider.

### **Außenproduktion „Broadcast-Produktion“ mit NEP**

Diese Produktion entspricht den bisherigen Produktionsumsetzung auf Basis „traditioneller“ Broadcast-Technologie. Die Senderegie wird hier mittels Remote-Regie oder Ü-Wagen umgesetzt. In der Saison 2025/26 werden die Heimspiele im Produktion Level 1 der folgenden acht Standorte ALBA Berlin, BB Löwen Braunschweig, FCB München Basketball, MHP RIESEN Ludwigsburg, NINERS Chemnitz, ratiopharm ulm, Telekom Baskets Bonn und Veolia Towers Hamburg weiterhin als Broadcast-Produktionen umgesetzt. Darüber hinaus sämtliche Spiele im Level 2 / Level 3 und Spiele in der Play-Off Runde.

### **Außenproduktion „NextGen-Produktion“ mit Spontent**

Diese Produktion entspricht einem neuartigen Produktionsmodell, dass Dyn künftig eine stärkere Verzahnung der Content-Produktion für TV und Social Media ermöglichen soll. Die Senderegie wird mittels eines Streaming PCs umgesetzt und wird als Arbeitsplatz auf der TV-Seite umgesetzt. Der KOM-Creator (Kommentator + Field/reporter) ist bei diesen Produktionen immer in der Spielstätte. Zielsetzung ist es, dass die zur Produktion erforderliche Technik zwischen den Einsätzen in der Spielstätte verbleibt und dort eingelagert wird. Siehe Ziffer 11.

In der Saison 2025/26 werden die Heimspiele im Produktion Level 1 der Standorte Bamberg Baskets, BG Göttingen, EWE Baskets Oldenburg, FIT/One Würzburg Baskets, Frankfurt Skyliners, MLP Academics Heidelberg, RASTA Vechta, ROSTOCK SEAWOLVES, SYNTAINICS MBC (Stand Saison 2024/25, Veränderungen durch Aufstieg bzw. Abstieg möglich) als NextGen-Produktion umgesetzt. An diesen Standorten umzusetzende PlayOff-Spiele bzw. ARD-Spiele in den Produktionsstandards Level-2 oder Level-3 werden weiterhin von NEP produziert.

## 2.4 VOR-ORT-AUFTEILUNG DES HOSTBROADCASTERS AM PRODUKTIONSTAG

Die jeweiligen Verantwortlichkeiten pro Spiel vor Ort sind abhängig vom Produktionskonzept (siehe auch Kapitel 8) und in der Produktionsdisposition (Ziffer 2.8) ausgewiesen. Entsprechend der Provider sind dies:

### Broadcast-Produktion

Die technische Leitung (TL) des Hostbroadcasters vor Ort ist ein Mitarbeiter des Produktionsprovider Außenproduktion Broadcast-Produktion. Im Produktionskonzept Senderegie Ü-Wagen ist dies die Ü-Wagen Leitung. Bei Umsetzung durch sogenannte „Remote-Technik“ nimmt die vor Ort befindliche Aufnahmeleitung (AL) des Hostbroadcasters zugleich die Position der technischen Leitung des Hostbroadcasters ein.

Senderegie Ü-Wagen		Remote-Regie
Ü-Wagen Leitung	Aufnahmeleitung	Aufnahmeleitung (Doppelfunktion)

Die Aufnahmeleitung des Hostbroadcasters vor Ort ist zudem sowohl bei Ü-Wagen- und Remotespielen gesamtverantwortlich für die Sicherstellung der organisatorischen Abläufe zwischen Hostbroadcaster, TV-Verwertern und den Ansprechpartnern der teilnehmenden Clubs, dies umfasst Interview-Koordination, Produktionstest, die Entgegennahme von Akkreditierungen, TV-Leibchen, Parkausweisen (siehe auch Ziffer 4.1 / 4.2).

Die Aufnahmeleitung ist in Absprache mit dem Heim-Club (z.B. hinsichtlich Positionierung von EB-Teams, Rangfolge bei Interviews) gegenüber allen vor Ort befindlichen TV-Verwertern weisungsbefugt.

### NextGen-Produktion

Bei NextGen-Produktionen wird die Verantwortlichkeit auf zwei Positionen aufgeteilt. Der Regie-Operator\*in ist als technische Leitung (TL) zentraler Ansprechpartner\*in zu allen produktionstechnischen und infrastrukturellen Themen (z.B. Umsetzung Aufbau, Produktionstests) und hier vor allem Ansprechpartner für den PV des Clubs.

Für alle inhaltlich-redaktionellen Themen (z.B. Absprache von Interviewgästen und Positionen) ist der KOM-Creator\*in zentraler Ansprechpartner\*in vor allem für die RVs der Clubs.

## 2.5 VOR-ORT-AUFTEILUNG DES HEIM-CLUBS AM PRODUKTIONSTAG

Jeder Club stellt für seine Heimspiele eine Person als RV (redaktionsverantwortlich gegenüber Hostbroadcaster) ab, idealerweise ein PR-Manager, sowie einen PV (produktionsverantwortlich gegenüber Hostbroadcaster) zur Regelung der Belange des Hostbroadcaster. Die Positionen des RV und PV dürfen nicht in einer Person bekleidet werden.

ANSPRECHPARTNER FÜR HOSTBROADCASTER AM PRODUKTIONSTAG	
RV	PV
Muss vor der Saison benannt werden	Muss vor der Saison benannt werden

Ein Einsatz von mehreren und wechselnden Personen ist über die Saison gestattet, sofern die erforderlichen Fachkenntnisse vorliegen. Bei Änderungen gegenüber dem ursprünglich gemeldeten Ansprechpartner ist der Hostbroadcaster (Ansprechpartner Redaktion und Produktion) und die BBL hierüber durch den Club rechtzeitig (mindestens 72 Stunden vor der Live-Übertragung und damit der finalen Erstellung Produktionsdisposition) zu informieren. Gleiches gilt auch für die Benennung der jeweils zum Spiel tätigen Ansprechpartner, sollte ein Club die Aufgaben mit mehreren und wechselnden Ansprechpartnern umsetzen.

## 2.6 AUFGABENBEREICH RV

Der / die RV ist Ansprechpartner gegenüber dem Hostbroadcaster für redaktionelle Inhalte, Klärungen hinsichtlich des Vereinsgeschehens und Akkreditierungen und steht sowohl in der Vorbereitung der Produktion sowie am Produktionstag selbst zur Verfügung.

Zur Vorbereitung steht der / die RV der für das jeweilige Spiel zuständigen Redaktion des TV-Erstverwerter für die Absprache redaktioneller Wünsche telefonisch zur Verfügung. Dieser Austausch findet spätestens 36 Stunden vor Spielbeginn statt und ist für beide Seiten verpflichtend.

Wird vom Standardablauf der Veranstaltung abgewichen, muss bis spätestens 48 Stunden vor Spiel dem Hostbroadcaster (Ansprechpartner Redaktion und Produktion) die Änderung übermittelt werden.

Am Spieltag besteht ab 3h vor Spielbeginn Anwesenheitspflicht. Der / die RV nimmt an der Produktionsbesprechung des Hostbroadcasters ca. 2,5h vor Spielbeginn teil und informiert dort über aktuelle clubrelevante Themen und Geschehen. Die Anwesenheitspflicht endet ca. 60 Minuten nach Übertragungsende des Hostbroadcasters.

Der / die RV unterstützt die TV-Verwerter bei deren inhaltlichen Organisation der Abläufe im Vorfeld des Spiels sowie vor Ort. Insbesondere koordiniert er / sie die Auswahl und Bereitstellung der angemeldeten Interviewgäste an der festgelegten Interviewposition (siehe auch Ziffer 16.1 ff) und informiert die redaktionellen Ansprechpartner über anwesende VIPs.

Redaktioneller Ansprechpartner für den RV seitens Dyn ist bei Broadcast-Produktionen die Aufnahmeleitung. Bei Next-Gen-Produktionen der KOM-Creator. Es ist geplant, dass der Austausch zur Vereinfachung ab Saison 2025/26 insbesondere bei Next-Gen-Produktionen auch per digitaler Kommunikation erfolgen kann. Der dafür erforderliche Prozess wird vor dem Start der Spielzeit 2025/25 gemeinsam mit den Beteiligten an den jeweiligen Spielstätten festgelegt.

Für Auswärtsspiele muss der Club eine fachliche Vertretung für die RV-Aufgaben zur Interviewkoordination vor Ort bestimmen, sollte die RV-Position bei Auswärtsspielen unbesetzt bleiben. Die Vertretung hat als Ansprechpartner vor Ort entsprechend die Planung und Zuführung von Interviews zu übernehmen und sicherzustellen.

Um hier Routinen zu entwickeln, wird die Vertretung vor jeder Spielzeit durch den Club benannt. Bei Änderungen gegenüber dem ursprünglich gemeldeten Ansprechpartner ist der Hostbroadcaster (Ansprechpartner Redaktion und Produktion) und die BBL hierüber durch den Club rechtzeitig (mindestens 72 Stunden vor der Live-Übertragung und damit der finalen Erstellung Produktionsdisposition) zu informieren. Gleiches gilt auch für die Benennung der jeweils zum Spiel tätigen Ansprechpartner, sollte ein Club die Aufgabe mit mehreren und wechselnden Ansprechpartnern umsetzen.

## 2.7 AUFGABENBEREICH PV

Als verantwortliche Ansprechpartner dient der / die PV als Bindeglied zwischen den beteiligten Gewerken des Hostbroadcasters, Club und der Spielstätte bezüglich der TV-Infrastruktur, sowie dem technischen und ablaufprozessualen Zusammenspiel der Produktion vor Ort. Bei auftretenden Problemen unterstützt der / die PV zeitnah die notwendigen Aktivitäten und Abstimmungen mit allen vor Ort tätigen Gewerken, mit der Zielsetzung das Problem schnellstmöglich zu beheben.

Der / die PV steht dem Hostbroadcaster am Produktionstag selbst zur Verfügung. Er / sie muss mindestens zu dem in der Produktionsdisposition benannten Ankunftszeitpunkt telefonisch erreichbar sein und ab 3,5 Stunden vor Spielbeginn anwesend. Er / sie gewährleistet dem Hostbroadcaster im Rahmen der TV-Produktion des Spiels vor Ort einen reibungslosen technischen Ablauf seitens des Clubs und der Spielstätte. Insbesondere sorgt er / sie für die rechtzeitige und ordnungsgemäße Bereitstellung aller benötigten Infrastruktur inkl. freier Ab- und Ausfahrten, Zugänge sowie aller benötigten Produktions- und Arbeitsflächen.

Zudem führt er / sie auch mit der Aufnahmeleitung/ Regie-Operator\*in gemeinsam die gemäß Ziffer 4.8 genauer definierten Produktionstests im Rahmen des Pre Game Technik Checks durch und stellt seitens des Clubs / Spielstätte die ordnungsgemäße Funktion von z.B. Signalübergaben, Beleuchtung, Datenschnittstellen zu beiden Seiten sicher. Der Pre Game Technik Check wird 120 Minuten vor dem Spiel am Wettkampftisch vom Kommissar durchgeführt. Dazu hat er eine Checkliste zu allen technischen Prozessen vorliegen, die mit einem festen Personenkreis besprochen und geprüft wird. Dazu gehören:

- Kommissar
- Schiedsrichter Crew Chief
- Aufnahmeleiter TV / Regie-Operator\*in
- Spieltags-Verantwortlicher Klub (zuständig für PTS und IRS)
- Produktions-Verantwortlicher Klub (falls diese Funktion nicht vom Spieltags-Verantwortlichen ausgeführt wird)

Potentiell auftretende Probleme werden zunächst vom Spieltags-Verantwortlichen des Klubs bearbeitet, welcher anhand einer Dokumentation der am wahrscheinlichsten auftretenden Punkte eine Liste mit definierten, standardisierten Lösungswegen zur Verfügung hat. Diese Dokumentation wird fortlaufend seitens der BBL GmbH gepflegt. Sollten sich die Probleme in der Halle nicht lösen lassen, ist der Spieltagsdienst der BBL GmbH telefonisch zu kontaktieren.

## 2.8 PRODUKTIONSDISPOSITION

Der Hostbroadcaster, hier vertreten durch den Produktionsprovider AP, erstellt für jede Spielübertragung eine Gesamt-Produktionsdisposition. Diese umfasst sämtliche zeitlichen, ablauftechnischen und personenbezogenen Informationen zur TV-Produktion der Spiele über alle hierfür beteiligten Gewerke und Verwerter.

Alle in dieser Produktionsdisposition vereinbarten Zeiten, Übergabepunkte, Anforderungen etc. sind für alle Beteiligten bindend, sofern sie den Maßgaben dieses TV-Pflichtenhefts entsprechen.

Wesentliche Änderungen der vereinbarten Abläufe zum Eventablauf (z.B. Änderung der unterhaltungsspezifischen Vor- und Pausenprogramme) dürfen nur in vorheriger Absprache mit dem Hostbroadcaster vorgenommen werden. Der Hostbroadcaster, hier die Ansprechpartner Redaktion und AP ist hierüber durch die Medienverantwortlichen (RV) des Clubs rechtzeitig (mind. 72 Stunden vor dem Spielbeginn) per Mail zu informieren, damit sie rechtzeitig in der Produktionsdisposition verarbeitet werden können.

Die zur Vorbereitung und Durchführung seitens BBL, Clubs und Spielstättenbetreiber eingebundenen Ansprechpartnern erhalten zur Produktionsdisposition spätestens Produktionstag – 2 Tage 18:00 Uhr Zugang.

### **Broadcast Produktion:**

Der Zugang zur Produktionsdisposition wird durch den Produktionspartner AP über eine zentrale webbasierte Plattform und eine APP (Nextcloud) zur Verfügung gestellt.

### **NextGen Produktion**

Der Zugang zur Produktionsdisposition wird durch SPONTENT über einen Google Drive Link zur Verfügung gestellt (mit einem freigeschalteten Link auf den Ordner, ist der Zugriff ohne Google Konto möglich).

## 2.9 INFRASTRUKTUR FÜR ERSTVERWERTER – MEDIENPARTNER DYN

Der Schwerpunkt der definierten Anforderungen im Rahmen des Pflichtenheftes liegt, sofern nicht anders erwähnt, beim Hostbroadcaster und Pay-TV

Erstverwerter (Dyn) und deren ausführenden Produktionsprovidern. Es gilt der Grundsatz, dass der Hostbroadcaster zur Live-Aufzeichnung des TV-Basissignals immer Vorrang vor allen anderen Medienvertretern genießt.

Für weitere TV-Verwerter, die im Rahmen einer co-exklusiven Sublicenzierung AV-Bewegtbildrechte durch Dyn Media erworben haben, ist durch den Club bei Bedarf weitere TV-Infrastruktur (z.B. Kamera- und Fahrzeugstandplätze) und Medienarbeitsplätze (z.B. Positionen für EB-Teams, Kommentatorenplatz) zur Verfügung zu stellen.

Im Falle einer co-exklusiven Erstverwertung durch Pay und Free, wird sich der Hostbroadcaster mit der Festlegung des durch den Free-TV Verwerter gewählten Spiels, aber spätestens 6 Wochen vor dem geplanten Spiel, gemeinsam mit dem veranstaltenden Heim-Club und dem Free-TV Erstverwerter hinsichtlich der räumlichen Verfügbarkeit und organisatorischen Abläufe beim jeweiligen Spiel verständigen. Bei kurzfristigeren Vorlaufzeiten wird der Club die Umsetzung bestmöglich unterstützen. Eine Verfügbarkeit kann jedoch nicht garantiert werden.

Der Heim-Club muss durch Akkreditierungen, Zonierungen, RV und auch Ordnungsdienst dafür Sorge tragen, dass andere Medienvertreter die Arbeit des Hostbroadcasters nicht behindern und Ihre Berichterstattung ausschließlich in den Ihnen zugewiesenen Zonen, Positionen und Zeiträumen durchführen.

## **2.10 INFRASTRUKTUR FÜR WEITERE AV-VERWERTER**

Sämtliche sonstigen Produktions- und Verwertungswünsche von Bewegbildmaterial (AV-Material) der Spiele durch andere Medien oder deren Produktionsprovidern bedürfen der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung des Rechteinhabers Dyn Media und der BBL. Dyn Media und die BBL können diesen Verwertern im Einzelfall und in bestimmtem Umfang die Nutzung von Produktionsressourcen sowie die Fertigung eigener audiovisueller Aufzeichnungen in den Spielstätten in einem individuell abzustimmenden Umfang erlauben.

Diese Verwerter sind insoweit ebenfalls an die Regelungen dieses TV-Pflichtenheftes gebunden. Diesen Verwertern ist ebenfalls auf Anforderung der BBL auch Zugang zu den Spielstätten und die Nutzung von TV-Infrastruktur zu gestatten. Die BBL als Lizenzgeber kann Rechte, die sich aus diesem TV-Pflichtenheft ergeben, auch diesen Verwertern einräumen und teilt dies den Clubs entsprechend mit.

Die Vorrangregel des Hostbroadcasters dabei immer zu wahren. Die geplanten Aktivitäten sind durch den Verwerter vorab mit der Aufnahmeleitung Hostbroadcaster vor Ort abzustimmen.

Der Heim-Club muss durch Akkreditierungen, Zonierungen, RV und auch Ordnungsdienst dafür Sorge tragen, dass weitere Medienvertreter die Arbeit des Hostbroadcasters und nachfolgend TV-Erstverwerter nicht beeinträchtigen und Ihre Berichterstattung ausschließlich in den Ihnen zugewiesenen Zonen, Positionen und Zeiträumen durchführen.

### **3 SPIELSTÄTTE**

#### **3.1 FESTLEGUNG EINER HAUPTSPIELSTÄTTE**

Die BBL benennt dem Hostbroadcaster unmittelbar nach Bekanntwerden der in der folgenden Spielzeit teilnehmenden Clubs (insbesondere Auf-/ Absteiger mit deren Qualifikation und Zulassung). Mit dieser Information erfolgt auch die Festlegung auf deren Hauptspielstätte, und sofern vorhanden auch Nebenspielstätten, die vom Club angegeben werden muss.

Der Hostbroadcaster stattet die Hauptspielstätte mit entsprechender fest installierter TV-Infrastruktur aus. Zu diesen zählen u.a. Glasfaser-Netzwerkanschlüsse (siehe auch Kapitel 13), AI-Kameras (siehe auch Kapitel 7), Vorverkabelungen des Produktionsprovider AP.

#### **3.2 NUTZUNG EINER NEBENSPIELSTÄTTE**

Die Triple-Double-Strategie der BBL sieht ausdrücklich bei ausgewählten Spielen Hallenwechsel vor, Dyn unterstützt dieses Vorhaben.

Sollte ein easyCredit BBL-Club in eine Nebenspielstätte ausweichen, steht ihm dies bei bis zu 3 Heimspielen pro Spielzeit kostenneutral gegenüber Dyn zu. Zusatzaufwände für die Verlegung von Spielen von der Hauptspielstätte in eine Nebenspielstätte (z.B. Kosten für zusätzliche Vorbesichtigungen, Mehrkosten für Ü-Wagen vs. Remote-Regie, Signal-Kontribution via Satellitenübertragung, zusätzliche Internetanschlüsse) werden durch Dyn getragen. Ab dem 4. Heimspiel pro Spielzeit außerhalb der benannten Hauptspielstätte werden der easyCredit Basketball Bundesliga die für die TV-Produktion entstehenden Mehrkosten

(nachweislich nach tatsächlichem Aufwand zusätzlich einer Handlungsumlage in Höhe von 10%) in Rechnung gestellt. Wird in Nebenspielstätten gewechselt, die bereits durch andere Dyn-Sportarten bespielt werden, kann es zu Reduktion und / oder Wegfall von Zusatzkosten kommen.

Sollte ein easyCredit BBL-Club in eine Nebenspielstätte ausweichen und das vorhandene IRS-System (oder Teile davon) aus der Hauptspielstätte nicht mitnehmen können, so besteht die Möglichkeit Ersatzequipment bei der BBL anzumieten. Es gibt zwei Basislösungen:

- 1- IRS Komplettsystem bestehend aus:
  - IRS Rack mit verbauten Glasfaserkonvertern
  - Zubehör-Case mit Touchscreen, KVM Receiver, Shuttle Controller, Maus/Tastatur und dazugehörigen Kabeln
  - ÜWagen Rack mit verbauten Glasfaserkonvertern
  - 200m Glasfaserkabel
  - IPad Box (ohne Transportkarton)
    - o Miete 1.000,00 EUR (zzgl. Versandkosten hin/Retoure)
  
- 2- IRS "Kabellösung" bestehend aus:
  - ÜWagen Rack mit verbauten Glasfaserkonvertern
  - 200m Glasfaserkabel
  - Rack "Halle" mit verbauten Glasfaserkonvertern
    - o Miete 500,00 EUR (zzgl. Versandkosten hin/Retoure)

Beide Alternativen müssen so früh wie möglich bei der BBL (Lutz Schilling) und Sportlounge (Björn Scholvin) angefragt werden - spätestens drei Wochen vor relevanten Spieltag.

### **3.3 VORBESICHTIGUNG UND DOKUMENTATION**

Auf Wunsch des Hostbroadcasters kann dieser technisch-organisatorische Vorbesichtigungen (VB) an den jeweiligen Spielstätten der Clubs durchführen. VBs finden in jedem Fall vor Beginn jeder neuen Spielzeit bei den jeweiligen Aufstiege (Neu- und Wiederaufsteiger) statt. Bei Bedarf können für den Hostbroadcaster weitere VBs (z.B. zur Planung, Durchführung und Abnahme von Um- oder Neubauten der Spielstätten) oder Planung von Nebenspielstätten erforderlich sein.

Der Termin erfolgt in Absprache mit den jeweils teilnehmenden Clubs und Liga-vertreter der BBL. Dieser hat den Hostbroadcaster dabei bei der Terminfindung und Durchführung zu unterstützen. Der Termin ist nach Anfrage des Hostbroadcasters durch den Club so zeitnah wie möglich, spätestens aber innerhalb von 10 Werktagen durchzuführen. Zur Durchführung sind seitens des Clubs im Regelfall folgende Personen erforderlich:

- BBL TV-Manager und Vertretung
- PV Club
- Technische Leitung der Spielstätte oder Vertretung
- Ansprechpartner für Strom, Netzwerk und für Sicherheit

Im Rahmen dieser Vorbesichtigung soll die TV-Infrastruktur und der aktuelle Zustand aller relevanten Einrichtungen erfasst und gegenüber den Anforderungen u.a. dieser Richtlinie geprüft werden. Schwerpunkt bilden hier nachfolgende TV-Medienbereiche:

- Broadcast-Produktion: Stellfläche für Ü-Wagen und SNG-Fahrzeuge (TV Compound) bzw. Venue Core (Remote)
- NextGen-Produktion: Regie-Position + Einlagerung Technik
- Standort Glasfaser-Netzwerkanschluss
- Kabelwege
- Kamerapositionen
- Medien-Arbeitsplätze
- Aufstellflächen Stageboxen
- Übergabepunkte und Schnittstellen zwischen Club und Hostbroadcaster

Der Hostbroadcaster prüft hierbei die produktionstechnischen und organisatorischen Belange für sämtliche TV-Verwerter, sowohl in der eigenen Rolle als Pay-TV Erstverwerter, ebenso wie für Free-TV Erstverwerter und auch Nachverwerter.

Unter Berücksichtigung verschiedener Szenarien und Kombinationen hinsichtlich Produktionsstandards, Produktionsformen und Verwertung werden Lösungen hinsichtlich der Bereitstellung der TV-Infrastruktur an den einzelnen Medienbereichen der jeweiligen Spielstätten der Clubs erarbeitet. Dies erfolgt auch immer unter Abwägung des Bestandsschutzes. Bei Bedarf kann die BBL dem Heim-Club entsprechende Maßnahmen zur Umsetzung vorschreiben, die zwingend umgesetzt werden müssen.

Zum Zwecke der Reiseplanung stellt der Heim-Club dem Hostbroadcaster einen Satz aktueller Veranstalterpläne der gesamten Spielstätte, idealerweise als CAD-Datei im Format DWG, zur Verfügung.

## 4 PRODUKTIONSTAG

### 4.1 AKKREDITIERUNGEN

Auf Grundlage der Produktionsdisposition kann die Akkreditierung für das Personal des Hostbroadcaster und Pay-TV Erstverwerter (Dyn) seitens des Clubs vorgenommen werden.

Abhängig vom Produktionsstandard kann mindestens mit folgender Anzahl Akkreditierungen für den Hostbroadcaster und Pay-TV Erstverwerter (Dyn) gerechnet werden. Die genaue Anzahl ist jedoch immer der Produktionsdisposition zu entnehmen.

	Level 1	Level 2	Level 3
<b>Kamerastandard Basis-Signal</b>	2+2	3+2	5+2
<b>Broadcast-Produktion: Senderegie Ü-Wagen</b>	16	22	28
<b>Broadcast-Produktion: Senderegie Remote</b>	13	19	0
<b>NextGen-Produktion</b>	6	n.v.	n.v.

Die Akkreditierungen weiterer TV-Verwerter (Free-TV Erstverwerter, Drittverwerter) sind durch diese direkt beim Club spätestens 72 h vor Spielbeginn vorzunehmen. Der Hostbroadcaster und der Produktionsprovider AP ist vom Club über die Anzahl von Akkreditierungen und den Umfang (EB-Team, Arbeitsplatz) zeitnah nach Ende der Akkreditierungsfrist per Mail zu informieren. So ist sichergestellt, dass die hierzu notwendigen Informationen in der Gesamtdisposition erfasst sind. Die Aufnahmeleitung des Hostbroadcasters nimmt bei Bedarf Kontakt, z.B. wegen Vorabsprachen zu Abläufen, mit diesen Verwertern auf.

Vom Club legitimates Personal des Hostbroadcasters und des TV-Erstverwerter, dass sich produktionsbedingt in neuralgischen Zugangsbereichen (Spielfeld,

Kabinenbereich, Spielereingang) aufhalten muss, bekommt ein von der BBL dem Club zur Verfügung gestelltes TV-Leibchen (Media BIB), das verpflichtend getragen werden muss. Eine Ausnahme gilt für das On-Air Personal.

Die Leibchen (15) stellt die BBL den Clubs vor Saisonbeginn zur Verfügung. Die Leibchen werden pro Heimspiel spätestens 2 Stunden vor Spielbeginn gesammelt der Aufnahmeleitung des Hostbroadcasters übergeben und nach Übertragungsende über die Aufnahmeleitung dem Heim-Club vollständig zurückgegeben. Die TV-Leibchen sind regelmäßig vom Heim-Club aus hygienischen Gesichtspunkten zu waschen.

Am Produktionstag sind ausschließlich Tagesakkreditierungen für alle für die Produktion erforderlichen Zugangsbereiche auszugeben. Kurzfristige Änderungen (z.B. bei Vertretung durch Erkrankung) müssen spontan vor Ort geregelt werden. Die erforderlichen Zugänge für festgelegte Rollen in definierte Zonen werden zwischen Hostbroadcaster und Club festgelegt.

## 4.2 PARKAUSWEISE

Der Hostbroadcaster und Pay-TV Erstverwerter erhält bei jedem Spiel kostenlose Parkausweise, abhängig vom Produktionsstandard (siehe auch Ziffer 6.1):

Broadcast-Produktion: Level 1: 8 (acht), Level 2: 10 (zehn), Level 3: 15 (fünfzehn)

NextGen-Produktion: Level 1: 6 (sechs)

Auf Anfrage und Verfügbarkeit können bis 2 Tage vor Spielbeginn auch mehr Parkplätze zugewiesen werden. Der Club und Spielstättenbetreiber wird dabei die berechtigten Interessen des Hostbroadcasters berücksichtigen. Die ausgewiesenen Parkflächen müssen im Umkreis von max. 200 m fußläufig direkt erreichbar sein. Die Parkausweise sind am Checkpoint der Zufahrt zu hinterlegen und die Zufahrt ist über eine dort hinterlegte Teamliste zu regeln. Werden Ausfahrttickets ausgegeben, so sind diese der Aufnahmeleitung gesammelt vor Spielbeginn zu übergeben.

### 4.3 BELEGUNG DER SPIELSTÄTTE AM SPIELTAG

Die Spielstätte darf seitens des Veranstalters und des Betreibers am Produktionstag und der gemäß Produktionsdisposition erforderlichen Aufbauzeiten auf keinen Fall mit anderen Veranstaltungen belegt werden, die den TV-Auf- und Abbau einschränken.

Sollten Aktivitäten (z.B. Abbau einer Veranstaltung) den Standardablauf für die TV-Produktion potenziell stören, ist dies der BBL und auch dem Hostbroadcaster (Ansprechpartner Redaktion und AP) durch die Medienverantwortlichen des Heim-Clubs rechtzeitig, jedoch spätestens Produktionstag -7 Tage, per Mail mitzuteilen.

Falls am Produktionstag des Ligaspiels Mehrfachveranstaltungen durch den Club mit Spielen weiterer Mannschaften ausgetragen werden sollen, ist hierfür im Vorfeld eine Genehmigung durch die BBL erforderlich, nach vorheriger Prüfung durch den Hostbroadcaster. Etwaige Mehrkosten im Rahmen der Produktion (z.B. durch erhöhten Personalaufwand wegen verkürzter Aufbauzeit) sind durch den Heim-Club zu tragen und werden im Rahmen des Genehmigungsverfahrens dem Heim-Club genannt.

Veranstaltungen nach Beendigung einer BBL-Produktion bedürfen am Sendetag keine zusätzliche Genehmigung, sofern ein Abbaufenster im Innenraum von ca. einer (1) Stunde berücksichtigt wird.

### 4.4 ZEITABLAUF TV-PRODUKTION

	Zeitpunkt zum Spielbeginn / Tip-Off (TO)
Park & Power	nach Vereinbarung
Broadcast-Produktion: Beginn technischer Aufbau	TO - 06:00 h
NextGen-Produktion: Beginn technischer Aufbau	TO - 06:00 h (Ziel 05:00h)
Ende technischer Aufbau TV-Produktion	TO - 03:00 h
Technische Einrichtung Signalabgaben und Datenschnittstellen	TO - 03:00 h
Produktionsbesprechung - Start „Frozen Zone“	TO - 02:45 h (Level 2, Level 3)
Anwesenheitspflicht RV / PV	TO - 02:30 h (Level 1)
Produktionstest mit Club	TO - 02:00 h
Durchlaufprobe Pay-TV Erstverwerter (Dyn)	TO - 45 min
Start Sendung (Standard)	TO - 15 min

Die technischen Proben des Hostbroadcasters finden im Anschluss an die Produktionsbesprechung ca. 2 h vor Spielbeginn statt. Die redaktionelle Durchlaufprobe des Pay-TV Erstverwerter ist ca. 45 min. bis zum Einlauf der Mannschaften geplant. Die genauen Zeiten sind der Produktionsdisposition zu entnehmen.

### **Broadcast-Produktion**

Sollte in Ausnahmefällen bereits am Vortag der Produktion aus logistischen Gründen die Anreise und Aufstellen der Produktionsfahrzeuge und auch Aufbauarbeiten erforderlich sein, so hat der Club den Hostbroadcaster hierbei nach Möglichkeit zu unterstützen. Der Hostbroadcaster wird solche Änderungen spätestens 7 Tage vor dem Spiel beim PV des Clubs anmelden und mit diesem abstimmen.

In diesen Ausnahmefällen sind die entsprechenden Zufahrten und Stellflächen zu den vereinbarten und in der Produktionsdisposition ausgewiesenen Zeiten bereitzustellen. Hinzu kommt auch der mögliche Anschluss an Strom, um eine betriebs-sichere Klimatisierung der Produktionstechnik, vor allem in den Wintermonaten, sicherzustellen.

Muss aufgrund eines höheren Produktionsaufwandes bereits am Vortag der Produktion auch mit den Aufbauarbeiten in der Spielstätte begonnen werden, so sind die hierfür benötigten Produktionsflächen und Zugänge gemäß Verfügbarkeit und vorheriger Absprache mit dem Hostbroadcaster durch den Club bereitzustellen.

## **4.5 BEREITSTELLUNG DER TV-INFRASTRUKTUR**

Die Verantwortung für die rechtzeitige und ordentliche Bereitstellung der vereinbarten TV-Infrastruktur sowie deren freie Zufahrt und Zugang für Hostbroadcaster und TV-Verwerter am Produktionstag obliegt dem PV des Clubs gemäß der tagsgültigen Produktionsdisposition des Hostbroadcasters.

Insbesondere ist die freie Zu- und Abfahrt der Produktionsfahrzeuge zum TV-Compound zu den in der Produktionsdisposition benannten Zeiten (Beginn bis zur Beendigung aller Tätigkeiten) durch diesen sicherzustellen.

Für den Fall, dass die benötigte Produktionsinfrastruktur und Zufahrten und auch Zugänge am Produktionstag und bei Eintreffen der Produktionsfahrzeuge und Crew belegt oder nicht benutzbar sind, hat der Club entsprechende Maßnahmen

zur Beseitigung der Behinderung einzuleiten. Diese müssen spätestens bis 6 Stunden vor Spielbeginn abgeschlossen sein.

Dies gilt auch für die benötigten Produktionsflächen und Arbeitswege im Innenbereich, insbesondere bei kurzfristigen Umbauarbeiten über Nacht von Vorveranstaltungen zurück auf die Wettbewerbs-Spielstätte.

Durch die Behinderung gegebenenfalls entstehende Mehrkosten oder Schäden (z.B. Abschleppkosten, kompletter Produktionsausfall) sind durch den Club zu tragen.

Während der gesamten Zeit von Ankunft bis Abfahrt der Produktionsfahrzeuge gemäß Produktionsdisposition muss der Clubs den Zugang zu sanitären Anlagen ermöglichen.

Im Zeitraum von TO -6h bis TO-3h setzt der Hostbroadcaster den Aufbau seiner Produktionsinfrastruktur vor Ort um. In diesem Zeitraum ist dem Hostbroadcaster freier Zugang zu den entsprechenden Produktionsflächen, insbesondere innerhalb der Spielstätte, zu gewähren.

Der Aufbau des Hostbroadcasters hat in diesem Zeitraum Vorrang gegenüber allen anderen Gewerken und Spielbetrieb und darf durch diese nicht behindert werden.

Ein Zuschauerbetrieb ist während der Aufbau- und Abbauzeiten im Bereich der Arbeitsbereiche der TV-Produktion nicht möglich und ausgeschlossen.

Die physikalische Umsetzung der Signalabgaben und Datenschnittstellen (siehe auch Ziffer 9.5) zwischen Hostbroadcaster und Club hat bis zur Produktionsbesprechung zu erfolgen. Der PV und die AL prüfen bereits hier die grundsätzliche Funktionalität (z.B. Signale kommen an, Scouting-Schnittstelle an Grafikarbeitsplatz funktioniert).

Ab ca. 1:30 Stunde vor Spielbeginn bis nach Spielende haben die Vorbereitungen und das Aufwärmen der Mannschaften und der Spielbetrieb oberste Priorität. In diesem Zeitraum dürfen Aufbau-/Reparaturarbeiten an der Produktionstechnik direkt am Spielfeld, insbesondere der Kameras an den Korbanlagen, durch den Hostbroadcaster nur nach vorheriger Absprache mit dem Club durchgeführt werden. Auch Aufzeichnungen auf dem Spielfeld dürfen in diesem Zeitraum nach Zustimmung mit dem RV durchgeführt werden.

#### **4.6 BEREITSTELLUNG AI-KAMERA**

Ab -6h vor Spielbeginn ist die Sendefähigkeit der AI-Kamera herzustellen und zu prüfen. Der PV stellt sicher, dass zu diesem Zeitpunkt der Schutz auf dem Kamerakopf der AI-Kamera abgenommen wird und das System an der VPU eingeschaltet wurde. Zudem ist sicherzustellen, dass die für die qualitativ hochwertige und störungsfreie Übertragung des Signals die notwendige Internetbandbreite mind. 25 Mbit/s im Upload vorliegt. Sollte der AI-Kamera Operator Probleme mit der Kamera feststellen, wird er sich beim bis maximal 3 Stunden vor Spielbeginn beim PV melden. Dieser unterstützt ihn bei der möglichen Entstörung. Weitere Details sind hierzu dem Kapitel 7 zu entnehmen.

#### **4.7 EINSATZ VON DRAHTLOS-TECHNIK**

Alle akkreditierten Medienvertreter sowie alle beteiligten Partner innerhalb der Spielstätte inklusive In-Haus-Technik müssen für die Nutzung von Drahtlostechnik eine Zustimmung vom Hostbroadcaster einholen zwecks Vermeidung einer Doppelbelegung. Hierzu ist die geplante Frequenznutzung bei Eintreffen, spätestens jedoch 1,5 Stunden vor Spielbeginn gegenüber dem TL des Provider Außenproduktion anzumelden. Ist eine Koordinierung vor Ort nicht möglich und eine Überschneidung genutzter Frequenzen des Hostbroadcasters vor Ort nicht auszuschließen oder zu beseitigen, so ist die Frequenznutzung für drahtlose Mikrofon- und IEM-Anlagen, Funkgeräte sowie Kameratechnik (Funkkameras, Steuerfrequenzen etc.) nicht erlaubt. In diesem Fall hat die Nutzung der Technik durch Zweit- oder Drittverwerter sowie Arena-TV kabelgebunden zu erfolgen.

Der Hostbroadcaster hat in jedem Fall grundsätzlich Vorrang vor allen anderen Gewerken oder Beteiligten, ausgenommen Polizei, Feuerwehr und Rettungsdiensten.

#### **4.8 VERPFLICHTENDER PRODUKTIONSTEST**

Zum Produktionstest – welcher ab der Saison 25/26 im Rahmen des Pre Game Technik Checks stattfindet - wird die Funktion der gemeinsam genutzten Systeme zwischen Hostbroadcaster und Club vor Ort bei jedem Spiel getestet und abgenommen.

Der Pre Game Technik Check wird 120 Minuten vor dem Spiel am Wettkampftisch vom Kommissar durchgeführt. Dazu hat der Kommissar eine Checkliste zu allen technischen Prozessen vorliegen. Der Produktionstest für den Bereich TV umfasst mehrere Teilbereiche:

### **Schnittstellentest Signalabgaben (IRS)**

Hier werden die lt. diesem Pflichtenheft definierten Signalabgaben zwischen Hostbroadcaster und Club auf Ihre jeweilige Verfügbarkeit an den Übergabepunkten getestet (siehe 5.3).

### **Schnittstellentest Datendienste**

Bei diesem Funktionstest werden zwischen Hostbroadcaster und Club etwaige Datenschnittstellen (siehe auch Ziffer 5.5) auf Ihre jeweilige Funktion getestet.

Über die Schnittstelle zu den Datendiensten werden dem Hostbroadcaster durch die BBL zwei separate Datenfeeds zur Erstellung der TV-Grafik (u.a. Scorebox / Spielzeit und Spielstand) bereitgestellt: "Clock" und "Scouting". Über das Datenfeed Clock werden die Spielzeit, Wurfuhr und Spielstand in Echtzeit übertragen. Die Datenschnittstelle Clock hat in der Bereitstellung oberste Priorität. Alle weiteren Statistiken zum Spiel werden über die "Scouting" Schnittstelle übertragen.

Bei Problemen mit der Bereitstellung der Datenschnittstellen an den Produktionsproviders AP kann durch das Personal vor Ort (PV, AL und Grafikoperator) über einen sogenannten „Ping-Test“ überprüft werden, ob sich die jeweiligen Systeme von BBL und TV auf IP-Ebene gegenseitig erkennen können. Kann ein Problem vor Ort nicht gelöst werden, muss durch das Personal vor Ort unmittelbar der Support für Grafik / Scouting der BBL sowie des Produktionsproviders AP informiert werden.

### **Beleuchtungstest (Kameraabgleich)**

Das volle Spiellicht einer Spielstätte wird zu jedem Spiel in einem gemeinsamen Beleuchtungstest inklusive der LED-Flächen (LED-Banden bzw. LED-Hallenböden / Glasböden, sofern vorhanden) zwischen Club und Hostbroadcaster vor Spielbeginn festgelegt. Die TV-Produktion erfolgt mit einer Bildwiederholfrequenz von 50 Hz. Alle LED-Werbebanden müssen inkl. dem dargestellten Content für die TV-Kameras flickerfrei betrieben werden.

Zum Beleuchtungstest muss das volle Spiellicht (siehe auch Ziffer 4.8 ff.) eingeschaltet werden.

Die LED-Flächen (siehe auch Ziffer 10.3 Beleuchtung) sind in Betrieb zu nehmen und mit Werbeelementen (bzw. bei LED-Hallenboden auch mit dem Spielfeld) zu bespielen. Gegebenenfalls sind auf Wunsch des Hostbroadcasters im Rahmen des Beleuchtungstests Änderungen in der Helligkeit und Farbtemperatur der LED-Elemente durchzuführen, um eine optimale Darstellung in der TV-Bildaufzeichnung zu gewährleisten. Es ist darauf zu achten, dass die Einstellungen der LED-Flächen vorrangig hinsichtlich der TV-Produktion und nicht des Hallenevents optimiert werden.

#### **4.9 ZUGANG ZUM SPIELFELD**

Bei TV-Übertragungen ist dem Hostbroadcaster zu gestatten, während einer Spielunterbrechung (z.B. Auszeit, Viertelpause, IRS-Einsatz) das Spielfeld zu betreten. Außerdem darf der Hostbroadcaster vor und nach dem Spiel sowie während der Halbzeitpause eine Interview-Position (siehe auch Ziffer 15.5 / 15.6 / 15.7) unmittelbar am Spielfeld einrichten. Es ist durch den Club sicherzustellen, dass diese Zonen und Positionen nur durch den Hostbroadcaster und die TV-Erstverwerter zu nutzen sind und die Aufzeichnung nicht durch andere Medienvertreter (einschließlich Arena-TV) oder Elemente (z.B. Werbeaufsteller, Feuersäulen) beeinträchtigt wird.

Der Hostbroadcaster und die TV-Verwerter verpflichten sich nur mit TV-Leibchen gekennzeichnetes Personal, Ausnahme On-Air-Personal, auf das Spielfeld zu schicken.

#### **4.10 PREGAME-ABLAUF TEAMS**

Ein einheitlicher Pre-Game-Ablauf gilt ab 60min vor Spielbeginn. Abweichungen vom Standardablauf bedürfen der vorherigen Genehmigung durch die BBL. Näheres regeln die BBL-Standards 2024/25 und Marketing / Medienrichtlinien 2024/25. Werden Abweichungen genehmigt, muss der Hostbroadcaster umgehend von der BBL informiert werden. Es besteht eine Informationspflicht seitens der BBL und Clubs an den Hostbroadcaster bei etwaigen Änderungen oder besonderen Vorkommnissen (z.B. Ehrungen, Verabschiedungen, Schweigeminuten).

Der Tip-Off (TO) ist pünktlich (maximale Abweichung + 30 Sekunden) zur vereinbarten Uhrzeit zu gewährleisten, damit der Rundown für die nationalen und internationale TV-Live-Verwertung eingehalten werden kann.

Uhrzeit	Zeitpunkt	Ablauf
18:00:00	-120 Minuten (ca)	Ankunft Spieler
18:30:00	-90 Minuten (ca)	Warm-up 1 bei Bedarf
19:00:00	+ 60 Minuten	Start Hauptspieluhr. Runterlaufen des Countdowns zum Spielbeginn
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
19:52:00	+ 8 Minuten	Vorstellung der Schiedsrichter & des Kommissars
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

19:59:00	+ 1:00 Minuten	Schiedsrichter richten sich zur TV-Kamera 2 aus
19:59:30	+ 0:30 Minuten	Spieler betreten zum Sprungball das Spielfeld
20:00:00	+ 0:00 Minuten	Tip-Off (TO)

#### 4.11 INFO ZUM KADER

Der Hostbroadcaster erhält über die AL bei Broadcast-Produktion bzw. den KOM-Creator bei NextGen-Produktion mindestens 45 Minuten vor Spielbeginn vom RV des Heim- und Gastclubs (oder dem vom RV benannten Stellvertreter) die finalen Mannschaftsaufstellungen (Kader) der teilnehmenden Teams.

#### 4.12 INFO ZUR STARTING FIVE

Der Hostbroadcaster erhält über die AL bei Broadcast-Produktion bzw. den KOM-Creator bei NextGen-Produktion vom RV des Heim- und Gastclubs (oder dem vom RV benannten Stellvertreter) mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn die vorläufigen Starting Five und 10 Minuten vor Spielbeginn die finale Starting Five. Der Hostbroadcaster verpflichtet sich die vorläufigen und finalen Starting Five bis zum Sendebeginn absolut vertraulich zu behandeln. Eine finale Information zur Starting Five liegt zehn Minuten vor Spielbeginn beim Kampfgericht vor und wird ins Scouting-Datenfeed eingepflegt – auf diese Informationen hat der Grafiker sodann zusätzlich umgehend Zugriff.

#### 4.13 SPIELBEGINN

Auf Wunsch des Hostbroadcasters kann der Tipp-Off um bis zu 5 Minuten zur ausgewiesenen Zeit nach offiziellem Spielplan später erfolgen. Die Anfrage muss mindestens 48 Stunden vor Spiel an die BBL erfolgen.

#### 4.14 ABBAU

Der Abbau und das Aufräumen der Spielhalle nach Spielende muss so erfolgen, dass etwaige Arbeiten nicht im Übertragungsbild der Nachberichterstattung zu sehen und zu hören sind.

## 5 SIGNALSTANDARDS UND ÜBERGABEN

### 5.1 AV-PRODUKTIONSFORMAT

#### Videostandard Broadcast-Produktion

Das Produktionsformat des Providers Broadcast-Produktion für die Spielzeit 2025/26 folgt der technischen Norm HD 1080/25i Stereo.

Alle Signale im gegenseitigen Austausch müssen ausschließlich dieser Norm entsprechen. Dieser AV-Standard ist grundsätzlich für alle nachfolgend beschriebenen Signale (siehe Ziffer 5.2) gültig.

Es ist möglich ab der Spielzeit 2026/27 den technischen Produktionsstandard auf HD 1080/50p Stereo auf alle teilnehmenden Vereine zu erweitern. Der Host-broadcaster wird die BBL bis spätestens 31.03.2026 über die mögliche Umsetzung informieren. Mit diesem zeitlichen Vorlauf wird eine entsprechende technische Anpassung zur möglichen Konvertierung beim Austausch von Signalen (siehe auch Kapitel 5) auf allen Seiten gewährleistet.

#### Videostandard NextGen-Produktion

Das Produktionsformat des Providers NextGen-Produktion für die Spielzeit 2025/26 folgt der technischen Norm HD 1080/50p Stereo.

Alle Signale im gegenseitigen Austausch müssen ausschließlich dieser Norm entsprechen. Dieser AV-Standard ist grundsätzlich für alle nachfolgend beschriebenen Signale (siehe Ziffer 5.2) gültig.

#### Allgemein: Tonspurbelegung (8-kanalig):

Feed	Belegung Audiokanal
Gamefeed (PRE-PGM / CLEAN-CLEAN)	CH1 / CH2: PGM MIX (mit Kommentar) CH 3 / CH4: Internationaler Ton / IT (Atmo)
ISO-Feed Kamera 1	CH1 / CH2: Atmo KAM
ISO-Feed Kamera 2-X IRS-PGM	n.v.

## 5.2 SENDESIGNALE

Der Hostbroadcaster produziert das Sendesignal (Live-)Gamefeed, darin integriert

- Multilaterales Feed (Basissignal): AV-Aufzeichnungen des Spiels (Spielbilder) ohne unilaterale Sendeinhalte Dyn im 3+1+1+2 Zeitfenster. Internationaler Ton (IT) ist auf separaten Audiospuren erhältlich.
- Unilateral Feed / Unilaterale Sendeinhalte: senderspezifische Inhalte des Pay-TV Verwerter Dyn (z.B. Moderation, Zuspieler, ITVs, Beiträge) als Inhalt im Vorlauf, Halbzeit und Nachgang zur Übertragung des Spiels.

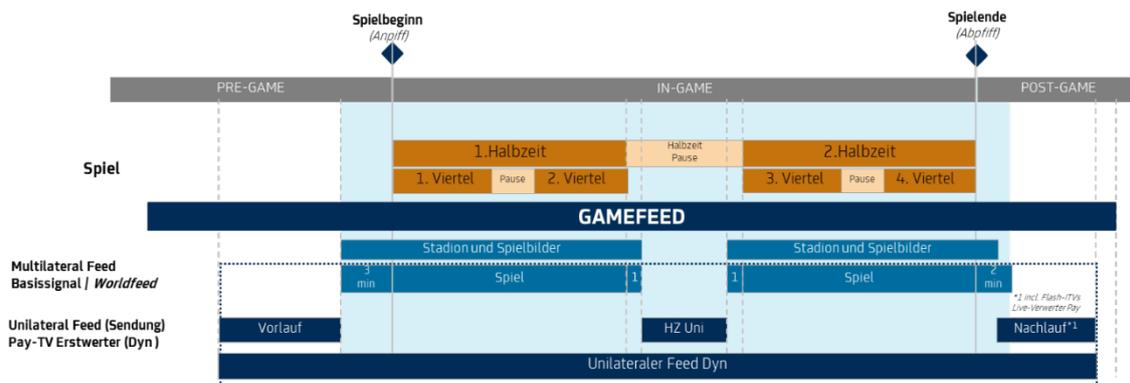


Abbildung Gamefeed (Multilateral und Unilateral Feed) Dyn Media / Productions

Das multilaterale Feed durch den Hostbroadcaster wird in folgenden Signalderivaten (TX) zur Signalabgabe vor Ort bereitgestellt:

	TX2 (STANDARD)	TX1 (wenn Free-TV Erstverwertung ARD)	TX1 (STANDARD)
<b>Elemente Gamefeed (ab Senderegie Hostbroadcaster)</b>	<b>"CLEAN-CLEAN"</b>	<b>"CLEAN SPORTA"</b>	<b>„PRE-PGM"</b>
Wettbewerbswasserzeichen *1	nein	nein	ja
Slomotrenner *1	nein	nein	ja
Spiel-Grafik 2.nd Event oder Vollbild	nein	ja	ja

\*1 kann abhängig vom Wettbewerb bzw. Vermarktung Sponsoringelemente enthalten

Abbildung Signalderivate Dyn Media

### 5.3 SIGNALAUSTAUSCH ÜBER INSTANT REVIEW SYSTEM (IRS)

Die BBL betreibt zur Unterstützung der Schiedsrichter\*innen, mit technischer und organisatorischer Unterstützung des jeweiligen Heim-Clubs, bei allen Spielen ein IRS-System und liefert die Bildquellen.

Der Hostbroadcaster stellt der BBL für das IRS-System folgende Signale kostenneutral am Produktionsort zur Verfügung:

- alle TV-Kamerasignale (ISO-Feeds), abhängig vom jeweiligen Kamerastandard (4 – 7 Signale) des Spiels
- das Gamefeed (Basissignal) in Signalderivat PRE-PGM

Jedes Signal wird dem Club durch den Hostbroadcaster je einmal in dessen aktuell gültigen Produktionsformat gemäß Ziffer 5.1 zur Verfügung gestellt.

Die BBL / der Club erhält diese Signale, abhängig vom umgesetzten Produktionskonzept (siehe auch Kapitel 8), an einem definierten Übergabepunkt BBL / IRS. Dieser Übergabepunkt ist für jede Spielstätte spezifisch festgelegt und in der Standard- und auch Produktionsdisposition ausgewiesen und entweder das IRS-Rack direkt oder ein separates, vorgelagertes Anschlussfeld am TV-Compound und/oder in der Spielstätte.

Die BBL / der Club stellt dem Hostbroadcaster zudem die für den Signaltransport erforderliche Verkabelung (Multicore-Kabel, Zusatzkabel) ab Senderegie rechtzeitig zur Verfügung.

Die Verantwortlichkeit des Hostbroadcaster endet am technischen Übergabepunkt der jeweiligen Senderegie.

Produktionskonzept	Senderegie	Übergabepunkt
<b>Broadcast-Produktion</b>	Remote-Produktion	Venue-Core <i>oder abgesetzte Stagebox 2</i>
<b>Broadcast-Produktion</b>	Ü-Wagen	Ü-Wagen-Heck
<b>NextGen-Produktion</b>	Produktions-PC	Produktions-PC

Der PV übernimmt die gewünschten Signale bis spätestens zum Produktionstest und erscheint hierzu rechtzeitig beim TL und AL.

Werden einzelne Signale vor Ort mehrfach benötigt, ist der Club für die weitere Signalverteilung ab Übergabepunkt BBL / IRS zuständig. Dabei ist stets die Rechtesituation der TV-Verwerter gemäß Lizenzvereinbarung sicherzustellen.

Der Club (i. d. R. der PV) hat darüber hinaus folgende Signalverfügbarkeiten zu beachten/zu kontrollieren:

- live Upload des BBL Spiels (K1 Signal) zu Sportlounge (sollte der Upload nicht funktioniert haben, muss das K1 Signal spätestens 2 Stunden nach Spielende manuell hochgeladen sein (siehe auch BBL Standards))
- Der Heimclub ist verpflichtet der Gastmannschaft nach Spielende einen Spielmitschnitt zur Verfügung zu stellen. Dafür meldet der Gastclub den Bedarf spätestens 60 Minuten vor TO beim PV an und übergibt einen entsprechenden USB-Stick (siehe auch BBL Standards)
- Die Gastmannschaft hat den Bedarf der Signalanbindung zur Trainer live Analyse (Kabelanbindung an der Trainerbank mit dem Hauptkammersignal) spätestens drei Tage vor dem Spieltag bei dem Heimclub anzumelden.

#### **5.4 SIGNALBEREITSTELLUNG FÜR ARENA-TV**

Der Heim-Club kann das Sendesignal innerhalb der Basissignal-Zeiten (ab Sendestart Hostbroadcaster) seiner Partie in seiner Spielhalle während eines Heimspiels nutzen, um Videowände, Monitore in der Arena zu bespielen. Auf den Videowänden, Monitoren dürfen Spielszenen in Echtzeit gezeigt werden. Ausgenommen davon sind Echtzeitübertragung von Auszeiten und Viertelpausen-Besprechungen der Clubs.

Die Signale werden Arena-TV durch den Hostbroadcaster im aktuell gültigen Produktionsformat gemäß Ziffer 5.1 zur Verfügung gestellt.

Der Hostbroadcaster stellt Arena-TV auf Wunsch das Gamefeed (Basissignal) kostenneutral am Übergabepunkt IRS / BBL (siehe auch Ziffer 5.3) zur Verfügung.

Alternativ kann Arena-TV das Gamefeed, abhängig vom jeweiligen Produktionskonzept, auch direkt ab Übergabepunkt Senderegie des Hostbroadcasters in zwei Signalderivaten (CLEAN-CLEAN / PRE-PGM) erhalten. Arena-TV übernimmt die gewünschten Signale bis spätestens zum Produktionstest mit einer eigenen

Verkabelung ab Senderegie und erscheint hierzu rechtzeitig beim TL/ AL bzw. Regie-Operator\*in. Die Verantwortlichkeit des Hostbroadcaster endet an diesem technischen Übergabepunkt.

## 5.5 SCHNITTSTELLEN ZU WETTKAMPFTISCH (DATEN)

Die BBL stellt dem Hostbroadcaster Zugänge und Schnittstellen zu Zeitnahmesystemen und (Live-) Spieldaten vor Ort am definierten Übergabepunkt in jeder Spielstätte kostenfrei zur Verfügung. Für die Bereitstellung am Spieltag ist der Heim-Club verantwortlich und nutzt dabei die festinstallierte Vor-Verkabelung in seiner Hauptspielstätte. Die Verantwortlichkeit des Clubs endet an diesem technischen Übergabepunkt. Die Schnittstelle (Ethernet via RJ45-Buchse) muss für das TV-Personal eindeutig zu erkennen sein, um ein falsches Verkabeln auszuschließen.

## 5.6 AV-MATERIAL FÜR BBL / CLUBS / NACHVERWERTER

Für Nachverwerter im Bereich Clubrechte und Medienkooperationen bietet Dyn die webbasierte Plattform „Dyn Content-Desk“ an. Über diese Content-Plattform werden verschiedenste Inhalte zu den Spielen aber auch rund um den Wettbewerb zur weiteren Verwertung bereitgestellt. Zurückbehaltene und eigene Verwertungsrechte und andere Rechte und Pflichten aus der Kooperation zwischen Dyn Media und der BBL und deren Clubs sind im Rahmen der **BBL MEDIEN- UND MARKETINGRICHTLINIEN** definiert.

## 6 KAMERAS UND MIKROFONIERUNG

In diesem Teil werden die technisch-organisatorischen Parameter und Anforderungen zur Aufzeichnung und Signalverarbeitung zwischen dem Hostbroadcaster, Pay-TV Erstverwerter (Dyn) und der BBL und dem Club vor Ort im Rahmen spezifischer Produktionsstandards ausgewiesen.

Der Produktionsstandard eines Spiels definiert sich aus der Kombination folgender Parameter:

- Hostbroadcaster: AV-Aufzeichnung
- Hostbroadcaster: Produktionskonzept (Senderegie)

- Hostbroadcaster: Kontraktionskonzept
- Pay-TV Erstverwerter (Dyn): Redaktionskonzept

## 6.1 ÜBERSICHT DER PRODUKTIONSSTANDARDS

Dyn informiert die BBL spätestens 10 Werktage nach deren genauen Spielansetzung darüber, welche Spiele in welchem Produktionsstandard umgesetzt werden.

### Broadcast-Produktion

	Level 1	Level 2	Level 3
<b>Hostbroadcaster: AV-Aufzeichnung, hier Kamerastandard</b>			
Kamerastandard	2+2	3+2	5+2
AI-Kamera	bei allen Kamerastandards enthalten (Festinstallation)		
Zusatzoption „Cable Guys“ (siehe Ziffer 6.9)	Nein	möglich	möglich
<b>Hostbroadcaster: Produktionskonzept Senderegie</b>			
Ü-Wagen (auch als Havarie)	in Ausnahmefällen geplant	Abhängig von den redaktionellen Anforderungen	<u>ja</u>
Remote-Produktion	im Regelfall geplant	Abhängig von den redaktionellen Anforderungen	<u>nein</u>
<b>Hostbroadcaster: Kontraktionskonzept</b>			
Die Hauptspielstätte ist im Regelfall durch den Hostbroadcaster via Glasfaser-Netzwerk erschlossen.  Falls nicht (oder zur weiteren Absicherung der Produktion) können SNG-Fahrzeuge zur Satellitenkontribution eingesetzt werden.			
<b>Redaktionskonzept Pay-TV Erstverwerter: "OnAir"-Personal</b>			

Kommentator*in	Vor Ort oder Remote	Vor Ort	Vor Ort
Moderator*in	Nein	Ja	Ja
<u>Expert*in</u>	<u>Nein</u>	<u>Optional</u>	<u>Optional</u>

### NextGen-Produktion

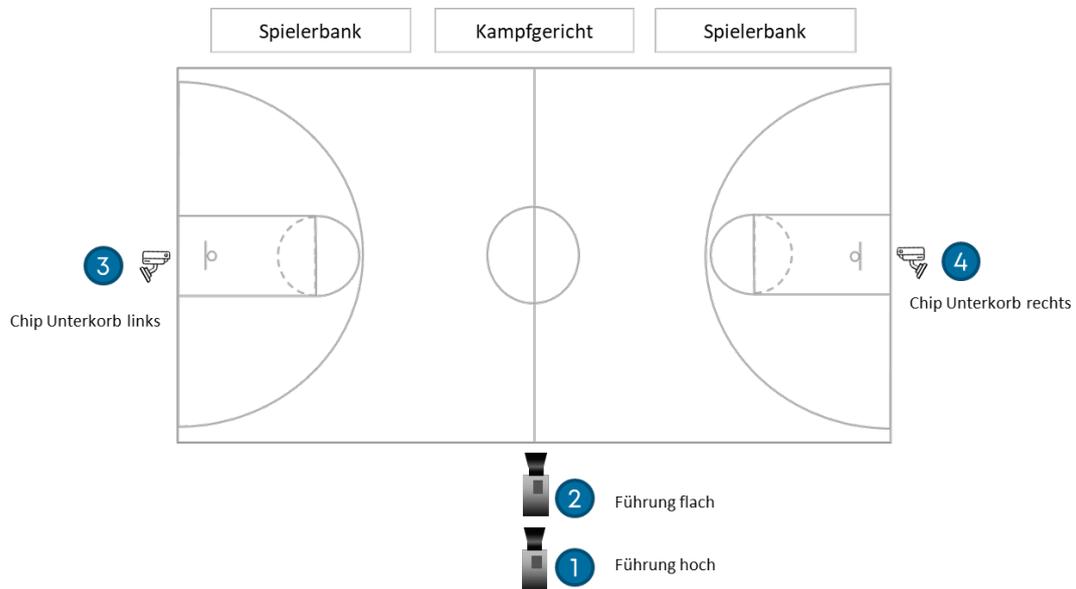
Sämtliche NextGen-Produktionen werden in der Spielzeit 2025/26 nur im Level 1 Kamerastandard umgesetzt, die Senderegie wird als Flight-Case Regie als Medienarbeitsplatz in der Halle umgesetzt. Die Kontribution durch den Hostbroadcaster erfolgt via Glasfaser-Netzwerk. Redaktionell werden die Spiele durch einen KOM-Creator umgesetzt. Neben der Live-Kommentierung übernimmt dieser in Personalunion auch anderer Redaktionsaufgaben, z.B. führt er als Reporter auch Interviews durch.

## 6.2 KAMERAPLÄNE

Die Aufzeichnung des TV-Basissignals erfolgt nach Wahl des Hostbroadcasters auf der Basis definierter Kamerastandards. Diese Kameras werden im Vorfeld der Produktion durch den Hostbroadcaster jeweils temporär aufgebaut und nach Beendigung der Produktion wieder abgebaut.

Der Hostbroadcaster erstellt das Basissignal aller Liga-Spiele mindestens als Level 1 (Kamerastandard 2+2). Bei ausgesuchten Spielen (z.B. Playoff-Spiele) erweitert der Hostbroadcaster den Kamerastandard um eine weitere Kamera auf Level 2 (Kamerastandard 3+2). Ausgewählte Topspiele werden als Level 3 (Kamerastandard 5+2) produziert.

## LEVEL 1 2+2 Kameras



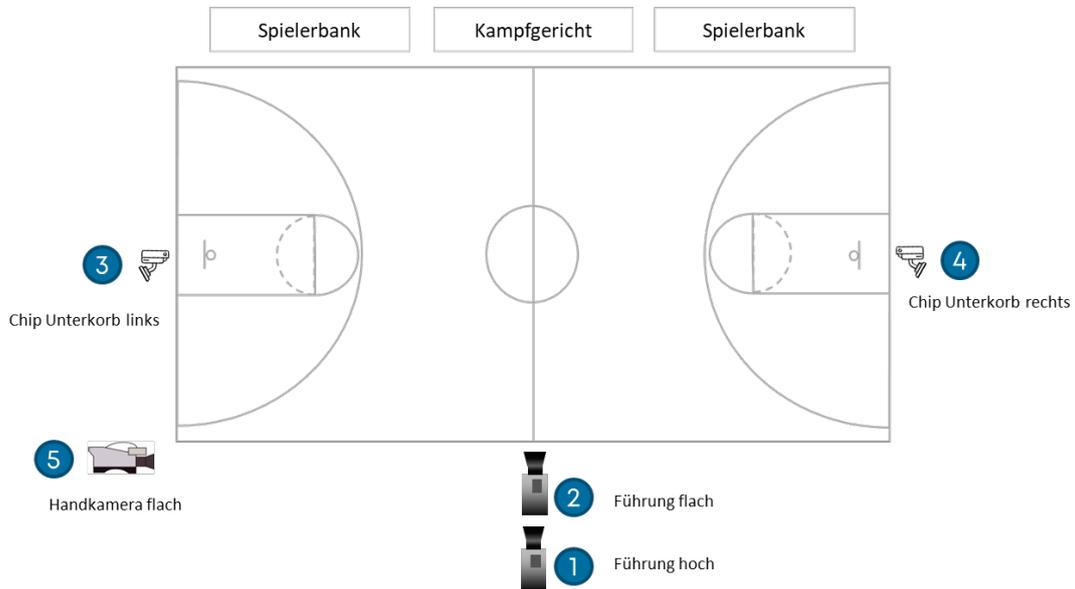
### Broadcast-Produktion

Nr.	Kamera	Position	„besetzt“
KA 1	Führung <u>hoch</u> , 22x Optik, großer Aufbau	Kamerapodest auf Haupttribüne <u>genau</u> auf Höhe der Mittellinie	Ja
KA 2	Führung <u>flach</u> , 22x Optik, kleiner Aufbau	„Kernzone“ am Spielfeld	Ja
KA 3	CHIP-Kamera, WW-Optik	Unterkorb montiert	Nein
KA 4	CHIP-Kamera, WW-Optik	Unterkorb montiert	Nein

### NextGen-Produktion

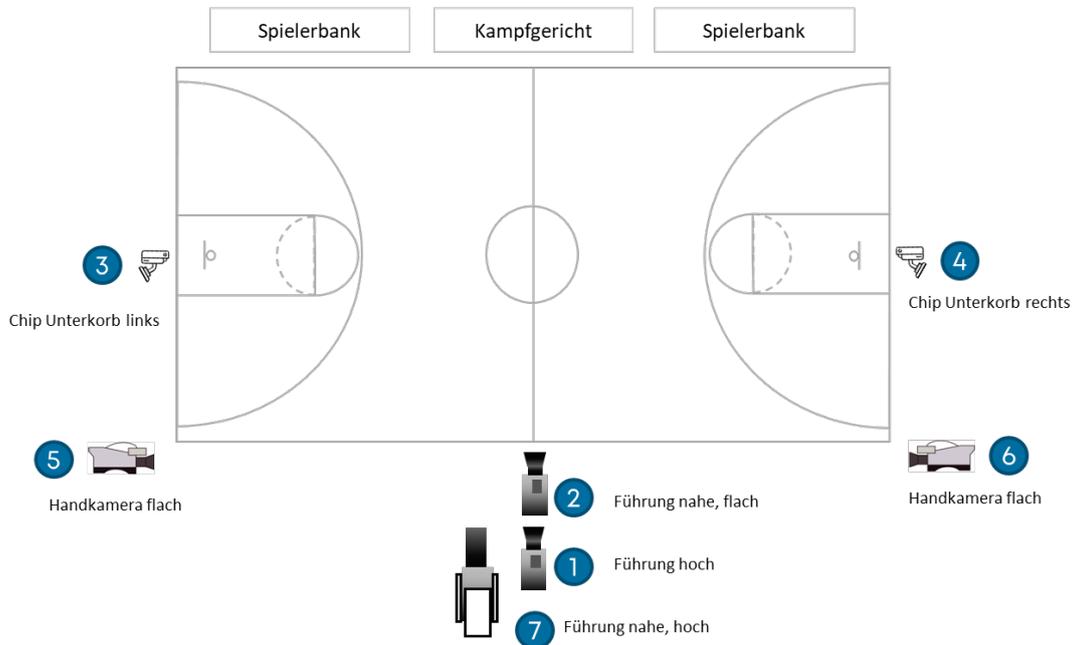
Nr.	Kamera	Position	„besetzt“
KA 1	Führung, Sony PXW Z200, 24-480mm	Kamerapodest auf Haupttribüne <u>genau</u> auf Höhe der Mittellinie	Ja
KA 2	Close & Handkamera, Sony PXW Z200, 24-480mm	„Kernzone“ am Spielfeld	Ja
KA 3	FX30, 11mm	Unterkorb montiert	Nein
KA 4	FX30, 11mm	Unterkorb montiert	Nein
KA 5	KOM-Cam, 16-50mm	Am Komm-Platz montiert	Nein

## LEVEL 2 3+2 Kameras



Nr.	Kamera	Position	„besetzt“
KA 1	Führung <u>hoch</u> , 22x Optik, großer Aufbau	Kamerapodest auf Haupttribüne <u>genau</u> auf Höhe der Mittellinie	Ja
KA 2	Führung <u>flach</u> , 22x Optik, kleiner Aufbau	„Kernzone“ am Spielfeld	Ja
KA 3	CHIP-Kamera, WW-Optik	Unterkorb montiert	Nein
KA 4	CHIP-Kamera, WW-Optik	Unterkorb montiert	Nein
KA 5	Handkamera <u>flach</u> , WW-Optik, kleiner Aufbau/Weitwinkel, kleiner Aufbau/ Handkamera	Am Spielfeld bei Studio-Position Pay-TV Erstverwerter und/oder Positionswechsel während des Spiels auch Unterkorb möglich.	Ja

## LEVEL 3 5+2 Kameras



Nr.	Kamera	Position	„besetzt“
KA 1	Führung <u>hoch</u> , 22x Optik, großer Aufbau	Kamerapodest auf Haupttribüne <u>genau</u> auf Höhe der Mittellinie	Ja
KA 2	Führung <u>flach</u> 22x Optik, kleiner Aufbau	„Kernzone“ am Spielfeld	Ja
KA 3	CHIP-Kamera, WW-Optik	Unterkorb montiert	Nein
KA 4	CHIP-Kamera, WW-Optik	Unterkorb montiert	Nein
KA 5	Handkamera <u>flach</u> , WW-Optik, kleiner Aufbau	Am Spielfeld bei Studio-Position Pay-TV Ersterwerber und/oder Positionswechsel während des Spiels auch Unterkorb möglich.	Ja
KA 6	Handkamera <u>flach</u> , WW-Optik, kleiner Aufbau/	Am Spielfeld gespiegelt zu Position KA 5	Ja
KA 7	Führung <u>hoch</u> nahe, 86x Optik, großer Aufbau	Kamerapodest auf Haupttribüne neben KA 1	Ja

### 6.3 VORGABEN FÜR KAMERAPOSITIONEN

Die Positionen der TV-Kameras müssen in allen Spielstätten dauerhaft freigehalten werden.

Bei allen Kamerapositionen muss unbedingt beachtet werden, dass keine Zuschauer, Gegenstände oder bauliche Hindernisse den freien Blick auf das gesamte Spielfeld verdecken. Insbesondere bei Kamerapositionen im öffentlichen Zuschauerrang ist darauf zu achten, dass auch stehende Zuschauer mit erhobenen Händen die Spielfläche nicht verdecken. Gegebenenfalls ist der Bereich vor der Kameraposition zu sperren und die Zahl der Zuschauer in diesem Bereich zu reduzieren. Dies betrifft insbesondere die Führungskamera und auch flache Positionen auf Höhe der Spielfläche im Zusammenspiel mit Fotograf\*innen, Pressevertreter\*innen, Maskottchen und Bodenwischer\*innen.

Alle Kamerapositionen müssen stets auf festen Plattformen oder festem Untergrund aufgebaut werden können. Insbesondere im Tribünenbereich dürfen nur in Ausnahmefällen temporäre Kamerapodeste aufgebaut werden.

Alle Kamerapositionen müssen während der gesamten Produktion einfach und sicher zu erreichen sein. Sie dürfen nicht für Zuschauer zugänglich sein. Die Zugänglichkeit ist durch einen eingewiesenen Ordnungsdienst zu gewährleisten. Technische Gerätschaften müssen stets einfach und sicher an die jeweilige Position gebracht werden können.

Als Platzbedarf ist ein Bereich von 2 x 2 Meter pro Kamera vorzusehen, um Kameras mit Dreibeinstativ oder Rollspinne aufstellen zu können und genügend seitlichen Freiraum für Bedienpersonal und den Schwenkbereich der Kamera zu bieten. Alle Kamerapositionen müssen eine Tragkraft von mindestens 350 kg haben und galvanisch von anderen Gebäudeteilen getrennt sein. Sie müssen schwingungsfrei ausgeführt und horizontal eben ausgerichtet sein sowie eine rutschfeste Oberfläche besitzen. Personen auf dem Podest sowie neben den Positionen befindliche Personen dürfen keine mechanische Auswirkung auf das Kamerapodest haben. Insbesondere ist sicherzustellen, dass sich durch Bewegung auf dem Podest die aufgestellten Kameras nicht mitbewegen. Ab einer Aufbauhöhe von 50 cm über Fußboden ist eine Tritthilfe zu stellen. Ab einer Höhe von 1 Meter über Fußboden muss gemäß den gültigen Sicherheitsvorschriften eine Absturzsicherung angebracht werden inkl. Knieleiste und Fußleiste. Diese Sicherheitsgeländer dürfen nie in die Blickachse der Kameras ragen. Sollte dies baulich nicht vermeidbar sein, muss das Geländer klappbar ausgeführt werden. In diesem Fall sind bauseits Safety-Seile zur Absturzsicherung der Kameras anzubringen. An allen

Kameraplattformen ist eine Absturzleiste 5 x 5 cm an den unteren, umlaufenden Kanten nach vorne und zu beiden Seiten anzubringen, sowie eine Zurr-Öse zur Anbringung eines Spanngurtes als Absturzsicherung im Mittelpunkt der Kamerastellfläche. An Kamerapodesten höher als 1,5 Meter über Untergrund muss in Abstimmung mit dem Hostbroadcaster ein entsprechender elektrisch betriebener Lastenseilzug mit Materialkorb angebracht werden. Dies gilt insbesondere dann, wenn das Podest nur über eine Steigleiter zugänglich ist. Muss aus baulichen Gründen ein Kameragerüst eingesetzt werden, so ist der Untergrund schwingungsfrei auszuführen und die Aufstellfläche vollflächig mit Multiplexplatten auszulegen.

Für die Nutzung und Einrichtung aller Positionen in der / den Spielstätte(n) sind vom Club die entsprechenden Voraussetzungen zu schaffen. Ein Verstoß wird im Rahmen des BBL-Strafenkatalogs geahndet.

#### **6.4 FÜHRUNGSKAMERA**

Für die Führungskameras ist in der Haupttribüne ein Kamerapodest mit Stellfläche und Arbeitsplätze für bis zu zwei Führungskameras einzurichten. Bei jedem Kamerastandard wird eine Fläche für eine KA 1 hoch als Minimum benötigt - abhängig vom Kamerastandard und baulichen Gegebenheiten an der Spielstätte auch für eine weitere Führungskamera K7 hoch, Führung nah. Jede Führungskamera benötigt als Stellfläche 2 m x 2 m. Das Podest muss also eine zusammenhängende Gesamt-Mindestgröße von 4 m x 2 m ausweisen.

Die Haupt-Führungskamera (KA 1) muss dabei exakt auf Höhe und in der Verlängerung der Mittellinie aufgebaut und ausgerichtet werden können. Der Weltverband FIBA empfiehlt für die Führungskamera einen Winkel zur Spielfeldmitte zwischen 15 und 22 Grad. Dabei sollte die Führungskamera mindestens eine Höhe von 6,50 m erreichen und mindestens 20,5 m von der Spielfeldmitte entfernt sein.

Die Führungskamera befindet sich immer gegenüber den Spielerbänken und dem Kampfgericht („TV-Seite“).

#### **6.5 K2 - flache Kamera am Spielfeldrand**

Das Kamerakonzept des Hostbroadcasters sieht immer den Einsatz von mindestens einer flachen, besetzten Kamera unmittelbar am Spielfeldrand mit gleicher

Blickrichtung wie die Führungskamera vor. Für diese Kamera muss der Club auf Seiten der Führungskamera eine entsprechende Stellfläche schaffen.

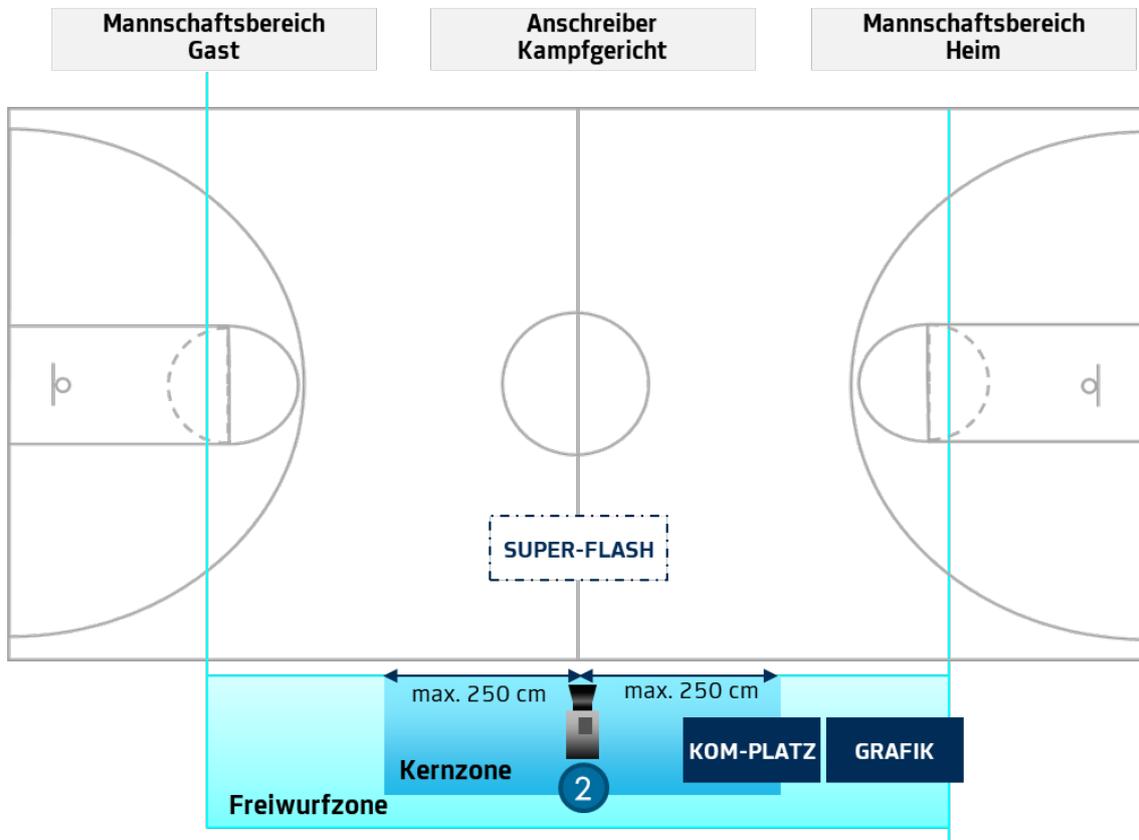
Der Flächenbedarf für diese Position beträgt 2 m x 2 m.

Die Idealposition dieser Kamera befindet sich direkt am Spielfeld auf Höhe der Mittellinie nahe der Seitenlinie, kann aber aus sicherheitstechnischen oder baulichen Gründen von der Mittellinie auch 2,50 m nach links oder rechts abweichen „K2-Kernzone“.

Sollte die Positionierung in K2-Kernzone aus wichtigen Gründen (z.B. Entfluchtung) auch nicht möglich sein, kann diese in Ausnahmefällen maximal bis 1 m über die Freiwurflinie links oder rechts als "K2-Freiwurfzone" erweitert werden.

An dieser Position kann entweder sitzend oder stehend gearbeitet werden. Die Vorgabe des Clubs sitzend zu arbeiten kann nur dann umgesetzt werden, wenn im Keraschwenkbereich keine Sichtbehinderung durch Bauten (z.B. LED-Bande) existiert. Bei einer auf Höhe der Kamera geschlossenen LED-Bande wird der Aufbau der Kamera die Bande ab Oberkante um ca. 50 cm überragen. Sollte der Kameraaufbau über der LED-Bande die Sicht von Zuschauern behindern, ist alternativ eine Aussparung (mindestens 2 m) in der LED-Bande vorzusehen.

Sollte nach Vorgabe des Clubs sitzend gearbeitet werden, muss durch diesen ein höhenverstellbarer Drehstuhl als benötigtes Hilfsmittel nach Anforderungen des Hostbroadcasters bei jedem Spiel beizustellen und zwischenzeitlich einlagern.



Sollte die Kameraposition seitens des Clubs weder in der „K2-Kernzone“ noch der „K2-Freiwurfzone“ nicht zur Verfügung gestellt werden, kann der Hostbroadcaster auf Kosten des Clubs eine weitere Kamera einsetzen, um die bildlichen Standards und Qualitätsansprüche einer Übertragung zu gewährleisten. Dies ist im Regelfall eine weitere Führungskamera mit 86fach-Optik. Die Mehrkosten werden über die BBL den Clubs durch den Hostbroadcaster vor der Spielzeit mitgeteilt und dem Club von der BBL in Rechnung gestellt.

## 6.6 UNTERKORBKAMERAS CHIPS K3 UND K4

An beiden Korbanlagen werden durch den Hostbroadcaster Chipkameras (unbesetzt, ohne Bedienpersonal) für die Dauer des Spieles installiert. Das Korb Brett bleibt in der Regel frei.

Nach BBL-Marketing- und Medienrichtlinien können zudem bis zu zwei Kameras an ein Korb Brett installiert werden. Dabei hat der Hostbroadcaster das Recht der ersten Auswahl, Fotografen und Nachverwerter sind nachrangig zu behandeln.

Wahlweise kann der Hostbroadcaster in Absprache mit Club weitere Positionen in den Arenen besetzen.



Abbildung Chipkamera an der Korbanlage (Quelle: NEP)

Abbildung Chipkamera an der Korbanlage (Quelle: NEP)

## 6.7 BESETZTE UNTERKORB-KAMERAS (LEVEL 2 / LEVEL 3)

Unter den Körben können bei Level 2 / Level 3-Spielen jeweils besetzte Kameras zum Einsatz kommen. Sie benötigen eine Rückzugsmöglichkeit in eine Lücke von ca. 0,90 m Breite zwischen Korbanlage und Werbebande in Richtung TV-Verwertungsseite. An dieser Position kann entweder sitzend oder stehend gearbeitet werden.

Die Vorgabe des Clubs sitzend zu arbeiten kann nur dann umgesetzt werden, wenn im Kameraschwenkbereich keine Sichtbehinderung durch Bauten existiert. Für sitzende Arbeitsplätze Unterkorb sind durch den Club höhenverstellbare Drehstühle als benötigtes Hilfsmittel nach Anforderungen des Hostbroadcasters bei jedem Spiel beizustellen und zwischenzeitlich einlagern. Bestuhlung wie Hocker und Schaumstoffwürfen sind keine geeigneten Arbeitsmittel.

Der Hostbroadcaster hat alternativ, in Abstimmung mit dem Club bezüglich örtlicher Begebenheiten, auch die Möglichkeit mit diesen Kameras Aufzeichnungen des Spiels von einer Position an der Ecke (Grundlinie/Seitenlinie) des Spielfelds vorzunehmen.

In beiden Fällen können diese Kameras die Position auch für Aufzeichnungen von Timeouts, aber auch unilateralen Sendungsbestandteilen des Pay-TV Verwerters (Dyn) vor dem Spiel, in der Halbzeit und nach dem Spiel (auch auf veränderten Positionen) eingesetzt werden.

## 6.8 Analyse-Kamera

Für den Produktionsstandard Level 3 ist eine Position für eine Analysekamera (K7) einzurichten. Die jeweilig beste Position ist mit jeder Halle vor Saisonbeginn individuell zu definieren. Für die Analyse-Kamera ist eine Plattform mit einer Mindestgröße von 2 x 2 Meter einzurichten.

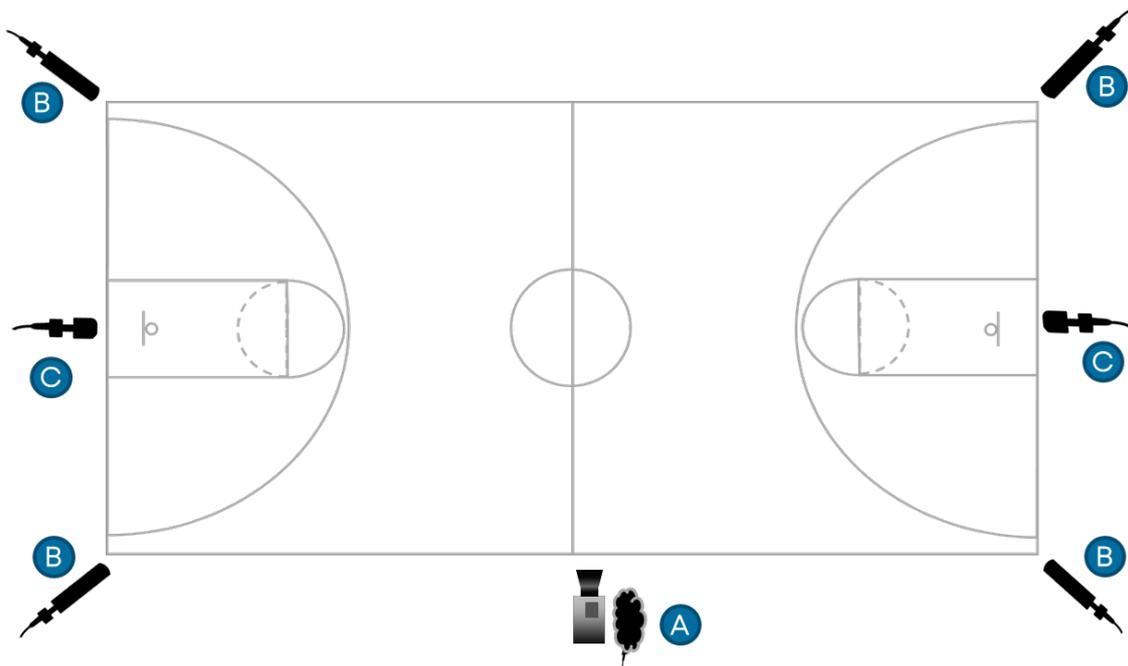
Falls die Position benötigt wird, wird der Hostbroadcaster diese beim Club spätestens 6 Wochen vor Spiel (Ausnahme PlayOffs) anmelden. Falls diese nicht benötigt wird, kann die Fläche durch den Club genutzt werden.

## 6.9 UNILATERALE KOM-CAM DES PAY-TV ERSTVERWERTERS

Bei Einsatz des Kommentators in der Spielstätte setzt der Pay-TV Erstverwerter (Dyn) eine sogenannte Kommentatoren-Kamera (KOM-Cam) ein, um diesen bzw. den Co-Kommentator in der Vor-, Halbzeit- und Nachberichterstattung sowie bei Interviewaufzeichnungen bildlich in die Sendung einzubinden.

## 6.10 MIKROFONIERUNG ATMO

Das erstellte Basissignal folgt einem durchgehend gleichbleibenden Audiokonzept. Dafür werden vom Hostbroadcaster sogenannte Atmo-Mikrofone im Innenraum strategisch aufgebaut. Die Mikrofone werden im Vorfeld der Produktion durch den Hostbroadcaster jeweils temporär aufgebaut und nach Beendigung der Produktion wieder abgebaut.



	Mikrofone	Position
A	Stereo-Basismikrofon	an der K1 im zentralen Bereich der Haupttribüne
B	4 x Atmo-Mikrofone_(am Kabel)	im Bereich des Spielfeldes <u>jeweils an den</u> Spielfeldecken
C	2 x Korb-Ansteckmikrofon (am Kabel)	an der jeweiligen Korbanlage Unterkorb montiert



Abbildung Atmo-Mikrofon an Spielfeldecke (Quelle: NEP)



Abbildung Korb-Ansteckmikrofon (Quelle: NEP)

Der Hostbroadcaster kann neben den Mikrofonen zusätzliche Mikrofone für Audi-  
aufnahmen im Rahmen der Produktion des Basissignals einsetzen.

Die Umsetzung spezifischer Mikrofonierung für Cable Guys sind Kapitel 6.11, Aus-  
zeiten Kapitel 14.1 und IRS Kapitel 14.4 zu entnehmen.

## 6.11 OPTION CABLE GUYS

Sollte die Option seitens des Hostbroadcasters gewünscht sein, bemühen sich die BBL und ihre Clubs diesen im Rahmen ihrer Möglichkeiten bei der Umsetzung Option organisatorisch und technisch zu unterstützen.

Die Option „Cable Guys“ dient einer intensiven Berichterstattung über einen und zwei spezifische Protagonisten eines Spiels. Das können beispielsweise Cheftrainer, aktive Spieler, etc. einer Mannschaft sein.

Bei Bedarf ist durch den Hostbroadcaster mindestens 6 Wochen vor einem geplanten Spiel beim Heim-Club anzumelden, um die produktionstechnischen Voraussetzungen (Kamerapositionen Verfolgerkameras) hierfür sicherzustellen.

Die Auswahl der Protagonisten wird durch den die redaktionelle Leitung des Hostbroadcasters und die Redaktionsverantwortlichen des jeweiligen Clubs im Rahmen der Vorbereitungen besprochen und spätestens vor dem jeweiligen Spiel verbindlich festgelegt.

Bei der Verwendung der aufgezeichneten O-Töne wird im Regelfall zeitversetzt vorgenommen.

Für die AV-Aufzeichnung ist technisch eine Kombination aus mobilen Funkmikrofonen / Sendetechnik am jeweiligen Protagonisten und mindestens eine zusätzlichen „Verfolgerkamera“ (zusätzliche Kameratechnik) erforderlich.

Der Hostbroadcaster stellt sicher, dass die an den Protagonisten angebrachte Technik so klein und geschützt ist und auch so angebracht wird, dass es diesen in seiner Tätigkeit so weit wie möglich nicht stört und durch diese keine Verletzung bei Stürzen entstehen.

Die ausgewählten Protagonisten („Cable Guys“) werden in Absprache zwischen AL, RV und PV vor dem Spiel durch einen Tontechniker des Hostbroadcaster mit der mobilen Sendertechnik ausgestattet. Die Anbringung erfolgt unter allen sicherheitstechnischen Voraussetzungen.

Nach dem Spiel ist die installierte Sendertechnik nur durch den Tontechniker des Hostbroadcasters wieder zu entfernen, um Beschädigungen am Equipment durch unsachgemäße Handhabung vorzubeugen.

Für die Umsetzung von sogenannten „Verfolgerkameras“ bei der Cable Guys Option sind ab dem Produktionsstandard Level 2 oder 3 Platz für mindestens eine

weitere, maximal zwei besetzte Kameraposition(en) vorzuhalten. Für die Verfolgerkameras werden im Regelfall Kameras mit 86x Optik / großer Aufbau eingesetzt. Die Position sollte sich halbhoch oder hoch im Tribünenbereich in Höhe der 3-Punkte Linie auf der Gegenseite der jeweiligen Spielerbänke Heim und/ oder Gast befinden.

Auch der Einsatz sogenannter Dash- und Mikrokameras ist grundsätzlich in Absprache zwischen der BBL, dem Club und dem Hostbroadcaster als technische Alternative möglich.

## 6.12 ZUSATZKAMERAS (ADD-ONS)

Auf Wunsch des Hostbroadcasters und Pay-TV Erstverwerter Dyn kann, mit einem Vorlauf von mindestens 6 Wochen zum geplanten Spiel, die Anzahl und Position der Kameras und Mikrofone abweichend von den hier definierten Kamerastandards auch erhöht werden. Dabei können auch Positionen erforderlich werden, die im Rahmen der Kamerastandards dieses Dokumentes nicht explizit definiert sind (z.B. Reverse-Kameras). Bei der Vorbesichtigung (siehe auch Ziffer 3.3) werden sämtliche Kamerapositionen und deren Platzbedarf grundsätzlich erfasst und mit dem Club abgestimmt, dass bei einem Einsatzfall die Positionen auch verfügbar sind. Der Hostbroadcaster teilt dem Club spätestens 6 Wochen vor dem Spiel (ausgenommen Playoffs) mit, ob diese Positionen benötigt werden.

## 7 AI-KAMERA

Es ist Bestandteil des Produktionskonzeptes des Hostbroadcasters (bzw. Pay-TV Erstverwerter Dyn) in den Spielstätten dauerhaft installierte AI-Kameras einzusetzen. Das Kamerasystem (Pixellot S2) besteht aus zwei wesentlichen Bestandteilen:

- Kamerakopf (CHU)
- Steuereinheit (VPU)

Die AI-Kamera erfüllt mittels vollautomatisierter Steuerung zwei wesentliche Funktionen: Einerseits eine zusätzliche Kameraperspektive (z.B. für die Vorbereichterstattung, während der Halbzeit oder nach dem Spiel, aber durchaus auch während des Spiels). Darüber hinaus dient diese Kamera als zentrales Backup,

um sie zur Havarie bei einem Glasfaserausfall zur Übertragung des Spiels zu nutzen.

Diese wird zur Übertragung ausschließlich an Spieltagen genutzt. Außerhalb der Spieltage ist das System deaktiviert. Die Kamera ist aufgrund der Hallennutzung (Schulsport, externe Veranstaltungen, Mannschaftstraining Heim / Gast) nicht nur über ein Steuerungssystem (CMS) softwareseitig abschaltbar, sondern auch physikalisch. Nähere Informationen hierzu sind Kapitel 7.5 Datenschutz zu entnehmen.

## **7.1 INSTALLATION UND BETRIEB**

Die initiale und dauerhafte Installation (inklusive Leitungszuführungen) sowie anschließende der Betrieb des Kamerasystems durch die Firma Pixellot erfolgt im Auftrag und auf Kosten des Hostbroadcasters (Dyn Productions).

Der Club stellt dem Hostbroadcaster in Absprache mit dem Spielstättenbetreiber die entsprechenden Installationspositionen zur Verfügung.

Zudem stellt der Club dem Hostbroadcaster zum Betrieb des Kamerasystems Stromanschlüsse und Internetzugang (25 MBits synchron) (incl. aller damit verbundenen Betriebs-, Wartungs-, Instandhaltungs- und Verbrauchskosten) kostenfrei zur Verfügung.

Nähere Informationen zu Initialinstallation, Betrieb und Abbau von Festinstallati-  
onen können den nachfolgenden Kapiteln bzw. auch *Anlage 2* entnommen werden.

## **7.2 ANFORDERUNGEN ZU INSTALLATION UND BETRIEB DES SYSTEMS**

Diese sind über ein Netzwerk miteinander verbunden. Die Entfernung (Kabel-  
länge) zwischen Steuereinheit (VPU) und Kamerakopf (CHU) darf maximal 100 m betragen.

### 7.3 IM DETAIL: KAMERAKOPF (CHU)

Der Kamerakopf hat eine Abmessung von ca. 35x35cm und wiegt unter 10 kg. Hinzu kommt bei Bedarf eine physikalische Abdeckung in Form einer Blende. Er wird, entweder abhängig von den örtlichen Gegebenheiten, mit einem Montagearm an einer Wand, an der Decke oder an einem Mast und Ausleger befestigt. Der Kamerakopf sollte ohne Hilfsmittel erreichbar sein, um das Anbringen und Abnehmen der Blende zu erleichtern.

Die Kameraposition sollte so gewählt sein, diese keinen Achssprung zur TV-Führungskamera aufweist. Der Kamerakopf muss entsprechend auf Höhe der Mittellinie gegenüber dem Wettkampfsch (max. Abweichung von je einem Meter nach links oder rechts) installiert werden. Die optimale Kameraposition befindet sich zw. 8 – 15 m Luftlinie von der vorderen Spielfeldseitenlinie entfernt in einem Verhältnis von Entfernung zu Höhe von 1:1-1,5. Bei der Wahl der Installationsposition der Kamera muss die ungehinderte Sicht auf das gesamte Spielfeld (z.B. bei stehenden Zuschauern) gewährleistet werden.





Abbildungen ratiopharm arena, Kameramodelle (Quelle: Pixellot)

#### 7.4 IM DETAIL: STEUEREREINHEIT (VPU)

Die VPU (HP Z2) hat nachfolgende Abmessungen: H: 14" (356 mm), B: 15,2" (385 mm) T: 6,7" (169 mm).

Zur Installation der VPU wird durch den Club eine geeignete Aufstellfläche (z.B. auch in einem vorhandenen Rack) in einem trockenen und staubfreie In-Haus-Technikraum dauerhaft beigestellt.

Zum Betrieb der VPU ist durch den Club eine Stromversorgung gemäß Kapitel 9.6 sicherzustellen.

Zudem wird durch den Club an der VPU ein dauerhafter Internetanschluss mit einer symmetrischen Mindestbandbreite von 25Mbit Up- und Download beigestellt.



Abbildung Steuereinheit (Quelle: Pixellot)

## 7.5 DATENSCHUTZ

Dyn hat sich im Rahmen einer Vereinbarung gegenüber dem Ligaverband verpflichtet, dass AV-Aufzeichnungen der Kameras ausschließlich im Rahmen der Produktion der Wettbewerbsspiele am Produktionstag vorgenommen und genutzt werden dürfen. Für alle anderen Zeiträume hat Dyn keine Nutzungsrechte. Für etwaige Funktionstests im Vorfeld der Spiele werden die Kameras nur vom Dienstleister Pixellot rein technisch geprüft, jedoch keine Streams erzeugt. Dyn hat dies auch im Rahmen ihrer vertraglichen Regelung mit dem Dienstleister Pixellot weiter sichergestellt.

Falls die Verpflichtung aus den o.g. Vereinbarungen aus Sicht der Spielstättenbetreiber nicht genügen, gibt es drei Optionen zur Kontrolle und physikalische Unterbindung der Nutzung, die Dyn und Pixellot den Spielstättenbetreibern ermöglicht:

- 1.) Der Kamerakopf (CHU) wird mit einer physikalischen Abdeckung geliefert. Diese kann außerhalb der Spieltage über den Kamerakopf gezogen werden und

deckt deren Linsen vollständig ab. Voraussetzung hierfür ist natürlich, dass die Kamera händisch einfach zugänglich ist.

2.) Dyn und Pixellot gewährt den Verantwortlichen der Spielstätte / des Clubs softwareseitigen Zugriff auf das Steuerungssystem der Kamera (CMS). Die Kamera ist nur in Betrieb, wenn im CMS hierfür sogenannte „Events“ angelegt sind. Ist im CMS kein Event angelegt, wird folglich keine Aufzeichnung vorgenommen. Events werden durch Dyn lediglich zu den Heimspielen des jeweiligen Club angelegt. So kann jederzeit und zu jeder anderen Veranstaltung der Status der Pixellot Kamera durch die Spielstätte / den Club überprüft werden.

3.) An der Steuereinheit (VPU), welche auch den Kamerakopf (CHU) weiterführend mit Strom & Internet versorgt, ist ein EIN/AUS Schalter. Mit diesem kann die Steuerungseinheit ausgeschaltet werden, wodurch das gesamte Kamerasystem weder mit Strom noch mit Internet versorgt wird. Dieses ist somit physikalisch offline und für das CMS von Pixellot nicht mehr ansteuerbar. Es muss jedoch sichergestellt werden, dass die VPU zum Spieltag wieder eingeschaltet und der Vereinbarung zwischen Dyn und Liga clubseitig mit Strom und Internetservice versorgt wird.

Ob und welche der Optionen der jeweilige Spielstättenbetreiber nutzen möchte ist gemeinsam mit Dyn / Pixellot über den Club vor Saisonbeginn festzulegen.

## **7.6 BETRIEB AM PRODUKTIONSTAG**

Am Produktionstag ist sechs Stunden vor Spielbeginn ein Remote-Funktionstest des Kamerasystems durch Pixellot vorgesehen. Sollte das Kamerasystem aus Datenschutzgründen physikalisch außer Betrieb genommen worden sein, muss der Heim-Club spätestens zu diesem Zeitpunkt die vollumfängliche Funktion des Kamerasystems wieder gewährleisten, in dem die Blende vom Kamerakopf entfernt und die VPU wieder eingeschaltet wird. Nach dem Spiel ist bei Bedarf die physikalische Nutzungsunterbindung durch Anbringen der Blende auf den Kamerakopf oder Ausschalten der VPU durch den Heim-Club wieder durchzuführen.

## **7.7 WEITERE NUTZUNG**

Die Kameras sind jedoch durch individuelle Vereinbarungen des Clubs (z.B. für Jugendspiele oder andere Aktivitäten des Clubs) oder des Spielstättenbetreibers (z.B. andere Sportarten oder Konzerte etc.) mit dem Kamerasystembetreiber (z.B.

Staige oder Pixelot) auch anderweitig nutzbar. Hier könnten sich zahlreiche Zusatzoptionen für den Hallenbetreiber, den Club und auch die Liga ergeben.

## 8 PRODUKTIONSKONZEPT SENDEREGIE

Die Produktionskonzepte der Produktionsprovider AP unterscheiden sich in der jeweiligen Umsetzung der Senderegie (Bild-/Tonregie) zur Herstellung der Sendesignale:

Broadcast-Produktion (NEP)

- Senderegie Ü-Wagen (vor Ort)
- Senderegie Remote

NextGen-Produktion (Spontent)

- Senderegie Streaming-Setup (vor Ort)

Die AV-Aufzeichnung der Einzel/ISO-Signale (Kameras, Mikrofone) erfolgt, im Umfang abhängig vom jeweiligen Produktionsstandard immer an der Spielstätte.

### 8.1 BROADCAST-PRODUKTION: SENDREGIE Ü-WAGEN

Die Umsetzung der Produktion, Aufzeichnungstechnik und Senderegie, erfolgt mittels Übertragungsfahrzeugen komplett an der jeweiligen Spielstätte.

### 8.2 REMOTE

Die Umsetzung der Senderegie erfolgt an einem externen Produktionszentrum (nachfolgend „Remote-Regie“). Die an der Spielstätte befindliche Logistik-, Aufzeichnungs- und Übertragungstechnik wird nachfolgend als „Venue Kit“ bezeichnet. Dieses ersetzt aus technischer Sicht bei diesem Produktionskonzept den Ü-Wagen vor Ort. Das Venue Kit besteht aus einem

- Fahrzeug mit Anhänger „Rüst-Sprinter“ das am Produktionstag auf der vorhandenen Ü-Wagen-Stellfläche des TV-Compound geparkt ist
- „Venue Core“.

dieses bildet vor Ort das zentrale System zur Steuerung sämtlicher Ein- und Ausgangssignale für die TV-Produktion. Physikalisch besteht dieses aus 2x rollbaren 19" Racks.

Das Venue Core ist über eine Glasfaser-Netzwerkanbindung an die Remote-Regie im Produktionszentrum angebunden.

### **8.3 NEXTGEN-PRODUKTION: SENDREGIE STREAMING-PC**

Die Umsetzung der Produktion, Aufzeichnungstechnik und Flight-Case Regie erfolgt mittels Streaming-Technologie komplett an der jeweiligen Spielstätte. Die komplette Sendetechnik verbleibt zwischen den Produktionen in der Spielstätte.

## **9 SPEZIFISCHE ANFORDRUNGEN AN SPIELSTÄTTEN-INFRASTRUKTUR BEI BROADCAST-PRODUKTIONEN**

### **9.1 TV-COMPOUND**

Für die Durchführung der und SNG-Kontribution ist ein ausreichend dimensionierter Park- und Arbeitsraum, nachfolgend "TV-Compound", als Stell- und Arbeitsfläche für die Produktionsfahrzeuge des Hostbroadcasters erforderlich. Zu diesen zählen, abhängig vom jeweiligen Produktionskonzept, bei Broadcast-Produktion entweder Ü-Wagen oder Remote-Fahrzeug und bei Bedarf zur Kontribution auch ein SNG-Fahrzeug.

Der TV-Compound sollte direkt an die Produktionsseite der Spielstätte angrenzen und eine zusammenhängende, rechteckige Mindestfläche von 300 m<sup>2</sup> aufweisen. Hierbei orientiert sich der Flächenbedarf des Hostbroadcasters an den größten durch dessen Produktionsprovider eingesetzten Fahrzeugklassen. In seltenen Ausnahmefällen sind größere Flächen erforderlich, deren Umsetzung im Vorfeld zwischen Hostbroadcaster und Club abgestimmt werden.

Im Sinne der Produktionssicherheit ist durch den Club stets die komplette Fläche des TV-Compound zur Verfügung zu stellen, auch wenn kleinere Fahrzeuggrößen angemeldet sind (z.B. bei kurzfristigen Fahrzeugtausch, Änderung der Produktionsform wie Ü-Wagen mit SNG anstelle Remote-Unit).

Sollte der Hostbroadcaster am Produktionstag weniger Flächenbedarf am TV-Compound haben, kann dieser die nicht benötigten Flächen spätestens 2 Stunden vor Spielbeginn an den Club freigeben.

Es gelten insbesondere nachfolgende Voraussetzungen:

- Möglichst zusammenhängende, markierte, rechteckige Stell- und Arbeitsfläche für mindestens 2 Produktionsfahrzeuge der Größe je 23 x 5,5 m.
- Gereinigter, horizontal ebener Untergrund auf Asphalt oder durchgehendem Pflaster.
- Maximale Gefälleneigung von 3 Prozent.
- Ausreichende Tragfähigkeit für mindestens 3 LKW mit je 40 Tonnen Gesamtgewicht.
- Für LKW-Sattelaufleger ausreichend dimensionierte, freie Zufahrt-, Rangier- und Wendebereiche sowie Zufahrtstore mit einer auf voller Breite vorhandenen freien Mindesthöhe von 4,2 m.
- Arbeitsbeleuchtung laut Arbeitsstättenverordnung (ASR A3.4) ab beginnenden Aufbauarbeiten bis Ende aller Abbauarbeiten.

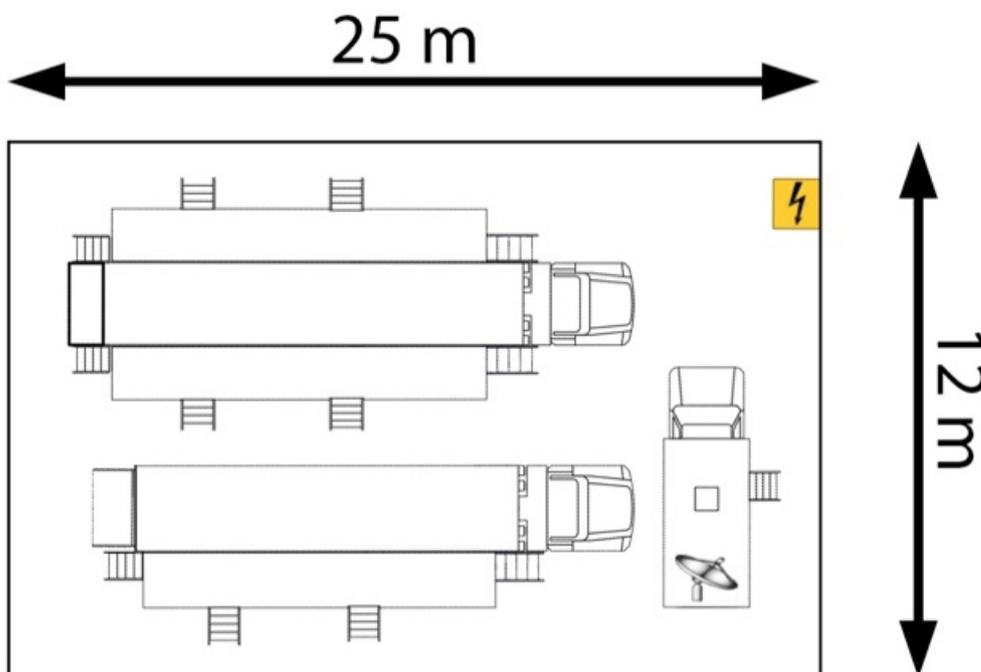


Abbildung Maße TV-Compound

Am TV-Compound sind Stromanschlüsse lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 9.6 bereitzustellen.

Für den Fall, dass die in der Disposition als TV-Compound festgelegte Fläche trotzdem nur eingeschränkt zur Verfügung gestellt werden kann (z.B. durch temporäre Umbauten) und wegen Komplettumbau dauerhaft verlegt werden muss, ist dies durch die Verantwortlichen der Clubs der Ligagesellschaft und der BBL dem Hostbroadcaster umgehend nach Bekanntwerden, jedoch spätestens 6 Wochen vor dem geplanten Ereignis schriftlich mitzuteilen.

Zeitgleich sind dem Hostbroadcaster durch den Club gleichwertige Ersatzflächen anzubieten, die dann im Rahmen einer gemeinsamen Vorbesichtigung festgelegt werden. Sollte sich durch die Einschränkung oder Veränderung des TV-Compounds der Produktionsaufwand für den Hostbroadcaster erhöhen und Kabelwege verlängern, so hat der Club gegebenenfalls im Außenbereich eine Festverkabelung für die Dauer der Behinderung auf eigene Kosten einzurichten.

Anfallende Kosten für den Mehraufwand des Hostbroadcasters durch diese Verlegungen (z.B. Vorbesichtigungen, längere Arbeitszeiten, zusätzliches Produktionspersonal, erhöhter Technikaufwand, Mehrkosten für alternative Übertragungen wie Ü-Wagen mit SNG anstelle Remote-Unit mit Glasfasernetzwerk, notwendige Umbauten bestehender Festinstallationen des Hostbroadcasters wie Vorverkabelung, Netzwerkanschlüsse) sind auf Nachweis vom Club zu tragen.

## 9.2 SNG-KONTRIBUTION

Sofern Spiele im Produktionskonzept Ü-Wagen umgesetzt werden, kann bei Bedarf (Spielstätte nicht am Glasfaser-Netzwerk des Produktionsproviders KGfN angeschlossen) und aus Gründen der Produktionssicherheit durch den Hostbroadcaster die Kontribution via Satellit umgesetzt werden.

Hierzu ist direkt oder im nahen Umfeld der Stellfläche für den Ü-Wagen auch eine zusätzlich Fläche für das SNG-Fahrzeug (Satelliten-Uplink), die im Regelfall 12 x 5 m bemessen, durch den Club vorzuhalten. Die SNG-Stellfläche muss in südlicher Himmelsrichtung von 30 Grad Ost bis 30 Grad West bis zum Horizont frei von Hindernissen sein. Zwischen SNG-Stellfläche und Ü-Wagen muss ein ebenerdiger, direkter und gesicherter Kabelweg abseits von der Öffentlichkeit zugänglichen Bereichen ohne Querung von Fahrwegen bestehen oder bauseitig eingerichtet werden. Sollte der Bereich in einer verlegten Kabelweg-Entfernung von mehr als 75 m vom Ü-Wagen entfernt sein, muss durch den Club bauseits eine geeignete Festverkabelung umgesetzt werden. Diese ist vor Durchführung mit dem Hostbroadcaster abzustimmen.

Für den Fall, dass die Spielstätte nicht von Riedel Networks per Glasfaser erschlossen ist und die Übertragung längerfristig, über einen Zeitraum von zwei Monaten oder mehr hinweg per SNG erfolgt, muss die SNG-Stellfläche direkt an den TV-Compound angeschlossen sein.

Für das SNG-Fahrzeug ist ein Stromanschlüsse lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 9.6 bereitzustellen.

### **9.3 AUDIO-STAGEBOX DES HOSTBROADCASTERS**

Für die Durchführung sämtlicher Produktionskonzepte ist an der Spielstätte eine Position für die AUDIO-Stagebox in Absprache mit dem Produktionsproviders AP im Rahmen der Vorbesichtigung zu definieren. Die Position muss dabei folgende Anforderungen erfüllen:

- Die Stellfläche muss im Innenraum der Spielstätte auf Spielfeldniveau bereitgestellt werden.
- Der Flächenbedarf umfasst zusammenhängend mindestens 1,5 x 2 m
- Der Zugang zur Position muss ebenerdig ohne Stufen und durch Lastenfahrstühle erreichbar sein.
- Die Aufstellfläche muss bauseitig vom öffentlichen Zuschauerbereich abgetrennt und vor direktem Zugriff durch Dritte gesichert werden können
- Aufgestellte Antennenstative können im Einzelfall zu unvermeidbaren Sichtbehinderungen führen.

Für die Audio-Stagebox ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 9.6 bereitzustellen.

### **9.4 VENUE CORE BEI REMOTEPRODUKTIONEN**

Für die Durchführung von Remote-Produktionen ist an der Spielstätte eine Position für das Venue Core in Absprache mit dem Produktionsproviders AP im Rahmen der Vorbesichtigung zu definieren. Die Position muss dabei folgende Anforderungen erfüllen:

- Die Stellfläche muss in einem geschlossenen Innenraum (auch Loading-Dock, Garage oder vergleichbar) zur Verfügung gestellt werden. Ein überdachter, wettergeschützter Außenbereich ist nicht geeignet.

- Der Flächenbedarf (für 2x rollbare 19“ Venue Cores incl. Kabeltrommeln) umfasst zusammenhängend eine Abmessung von mindestens 1,5 x 4m.
- Der Zugang zur Position muss ebenerdig ohne Stufen und durch Lastenfahrstühle erreichbar sein.
- Die Aufstellfläche muss bauseitig vom öffentlichen Zuschauerbereich abgetrennt und vor direktem Zugriff durch Dritte gesichert werden können.
- Die Position sollte nach Möglichkeit nicht durch die Hallenbeschallung beeinträchtigt sein.
- Die Kabelwege dürfen den technischen Aufwand und die Kabellängen im Vergleich zur Produktion mit Ü-Wagen nicht überschreiten.
- Die Position benötigt GNSS (Global Navigation Satellite System)-Empfang. Die Empfangsqualität wird durch den Hostbroadcaster im Vorfeld geprüft. Ist der GNSS-Empfang am Venue Core nicht gegeben, muss durch den Hostbroadcaster eine GNSS-Antenne an geeigneter Position (fest) installiert werden können.

Für das Venue Core ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 9.6 bereitzustellen.

## **9.5 IRS-STAGEBOX (HOSTBROADCASTER) BEI REMOTE-PRODUKTIONEN**

Zur Sicherstellung von Signalabgaben und Annahmen gemäß Ziffern 5.3 bis 5.5 bei Remote-Produktionen ist an der Spielstätte eine Position für eine IRS-Stagebox in Absprache mit dem Produktionsproviders AP im Rahmen der Vorbesichtigung zu definieren. Sie ersetzt bei Remote-Produktionen den Austausch der genannten Signale ab Ü-Wagen-Heck. Über die IRS-Stagebox werden 7x Signale (BNC, HD-SDI 1080i25) an das IRS (max. 6 Kameras + PGM) abgegeben und 1x Signal vom IRS übernommen („IRS TV-Out“). Zudem wird hier via 1x Gigabit-Ethernet (RJ45) Verbindung hergestellt (Grafik-Netzwerk).

Die Position muss dabei folgende Anforderungen erfüllen:

- Die hierfür erforderliche Stellfläche im Innenraum der Spielstätte muss pro Spielstätte zwischen den Beteiligten individuell vereinbart werden. Hierbei ist der Verkabelungsaufwand zwischen Venue Core, IRS-Stagebox und IRS-Übergabepunkt für den Hostbroadcaster so gering wie möglich zu halten.

- Der Flächenbedarf umfasst zusammenhängend mindestens 1 x 1 m
- Der Zugang zur Position muss ebenerdig ohne Stufen und durch Lastenfahrstühle erreichbar sein. (entfällt bei Positionierung direkt am Venue Core)
- Die Aufstellfläche muss bauseitig vom öffentlichen Zuschauerbereich abgetrennt und vor direktem Zugriff durch Dritte gesichert werden können

Die BBL stellt den Clubs in ihrer ersten Heimspielstätte die für die Signalverteilung erforderliche feste Vorverkabelung sowie die Komponenten (z.B. Wandschränke, Netzwerktechnik, Konverter). Die hierfür erforderliche Montagekosten (Elektro- und Netzwerkinstallationen, Wanddurchbrüche, etc.) sind durch die Clubs zu tragen.

Für die IRS-Stagebox ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 9.6 bereitzustellen.

## **10 ANFORDRUNGEN AN SPIELSTÄTTEN-INFRASTRUKTUR**

### **10.1 STROMANSCHLÜSSE**

Sämtliche nachfolgend aufgeführten Strom-Anschlusspunkte für die medientechnische Infrastruktur des Hostbroadcasters bzw. Pay-TV-Verwerter (nachfolgend „TV-Anschlüsse“) stehen diesen exklusiv zur Verfügung und müssen über eine ausreichende Stromversorgung verfügen, um die TV-Produktion sicherzustellen.

Die jeweiligen Positionen der TV-Anschlüsse werden im Rahmen der Vorbesichtigung zwischen Hostbroadcaster und Club definiert und durch den Club bereitgestellt.

Es wird hierbei zwischen

- dauerhaften (Bereitstellung erforderlich 24x7x365) und
- temporären (Bereitstellung erforderlich für den Arbeitszeitraum am Produktionstag ab Park& Power bis Abbauende)

TV-Anschlüssen unterschieden. Sämtliche TV-Anschlüsse sind mit "TV" zu beschriften.

Die Ausführung bzw. Betrieb der TV-Anschlüsse muss im gesamten Produktionszeitraum eine dauerhafte und ausreichende Stromversorgung sicherstellen.

Sämtliche Anschlüsse sind so auszuführen, dass diese nicht einfach händisch vor Ort zu trennen bzw. auszuschalten sind.

Insbesondere die dauerhaften TV-Anschlüsse sollten an eine unterbrechungsfreie Stromversorgung (USV) angeschlossen sein, sofern diese in der Spielstätte vorhanden ist oder müssen anderenfalls redundant ausgeführt werden. Eine Redundanz ist in diesem Sinne gewährleistet, wenn an geforderter Stelle ein zusätzlicher, gleichartiger und getrennt abgesicherter Endstromkreis installiert wird. Die Anschlusspunkte müssen regengeschützt, überdacht und abschließbar sein. In den Strom-Anschlusskästen darf keine weitere Technik eingebaut sein.

Die Stromversorgung der TV-Anschlüsse am TV-Compound muss stets direkt über die Hauptverteilung der Spielstätte angebunden sein und eine Gesamt-Anschlussleistung von mind. 150 kVA sicherstellen. Es ist zu gewährleisten, dass verbaute Absicherungen auch hohe Anschlagströme tolerieren.

Sollte der Club die benannte Stromversorgung nicht über das Gebäudenetz gewährleisten können, ist diese bei Bedarf mittels Aggregaten sicherzustellen.

Alle Anschlüsse für die Übertragungstechnik müssen nachweislich jährlich durch eine Fachkraft überprüft werden und den gültigen Vorschriften entsprechen.

Ein Potentialausgleich zwischen sämtlichen Anschlusspunkten, inklusive aller TV-Anschlüsse, ist zu gewährleisten.

Wird eine Fehlerstromschutzschaltung (RCD) eingebaut, so ist diese für jeden TV-Stromkreis grundsätzlich separat auszuführen. RCDs die mehrere Stromkreise gesammelt abdecken sind für TV-Zwecke ungeeignet und unzulässig.

Die jeweiligen TV-Anschlüsse sind mit nachfolgenden Fehlerstromschaltungen zu versehen:

Leistung / Typ	Pflicht Fehlerstromschutzschaltung (RCD)
125A CEE (sofern optional vorhanden)	Nein, Falls vorhanden Auslösestrom 500 mA
63A CEE	Nein, Falls vorhanden Auslösestrom 300 mA
32A CEE	Ja Auslösestrom 30 mA
16A CEE	Ja

	Auslösestrom 30 mA
16A Schuko	Ja Auslösestrom 30 mA

### Dauerhafte TV-Anschlüsse (24x7)

Ort Abnehmer	Anschlüsse	
In Halle <b>Pixellot Kamera VPU</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Leistung / Typ</b>
	1	16A Schuko
im Telekommunikationsraum mit Endgerät <b>Glasfaseranschluss</b> <b>Netzabschluss Vordienstleister</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Leistung / Typ</b>
	1 + Redundanz	16A Schuko
In-Haus-Technikraum <b>Glasfaseranschluss</b> <b>Service-Rack</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Leistung / Typ</b>
	1 + Redundanz	16A Schuko
In Halle <b>Glasfaseranschluss</b> <b>SMPTE-Box</b> <b>Übergabepunkt für "Außenproduktion"</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Leistung / Typ</b>
	1 + Redundanz	16A Schuko

### Anforderungen Provider Broadcast-Produktion

#### Temporäre TV-Anschlüsse (am Produktionstag)

Ort Abnehmer	Anschlüsse		*1 Max. Kabelentfernung
TV-Compound Ü-Wagen oder Remote-Fahrzeug (Host)	<b>Anzahl</b>	<b>Leistung / Typ</b>	40 m
	1	125A CEE* * Anschluss optional. Sollte dieser bereits vorhanden sein, sollte er bestehen bleiben	

	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>63A CEE</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>63A CEE* * Redundanz, sofern kein 125A CEE vorhanden ist</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>32A CEE</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>16A Schuko</td> </tr> </table>	1	63A CEE	1	63A CEE* * Redundanz, sofern kein 125A CEE vorhanden ist	2	32A CEE	3	16A Schuko	
1	63A CEE									
1	63A CEE* * Redundanz, sofern kein 125A CEE vorhanden ist									
2	32A CEE									
3	16A Schuko									
<b>TV-Compound SNG (Host)</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Anzahl</th> <th>Leistung / Typ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>32A CEE</td> </tr> </tbody> </table>	Anzahl	Leistung / Typ	1	32A CEE	25 m				
Anzahl	Leistung / Typ									
1	32A CEE									
<b>In Halle / TV-Position AUDIO-Stagebox + Drahtlos-Technik (Host)</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Anzahl</th> <th>Leistung / Typ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>16A Schuko</td> </tr> </tbody> </table>	Anzahl	Leistung / Typ	1	16A Schuko	25 m				
Anzahl	Leistung / Typ									
1	16A Schuko									
<b>In Halle / TV-Position IRS-Stagebox (Host)</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Anzahl</th> <th>Leistung / Typ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>16A Schuko</td> </tr> </tbody> </table>	Anzahl	Leistung / Typ	1	16A Schuko	25 m				
Anzahl	Leistung / Typ									
1	16A Schuko									
<b>In Halle / TV-Position Remote / Venue-Core (Host) (bei Remote-Produktion)</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Anzahl</th> <th>Leistung / Typ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>16A CEE</td> </tr> </tbody> </table>	Anzahl	Leistung / Typ	1	16A CEE	25 m				
Anzahl	Leistung / Typ									
1	16A CEE									
<b>In Halle / TV-Arbeitsplatz KOM-Platz / Kommentatorenplatz (Dyn)</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Anzahl</th> <th>Leistung / Typ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>16A Schuko</td> </tr> </tbody> </table>	Anzahl	Leistung / Typ	1	16A Schuko	25 m				
Anzahl	Leistung / Typ									
1	16A Schuko									
<b>In Halle / TV-Arbeitsplatz GFX-Platz / Grafikarbeitsplatz (Dyn)</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Anzahl</th> <th>Leistung / Typ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>16A Schuko* *nur sofern nicht direkt am KOM-Platz</td> </tr> </tbody> </table>	Anzahl	Leistung / Typ	1	16A Schuko* *nur sofern nicht direkt am KOM-Platz	25 m				
Anzahl	Leistung / Typ									
1	16A Schuko* *nur sofern nicht direkt am KOM-Platz									

\*1 max. verlegte Kabelentfernung von Anschluss zum Abnehmer

### Anforderungen Provider NextGen-Produktion (Spontent)

#### Temporäre TV-Anschlüsse (am Produktionstag)

Ort Abnehmer	Anschlüsse	*1 Max. Kabelentfernung

<b>In Halle / Regie</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Leistung / Typ</b>	5 m
	1	16A Schuko als beschriftete Wandsteckdose	
<b>In Halle / Regie KOM-Platz / Kommentatorplatz (Dyn) Sofern von Regie getrennt</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Leistung / Typ</b>	5 m
	1	16A Schuko als beschriftete Wandsteckdose	
<b>direkt an den jeweiligen Kamerapositionen</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Leistung / Typ</b>	0 m
	pro Kamera	230V Schuko als beschriftete Steckdose, alternativ Ausführung auch als temporäres Verlängerungskabel möglich	

Die in der BBL Datenbank verfügbaren Fragebögen zur Stromversorgung in den Spielstätten müssen von jedem Verein bis spätestens 31.08.2025 in der BBL Datenbank hochgeladen werden.

## 10.2 KABELWEGE

Sämtliche fliegend verlegten und fest installierten Kabel zwischen TV-Compound und Remote-Unit und den verschiedenen Medienarbeitsplätzen müssen in gesicherten und nicht der Öffentlichkeit zugänglichen Kabelwegen verlegbar sein. Kabelwege in öffentlichen, insbesondere in von Zuschauern stark frequentierten Bereichen müssen vom Zuschauerblock mechanisch getrennt und geschützt verlaufen. Der Club hat dafür die Voraussetzungen für eine tagesaktuell fliegende Verkabelung zu schaffen.

Auch innerhalb der Spielstätte müssen die infrastrukturellen Voraussetzungen für die sichere und geschützte Verlegung von Kabeln beispielsweise durch die Installation von Kabelhaken geschaffen werden. An getrennten Brandschutzzonen und Türen müssen entsprechende Kabeldurchführungen angebracht sein (min. 100 mm Durchmesser). Kabelwege in öffentlichen, insbesondere in von Zuschauern stark frequentierten Bereichen müssen vom Zuschauerblock mechanisch getrennt verlaufen. Kabel müssen stets zugriffgeschützt verlegt werden können.

### Broadcast-Produktion

Eine maximale Kabelstrecke pro Endgerät darf eine Länge von 300 m ab Ü-Wagen oder Venue Core nicht überschreiten.

Dafür sind zwischen TV-Compound und Remote-Unit und Spielstätte im öffentlichen Bereich Kabeltrassen aufzubauen und Kabelschächte im Belag einzubauen. Dabei sind feste Installationen stets zu bevorzugen, insbesondere bei Querungen von Fahrwegen. Alternativ ist vom Club für eine fliegende Verkabelung im Außenbereich eine Trasse aus Kabelbrücken auszulegen. Kabelbrücken im Bereich von Fahrwegen müssen mit dem Bodenbelag verankert oder durch andere Maßnahmen gegen Verschieben geschützt werden. Dieser Kabelweg muss zu Aufbaubeginn am Produktionstag zur Verfügung stehen und stets zugänglich sein.

### 10.3 BELEUCHTUNG

Die technischen und qualitativen Anforderungen an die Beleuchtung einer Spielstätte wird separat in der **BBL RICHTLINIE ZUR SPIELHALLENBELEUCHTUNG** aufgeführt. Die Verfügbarkeit von Licht beim Warm-Up, im Spielbetrieb und nach der Partie wird in den **BBL STANDARDS** vorgegeben.

Durch den Einsatz von lichtemittierenden LED-Werbeflächen kann die Bildaufzeichnung der TV-Produktionen maßgeblich gestört werden. Es ist dabei darauf zu achten, dass die Einstellung der LED-Werbeflächen sowohl in der Halle als auch im TV ein qualitativ gleichwertiges Erscheinungsbild abgeben.

Im Rahmen des gemeinsamen Beleuchtungstest (siehe auch Ziffer 4.8) ist das Zusammenspiel zwischen TV-Übertragung und LED-Werbeflächen bei jedem Spiel zu überprüfen und auf die TV-Produktion abzustimmen. Siehe hierzu auch *Anlage 3*.

Im Streitfall entscheidet die BBL und kann den Club gemäß BBL-Strafenkatalog sanktionieren.

#### Arbeitsbeleuchtung

Während des kompletten Auf- und Abbaus hat der Club eine ausreichende Arbeitsbeleuchtung der Spielstätte laut Arbeitsstättenverordnung (ASR A3.4) sicherzustellen.

## 10.4 BESCHALLUNG

Für die Gewährleistung eines hochwertigen audiovisuellen Eindrucks der TV-Produktion der Spiele ist neben Bildqualität auch die Tonqualität von entscheidender Bedeutung.

Eine akustische Störung oder Behinderung insbesondere der Live-Kommentatoren durch das vom Heim-Club veranstaltete Rahmenprogramm (u. a. Arena-TV, Musikeinspielungen) ist so gering wie möglich zu halten. Daher muss die installierte Beschallungsanlage mindestens im Bereich der Medientribüne und eines dort befindlichen Kommentatorenplatzes regulier- und abschaltbar sein. Die Schallpegel sind den gültigen Vorschriften anzupassen. Insbesondere ist darauf zu achten, dass im Bereich der Live-Kommentatoren Schalldruckpegel von 95 dB(A) nicht überschritten werden. In jedem Fall ist der Schalldruckpegel an allen Medienarbeitsplätzen des Hostbroadcaster / TV-Erstverwerter sofern sie in der Arena sind, auf maximal 95 dB(A) zu beschränken. Für die Messung und Einhaltung ist der Heim-Club verantwortlich.

Neben den o.g. Regelungen muss insbesondere gewährleistet sein, dass redaktionelle Aufzeichnungen von Interviews im Vorfeld des Spiels akustisch nicht überlagert werden (z.B. durch Musikeinspielungen, Audio „Videowürfel“ Stadion-TV). Hierfür ist die hallenseitige Beschallungsanlage mindestens an den entsprechenden Positionen so anzupassen, dass die hier stattfindenden TV-Voraufzeichnungen nicht gestört werden.

Bei der Live-Aufzeichnung der Superflash-Interviews zur Halbzeitpause (jeweils 2 Minuten nach der 1. Halbzeit und vor der 2. Halbzeit) ist die Spielstättenbeschallung so anzupassen, dass die Durchführung von Interviews möglich ist. Gleiches gilt nach Spielende in einem Zeitraum ab 2 bis ca. 10 Minuten nach Abpfiff.

Entsprechende Absprachen zur Beschallung im Rahmen des Eventprogramms in Abstimmung des Ablaufs der TV-Produktion (z.B. Voraufzeichnungen) erfolgen im Vorfeld des Spiels zwischen AL und PV im Rahmen der Ablaufbesprechung.

Sollte die TV-Produktion während der Live-Aufzeichnung durch die Spielstättenbeschallung trotzdem massiv gestört werden, wird die AL dies unmittelbar beim Kommissar anzeigen. Dieser wird dann unmittelbar für eine Regulierung im Sinne aller Beteiligten zu sorgen und die BBL über etwaige Probleme informieren.

Eine Störung liegt vor, wenn die Lautstärke in der Halle durch künstliche Beschallung so hoch ist, dass keine Kommunikation zwischen den Beteiligten der TV-

Produktion möglich ist bzw. Audioaufzeichnungen unverständlich werden. Bei Feststellen derartiger Einschränkungen durch den Toningenieur, informiert dieser den Aufnahmeleiter, der die Problematik an den PV weitergibt. Der PV ist angehalten so zeitnah wie möglich für eine angepasste Lautstärke zu sorgen.

Die BBL hat bei wiederkehrenden Beschwerden, das Recht eine Messung des Innenpegels einer Spielstätte durchführen zu lassen. Bei Überschreiten der zulässigen Werte werden die Kosten der Messung dem Heim-Club in Rechnung gestellt.

## 11 LAGERRAUM NEXTGEN-PRODUKTION

Sofern möglich, soll die komplette Produktionstechnik / Streaming-Technik (Aufzeichnungstechnik Kameras / Mikros, Kabel, Flight-Case Regie) zwischen den Produktionstagen am Ort verbleiben und wird nach dem Abbau in der Spielstätte eingelagert. Am Produktionstag muss insbesondere zum Aufbau ein ungehinderter Zugang zur Technik bzw. deren Abtransport aus dem Lagerraum möglich sein. Der Zugang zur Technik darf nicht durch andere Lagergegenstände versperrt werden.

Für die Lagerung der Streaming-Technik sind folgende Anforderungen einzuhalten:

- **Platzbedarf:**  
Als reine Stellfläche für die wesentlichen technischen Komponenten (Regie-Rack, Stagebox und Lagerkiste) wird eine Fläche von etwa 1,40 m × 1,20 m oder alternativ 2,60 m × 0,60 m benötigt. Das verbleibende Equipment kann volumenmäßig problemlos auf oder in den Transportcases gelagert werden, sodass keine weiteren Flächenanforderungen bestehen.
- **Trockene und saubere Umgebung:**  
Der Lagerraum muss trocken, sauber und geschützt vor grobem Staub und Schmutz sein. Die Luftfeuchtigkeit ist auf ein für technische Geräte unkritisches Niveau zu halten (idealerweise unter 60 % relative Luftfeuchtigkeit). Extreme Temperaturschwankungen sind zu vermeiden.
- **Abschließbarer Lagerraum:**  
Die Technik muss in einem abschließbaren Raum gelagert werden. Türen und Zugangspunkte sind mit hochwertigen Schließsystemen zu sichern, um unbefugten Zutritt zu verhindern. Eine zusätzliche Absicherung durch Alarmanlagen oder Videoüberwachung wird empfohlen.

- **Zugriffskontrolle:**

Der Zugang zum Lagerraum sollte ausschließlich autorisierten Personen möglich sein.

### **Verfügbarkeit von Lagerflächen:**

Sollte der Verein in der Spielstätte **keinen** geeigneten Lagerraum zur Verfügung stellen können, werden sich der Verein und Dyn Media über eine andere geeignete Lagerstätte verständigen, wobei Dyn Media die dafür anfallenden Kosten trägt. Die BBL bittet nachdrücklich alle Vereine um bestmögliche Unterstützung eine geeignete Lagerfläche innerhalb der Spielstätte bereitzustellen.

### **Elektronikversicherung & Aufbewahrung des Equipments**

Die Elektronikversicherung der Spontent Productions GmbH bietet einen Versicherungsschutz ausschließlich für das im Eigentum der Spontent Productions GmbH befindliche Produktionsequipment, das im Rahmen der Übertragungen von Spielen der Basketball Bundesliga (BBL) eingesetzt wird.

**Versichert** sind unvorhergesehene Schäden wie Bedienungsfehler, Überspannung, Brand, Wasserschäden, Vandalismus, höhere Gewalt sowie Verlust durch Diebstahl, Raub oder Einbruch.

**Nicht versichert** sind Schäden durch vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verhalten (z.B. unbeaufsichtigte Lagerung im öffentlichen Raum, unsachgemäße Nutzung des Equipments oder vorsätzliche Missachtung technischer Betriebsanweisungen).

### **Lagerung:**

Das Produktionsequipment ist in einem trockenen, beheizten und abschließbaren Raum zu lagern, der ausschließlich autorisiertem Personal zugänglich ist; Schlüssel oder Zugangsdaten dürfen nur an befugte Personen ausgegeben werden. Um Schäden oder unbefugte Eingriffe zu vermeiden, ist sicherzustellen, dass nicht in die Produktion eingebundene Personen keinen Kontakt mit dem technischen Setup haben.

### **Haftung bei Schäden:**

Bei grob fahrlässig verursachten Schäden ist die private Haftpflichtversicherung der verursachenden Person bzw. die Klubversicherung in Anspruch zu nehmen

## **12 SICHERUNG DER PRODUKTIONSEINRICHTUNGEN**

### **12.1 VERKEHRSSICHERUNG**

Die Clubs müssen angepasst an die Witterungsverhältnisse (z.B. extreme Nässe, Eis und Schnee) sämtliche TV-Produktionsflächen und Zuwege (z.B. TV-Compound und nötige Wege / Zugänge vom TV-Compound bis in Spielstätte) vor Aufbaubeginn des Hostbroadcasters vollständig geräumt und gestreut haben.

### **12.2 ORDNUNGSDIENST**

Der Club hat ausreichend qualifiziertes und eingewiesenes Fachpersonal des Ordnungsdienstes rund um den Spielbetrieb zu beauftragen, um einen störungsfreien Ablauf des Produktionsvorhabens sowie den Schutz aller Gewerke inklusive installierter Technik zu gewährleisten. Er hat sicherzustellen, dass dem Ordnungsdienst die jeweils gültige Fassung der TV-Richtlinie vorliegt und diese umgesetzt wird.

Der Ordnungsdienst muss insbesondere an folgenden Positionen abgestellt werden:

- Broadcast-Produktion: TV-Compound ab dem in der Disposition vermerkten Arbeitsbeginn bis zum Verlassen des letzten Produktionsfahrzeugs.
- Broadcast-Produktion: Venue Core Remote-Unit ab dem in der Disposition vermerkten Arbeitsbeginn bis zum Abbau der Venue Core Remote-Unit

Der Ordnungsdienst muss folgenden Positionen überwachen:

- Kamerapositionen, sofern diese sich in öffentlich zugänglichen Bereichen befinden für die Dauer der Zuschaueröffnung.
- Medientribüne im Bereich der Führungskameras und der Kommentatoren für die Dauer der Zuschaueröffnung.
- TV-Installationen im Innenraum der Veranstaltungsstätte für die Dauer der Zuschaueröffnung.
- NextGen Produktion: Regie-Arbeitsplatz

- Kommentatorenplatz bzw. Studio-/Presenter-Position für die Dauer der Zuschaueröffnung.

Für alle weiteren Arbeitsbereiche ist sicherzustellen, dass ausreichend Schutz für Personal und Technik besteht und keine Einschränkungen für den Produktionsablauf entstehen.

### **12.3 TV-COMPOUND BROADCAST-PRODUKTION**

Der TV-Compound muss stets vom öffentlichen Bereich mechanisch abgetrennt, sowie gesichert und überwacht sein. Liegt der Bereich nicht in einem geschlossenen für die Öffentlichkeit nicht zugänglichen Betriebshof, so ist er ab dem in der Disposition vermerkten Arbeitsbeginn bis zum Verlassen des letzten Produktionsfahrzeugs durch einen Ordnungsdienst sowie durch mechanische Vorrichtungen zu markieren und zu sichern. Als mechanische Vorrichtung ist mindestens ein über Aufsteller gespanntes Absperrseil oder eine Absperrkette zu verwenden, jedoch kein Flatterband. Liegt der TV-Compound in einem der Öffentlichkeit grundsätzlich zugänglichen Bereich, so ist er als gesperrter, nicht zugänglicher Bereich zu kennzeichnen. Darüber hinaus sind vom Club gegebenenfalls sämtliche weitere Maßnahmen zu treffen, um Gefahren von Personal und Technik abzuwenden. Dies betrifft insbesondere den Zeitraum ab 3,5 Stunden vor Spielbeginn bis 2 Stunden nach Spielende. Nicht an der Produktion beteiligte Personen haben generell keinen Zutritt zum TV-Compound. Insbesondere wenn keine mechanische Trennung zwischen TV-Compound und öffentlichem Bereich vorhanden ist, gilt es sicherzustellen, dass sich keine externen Personen im Produktionsbereich aufhalten oder in diesen Bereich eintreten können. Jegliche Haftung gegenüber nicht zutrittsberechtigten Dritten (z.B. Personen- oder Sachschäden) wird vom Host-broadcaster grundsätzlich abgelehnt.

### **12.4 VENUE CORE BROADCAST-PRODUKTION**

Erfolgt die Umsetzung des Produktionsvorhabens über Remote-Produktion aus dem Sendezentrum, so ist insbesondere der Aufstellplatz des Venue Cores gesondert zu überwachen und vom Zugriff Dritter zu schützen. Dies betrifft insbesondere den Zeitraum ab 3,5 Stunden vor Spielbeginn bis 2 Stunden nach Spielende. Nicht an der Produktion beteiligte Personen haben generell keinen Zutritt in den Bereich des Venue Cores.

## 12.5 AUFBAUTEN UND INSTALLATIONEN IN DEN ARENEN

Der Club hat sämtliche erforderlichen und geeigneten Maßnahmen zu treffen, um Gefahren vom Hostbroadcaster abzuwenden. In diesem Zusammenhang hat er insbesondere Verkehrssicherungspflichten im Zusammenhang mit den Anforderungen der Richtlinien der BBL zu erfüllen. Insbesondere ist sicherzustellen, dass der Stadionbetrieb den arbeitsschutzrechtlichen Vorschriften gemäß Arbeitsstättenverordnung sowie den Unfallverhütungsvorschriften entspricht.

Für den Fall, dass die gegebene Infrastruktur nicht den Anforderungen entspricht, wird der Club schriftlich von der BBL über Mängel und eine Frist zur Beseitigung in Kenntnis gesetzt. Nach deren erfolglosem Verstreichen kann der Hostbroadcaster nach Abstimmung mit der BBL selbst zu Lasten des Clubs geeignete Maßnahmen zur Abwehr von Produktionsrisiken treffen lassen. Im Falle von unmittelbaren Risiken für Produktion und Ablauf kann der Hostbroadcaster auch ohne Fristsetzung Mängel beseitigen lassen.

Sofern dem Hostbroadcaster infolge ungenügender oder mangelhafter medientechnischer Infrastruktur Schäden oder Mehraufwendungen entstehen, hat der Club diese zu entgelten.

## 12.6 HAFTUNG

Der Club hat durch geeignete Maßnahmen stets dafür Sorge zu tragen, dass Personal sowie ein- und aufgebaute Technik samt Verkabelung durch Fremdeinwirkung nicht zu Schaden kommen. Hierfür sind im Einzelfall mechanische Vorkehrungen und der Einsatz zusätzlicher Ordnungskräfte notwendig.

Der Club hat ebenso sicherzustellen, dass sich keine unberechtigten Personen in den Arbeitsbereichen, insbesondere im Bereich des TV-Compound und des Venue Core aufhalten. Jegliche Haftung gegenüber nicht Zutrittsberechtigten Dritten (z.B. Personen- oder Sachschäden) wird vom Hostbroadcaster grundsätzlich abgelehnt.

Es sind die gesetzlichen Haftungsregelungen anwendbar.

Der Club ist verpflichtet, sein Risiko durch den Abschluss angemessener Versicherungen zu reduzieren.

Im Schadensfall ist der Club, dessen Spieler oder Arbeitnehmer das Schadensereignis verursacht oder hilfsweise vom Schadensereignis betroffen ist, sofern kein anderer Spieler oder Arbeitnehmer des gegnerischen Clubs in das Schadensereignis involviert ist, oder hilfsweise in dessen regelmäßiger Spielstätte das Schadensereignis eintritt, verpflichtet, die Ersatzansprüche, die aus dem Schadensfall resultieren, zu koordinieren, die Ersatzansprüche zu leisten und gegebenenfalls bei dem Schadensverursacher Regressansprüche geltend zu machen.

### **13 GLASFASERANSCHLUSS HOSTBROADCASTER**

Alle Hauptspielstätten der Clubs werden nach Möglichkeit (zeitliche Verfügbarkeit und wirtschaftliche Parameter wie initiale Bauten) in Auftrag und Kosten des Hostbroadcasters an ein geschlossenes Glasfaser-Netzwerk erschlossen. Dieses dient sowohl Services zur Kontribution der Mediensignale als auch Internet-services zur Umsetzung der Berichterstattung des Hostbroadcasters und Pay-TV Erstverwerter (Dyn). Der mit der Umsetzung durch Dyn Productions beauftragte Produktionsprovider Kontribution Glasfaser-Netzwerk „KGFN“ (Riedel Networks) benötigt hierzu an diesen Standorten vom zuständigen Heim-Club und Spielstättenbetreiber Unterstützung bei der initialen Installation und auch Betrieb (*siehe Anlage 2, wird nachgereicht*).

Der Club stellt dem Hostbroadcaster hierzu die nachfolgend beschriebenen Infrastrukturleistungen (incl. aller damit verbundenen Betriebs-, Wartungs-, Instandhaltungs- und Verbrauchskosten) kostenfrei zur Verfügung.

Durch den Club wird sichergestellt, dass der Zugang zu sämtlichen nachfolgend benannten technischen Einrichtungen des Glasfaseranschlusses durch die technischen Mitarbeiter des Hostbroadcasters (Außenproduktion oder „KGFN“) zu Betriebs- und Entstörungszwecken über den PV des Clubs im gesamten Produktionszeitraum (von Park & Power bis Abbauende) jederzeit schnellstmöglich gewährleistet wird.

#### **13.1 ÜBERSICHT DER BESTANDTEILE FÜR GLASFASER-NETZWERK**

Das Glasfaser-Netzwerk an der Spielstätte ist technisch in mehrere Servicebereiche aufgegliedert:

1. Zuführung der Carrierleitung des Vordienstleisters (im Regelfall Deutsche Telekom) im Telekommunikationsraum („Netzabschluss des Vordienstleisters“).
2. Verbindung vom Telekommunikationsraum zum Service Rack und Stellfläche und Versorgung Service Rack.
3. Verbindung vom Service Rack zum Anschlusskasten des Produktionsproviders AP und Stellfläche und Versorgung für den Anschlusskasten („SMPTE-Box“)

## 13.2 NETZABSCHLUSS VORDIENSTLEISTER

Bei nachfolgenden Anforderungen wird die Annahme einer In-Haus-Lösung bei Netzabschluss und Service Rack getroffen. Sollte an der Spielstätte aus baulichen Gründen keine In-Haus-Lösung möglich sein, können in Abstimmung zwischen Club und Hostbroadcaster auch alternative Lösungen (z.B. Outdoor-Geräteschrank) umgesetzt werden.

Zur Installation des Endgerätes für den Netzabschluss wird durch den Club ein Übergabepunkt (z.B. in einem trockenen und staubfreien Technikraum) mit geeigneter Aufstellfläche incl. Stromversorgung für den Hostbroadcaster dauerhaft bereitgestellt.

Aufstellfläche:

- es wird die Fläche zur Installation eines Endgerätes mit mind. zwei Höheneinheiten in einem 19“-Geräteschrank benötigt

Für den Netzabschluss ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 10.1 bereitzustellen.

## 13.3 SERVICE RACK

Zur Installation des Service Rack wird durch den Club ein trockener und staubfreier In-Haus-Technikraum mit geeigneter Aufstellfläche incl. Stromversorgung für Hostbroadcaster den dauerhaft beigestellt.

Aufstellfläche:

- Fläche zur Installation der Netzwerktechnik in einem 19"-Geräteschrank mit mind. 18 Höheneinheiten
- Anschlussmöglichkeit des In-Haus-Kabels vom Telekommunikationsraum an das Service Rack
- zum Öffnen der Türen ist rund um den Bereich des 19"-Geräteschrank ein Abstand von 1 m, insbesondere vorne, freizuhalten
- idealerweise wird eine Klimatisierung des Raumes in einem Bereich von 18 bis 24 Grad sichergestellt
- Übergangsweise Stellfläche für ein Flight-Case bis zur dauerhaften Bereitstellung Stellfläche für das Service Rack

Für das Service Rack ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 10.1 bereitzustellen.

### **13.4 VERSORGUNG UND ÜBERGABE TV (SMPTE-BOX)**

Unabhängig vom Produktionskonzept Ü-Wagen oder Remote-Produktion wird an der Spielstätte an zentraler Übergabe- und Anschlusspunkt zwischen Produktionsprovider KGFN und AP („SMPTE-Box“) umgesetzt. Die entsprechende Position wird im Rahmen der Vorbesichtigungen gemeinsam mit dem Club festgelegt.

Zur Installation der SMPTE-Box stellt der Club dem Hostbroadcaster nachfolgende beschriebene Aufstellflächen incl. Stromversorgung dauerhaft bei.

Aufstellfläche:

- die Flächenbedarf für die Installation des Anschlusskastens beträgt (Breite x Höhe x Tiefe) ca. 600 x 380 x 350 mm
- zum Öffnen der Türen und Kabelführung zum Ü-Wagen ist rund um den Bereich des Anschlusskastens ein Abstand von 1 m freizuhalten
- die obere Kante des Anschlusskastens darf eine Höhe von 1,5 m nicht überschreiten

Für die SMPTE-Box ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 9.6 bereitzustellen.

## 14 QUALITÄTSANFORDERUNG AN DAS BASISIGNAL

In diesem Teil der Produktionsrichtlinien wird die Mindestanforderung an die redaktionelle Umsetzung des Basissignals beschrieben, um eine Minimum-Standardqualität der Übertragungen zu erreichen (siehe dazu auch Anlage 1).

### 14.1 TEAMANSPRACHEN IN DER AUSZEIT UND PAUSEN

Dem Hostbroadcaster ist es gestattet, während Auszeiten und Viertelpausen Bild- und Tonaufnahmen aus Nahdistanz aufzunehmen.

Der Hostbroadcaster respektiert den Wunsch der Bundesliga-Trainer das Taktikbrett aus dem Kamerabild der Teambesprechungen während Auszeiten und Pausen herauszuhalten.



Erwünscht (Quelle: Eibner-Pressefoto/Sascha Walther)

Nicht erwünscht (Quelle: Jörn Wolter / wolterfoto.de)

In den Viertelpausen und in den Auszeiten wird dem Hostbroadcaster mittels Tonangel und Kamera ermöglicht, die Audio-Atmosphäre der Teambesprechung zu übertragen. Im Regelfall wird die Mannschaft tonlich erfasst, die die Auszeit genommen hat. Demnach besteht ebenfalls die Möglichkeit bei der Mannschaft die Audi-Atmosphäre einzufangen, die die Auszeit nicht genommen hat!

Lehnen Mannschaftsverantwortliche die Verwendung eines Mikrofons ab, so ist dies durch den Hostbroadcaster zu respektieren, wird aber gleichwohl im Rahmen des BBL-Strafenkatalogs geahndet.

### 14.2 Zugang Kabine

Für den Pay-TV Erstverwerter besteht die Möglichkeit in enger Absprache und nur nach vorheriger Abstimmung mit dem jeweiligen RV vor dem Spiel Content in

den Teamkabinen zu produzieren (Interviews mit Protagonisten, Behind-the-scenes Einblicke, etc.). Dafür erhält er maximal fünf Minuten Zugang zur jeweiligen Teamkabine. Bei besonderen Spielen (z.B. Spiele von besonderer inhaltlicher/sportlicher Relevanz, Pokal- und Playoffspiele) hat der Hostbroadcaster außerdem die Möglichkeit, das Siegerteam nach dem Spiel mit in die Kabine zu begleiten, um emotionale Momente zu übertragen und ggf. kurze Interviews zu führen. Der genaue Zeitpunkt des Zutritts wird zwischen dem Hostbroadcaster und dem zuständigen RV abgestimmt.

### 14.3 SCHIEDSRICHTER-ENTSCHEIDUNGEN UND INSTANT REVIEW

Kommt das Instant Review System (IRS) zum Einsatz, so ist das Rückbild des offiziellen IRS-Servers als eine Bild-in-Bild-Quelle (Butterfly) zu zeigen, in dem der offizielle Review-Grund angegeben ist.



Neues IRS-Design mit Spielstand (Quelle: BBL)

Dem Hostbroadcaster ist es gestattet, bei IRS-Entscheidungen die Beratungen der Schiedsrichter\*innen mittels Tonangel und Kamera im direkten Bereich des IRS zu erfassen und zu senden, damit der TV-Zuschauer die Entscheidungsfindung nachvollziehen kann.

Alternativ wäre es auch möglich ein Mikrofon einzurichten und dieses ausschließlich bei IRS-Entscheidungen zu senden. Bedingung dafür ist, dass das Schiedsrichter Team über den Kommissar vor Ort über den Mikrofoneinsatz informiert wurde. Ein sichtbarer Tischaufsteller mit Mikrofon gilt als erfolgte Information.

## 14.4 TV-GRAFIK UND DATENNUTZUNG

Das Grafikpaket für Spielgrafiken wird von der BBL als Vorlage produziert. Das BBL- Grafikpaket ist bei Live-Produktionen durch den Hostbroadcaster und die TV- Erstverwerter bei Ihren Produktionen und Übertragungen gemäß Styleguide der BBL verbindlich einzusetzen.

Der Spielstand (Scorebox) sollte im laufenden Spiel auch bei Unterbrechungen jederzeit im Bild zu sehen sein. Ist der Ball im Spiel muss der Scorestripe zu verwenden. Näheres regelt der separate Styleguide der BBL, der den TV-Partnern Hostbroadcaster und TV-Verwerter vier Wochen vor Saisonbeginn und 1. Pflichtspiel zugestellt wird.

Die verwendeten Dateninformation müssen aus den offiziellen Scouting-Erhebungen der BBL stammen und dem Design der BBL entsprechen. Nutzung von Eigenkreation (u.a. Advanced Stats, Umgestaltung der Tabelle /Turnierbäume) müssen zuvor von der BBL genehmigt worden sein.

## 14.5 INTERVIEW-BACKDROP

Der Einsatz eines TV-Backdrops ist grundsätzlich verpflichtend für alle Interviewaufnahmen mit BBL-Protagonisten zu verwenden und bei den Aufnahmen gut sichtbar im Hintergrund einzurichten. Eine Ausnahme kann die erste Runde des BBL-Pokals darstellen.

Gestattete Ausnahmen sind Live-Interviews vor dem Spiel ab Sendebeginn und Unterbrechungen (Auszeiten, Viertelpause, Halbzeit) im Spiel. Nach Spielende müssen mindestens zwei Interviews vor dem TV-Backdrop geführt werden. Es ist zu gewährleisten, dass der Ablauf der Interviews in einer Live-Situation durch die Bereitstellung des TV-Backdrop nicht beeinträchtigt wird.

Die BBL stellt den Clubs vor Saisonbeginn einen mobilen TV-Backdrop zur Verfügung. Die Verpflichtung für eine rechtzeitige Zurverfügungstellung des TV-Backdrops obliegt dem Heim-Club. Der genaue Übergabeort auf dem Spielfeld und die Zeitpunkte für die Nutzung werden mit dem Heim-Club und dem Hostbroadcaster vor der Saison definiert und in der Produktionsdisposition festgehalten. Zurverfügungstellung bedeutet, dass der Heim-Club den TV-Backdrop an der definierten Interviewpositionen (beispielsweise bei Voraufzeichnungen Position X und für

Flash-Interviews nach dem Spiel mittig auf Spielfeld) bereitstellt und nach den Interviews dort wieder abholt. Zudem wird bei Broadcast-Produktionen die Aufnahmeleitung bzw. bei NextGen Produktionen der KOM-Creator den Heim-Club (RV/PV) jeweils vor jeder Produktion (z.B. in der Produktionsbesprechung Dyn) über die Zeiten der Zurverfügungstellung informieren, um einen reibungslosen Ablauf auf allen Seiten zu gewähren. Bei keiner Bereitstellung werden die Interviews durch die TV-Verwerter ohne TV-Backdrop aufgezeichnet, um die Abläufe der Sendung / vor Ort nicht unnötig zu verzögern. Eine nicht erfolgte Bereitstellung wird im Rahmen des **BBL-Strafenkatalogs** geahndet.

## 15 TV-MEDIENARBEITSPLÄTZE

Hier nachfolgend wird im Schwerpunkt die Zusammenarbeit zwischen Lizenzgeber BBL und dem Pay-TV Erstverwerter Dyn geregelt. Sollte bei ausgewählten Spielen eine Free-TV Erstverwertung stattfinden, sind in Absprache zwischen Club und Hostbroadcaster, auch diesem co-exklusiven Live-Verwerter entsprechende TV-Medienarbeitsplätze, Interview-Positionen bzw. Interviewpartner zu stellen.

### 15.1 KOMMENTATORENPLATZ

Für den / die Kommentatoren des Pay-TV Erstverwerter Dyn werden durch den Club, möglichst abgetrennt vom Zuschauerbereich und einfach zugänglich, entsprechende TV-Medienarbeitsplätze eingerichtet, die nachfolgende Anforderungen erfüllen:

- Der Arbeitsplatz ist für 2 Personen (Kommentator\*in und Co-Kommentator\*in) ausgelegt.
- Er befindet sich in Blickrichtung TV-Verwertungsseite.
- Er befindet sich am Spielfeldrand auf Höhe der Mittellinie. Befindet sich eine Kameraposition auf Höhe Mittellinie, verschieben sich die Arbeitsplätze wahlweise nach links oder rechts (maximal jedoch nur 10m von der Mittellinie).
- Eine ungehinderte Sicht auf das gesamte Spielfeld vom Sitzplatz der Kommentator\*innen ist während des gesamten Spiels sicherzustellen (z.B. keine stehenden / vorbeilaufenden Zuschauer, Fahnen)
- Jeder Arbeitsplatz muss ausreichend Platz für Monitor und Laptop bieten.

- Der Arbeitstisch muss mindestens die Größe 1,2 m Breite, 80 cm Tiefe und 72-76 cm Höhe ausweisen. Zum Arbeitsplatz sind zwei höhenverstellbaren, drehbare Stühle beizustellen.
- Am Kommentatorenplatz muss Stellfläche für eine Stagebox von 1 m x 1 m vorhanden sein
- Einfacher Zugang auf das Spielfeld für Interviews
- Eine freie optische Sichtachse zwischen den Führungskameras KA 1 oder KA 2 und dem Kommentatorenplatz, um eine „KOM-im-ON“-Position zu ermöglichen.

Am Kommentatorenplatz ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 10.1 bereitzustellen.

Lassen die Gegebenheiten keinen Kommentatorenplatz direkt am Spielfeld zu, beispielsweise durch Fluchtwege, kann optional in Rücksprache mit dem Host-broadcaster ein Alternativ-Standort gewählt werden. Für diesen Fall übernimmt der Heim-Club die Ausgaben für einen zusätzlichen Fieldreporter, die dem diesem über eine jährliche Ratecard mitgeteilt werden.

Abhängig vom Redaktionsstandard des Pay-TV Erstverwerter Dyn kann die Zusetzung des Kommentars auch außerhalb der Spielstätte erfolgen. In diesem Fall wird der Kommentatorenplatz vor Ort nicht benötigt und kann durch den Pay-TV Erstverwerter für den Club zu dessen Nutzung überlassen werden. Die Information seitens des Pay-TV Verwerter erfolgt spätestens 5 Tage vor dem Spiel.

## **15.2 GRAFIKARBEITSPLATZ BROADCAST-PRODUKTION**

Grundsätzlich ist bei jedem Spiel ein eigener Grafikarbeitsplatz an der dafür an der jeweiligen Spielstätte definierten Standard-Position einzurichten.

Die Position des Grafikarbeitsplatzes ist in der Regel in unmittelbarer Nähe des Kommentatorenplatzes einzurichten. Er muss unmittelbar an den Kommentatorenplatz anschließen und muss folgende Anforderungen erfüllen:

- Der Arbeitsplatz ist für eine Person. Idealerweise ist dieser direkt neben dem Kommentatorenplatz bzw. optional auch direkt hinter diesem positioniert.

- Eine ungehinderte Sicht auf das gesamte Spielfeld und mindestens eine Uhranzeige sowie eine Spielstandanzeige der Spielstätte ist vom Sitzplatz des / der Grafikoperator\*in während des gesamten Spiels sicherzustellen.
- Der Arbeitstisch muss mindestens eine Größe 0,8 m Breite, 80 cm Tiefe und 72-76 cm Höhe ausweisen. Zum Arbeitsplatz ist ein höhenverstellbarer, drehbarer Stuhl beizustellen.

Am Grafikarbeitsplatz ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 9.6 bereitzustellen. Befindet sich der Grafikarbeitsplatz direkt neben dem Kommentatorenplatz angeschlossen, ist keine weitere getrennte Stromversorgung notwendig.

Bei Umsetzung des Redaktionskonzeptes „Kommentator Remote“ (Kommentator ist nicht vor Ort in der Halle) entfällt der Bedarf des Kommentator-Arbeitsplatz in der Halle (siehe 13.1). Ausschließlich in diesem Fall, besteht die Möglichkeit den Grafikarbeitsplatz an eine alternative, aber gleichwertige Position (sehr gute Sicht auf das Spielgeschehen / gesamte Spielfeld, uneingeschränkte Sicht auf Shot Clock & Spielstandanzeige, etc.) in der Halle zu verlegen, so dass kein Arbeitsplatz am Spielfeldrand benötigt würde. Diese alternative Position für den Grafiker, muss im Vorfeld detailliert zwischen Heim-Club und Pay-TV Erstverwerter abgestimmt und genehmigt werden.

### **15.3 REGIE-ARBEITSPLATZ NEXTGEN-PRODUKTION**

Grundsätzlich ist bei jedem Spiel ein eigener Regie-Arbeitsplatz an der dafür an der jeweiligen Spielstätte definierten Standard-Position einzurichten.

Die Position des Regie-Arbeitsplatzes ist im Idealfall in unmittelbarer Nähe des Kommentatorenplatzes einzurichten. Eine alternative Positionierung in der Halle bzw. in Räumen der Halle ist in Absprache mit dem Hostbroadcaster ebenfalls möglich. Er muss folgende Anforderungen erfüllen:

- Der Arbeitsplatz ist für zwei Personen. Idealerweise sind diese direkt neben dem Kommentatorenplatz bzw. optional auch direkt hinter diesem positioniert.
- Der Arbeitstisch muss mindestens eine Größe 1,6 m Breite, 80 cm Tiefe und 72-76 cm Höhe ausweisen. Zum Arbeitsplatz ist ein höhenverstellbarer, drehbarer Stuhl beizustellen.
- Unmittelbar daran anschließen muss eine weitere Fläche von 1,0 m Breite und 80 cm Tiefe.

Am Regie-Arbeitsplatz ist ein Stromschluss lt. Spezifikationen gemäß Ziffer 10.1 bereitzustellen. Befindet sich der Regie-Arbeitsplatz direkt neben dem Kommentatorenplatz angeschlossen, reicht ein Anschluss für beide Positionen.

#### **15.4 BESPRECHUNGSRAUM / PRODUKTIONSRAUM**

Dem Hostbroadcaster muss am Produktionstag ein ausreichend großer Besprechungsraum für bis zu 20 Personen in der Nähe des TV Compound zur Verfügung gestellt werden. Die Produktionsbesprechung findet ca. 2,5 Stunden vor Spielbeginn statt.

Der Produktionsraum sollte ab Aufbaubeginn bis Abbauende zur Verfügung stehen. Der Raum muss abschließbar sein, der Schlüssel der Aufnahmeleitung überreicht werden und über ausreichende Bestuhlung und Tische, einen Spiegel sowie Getränke (Kaffee, Wasser, Softdrinks) und Zugang zu einem WC verfügen.

Besprechungsraum und Produktionsraum können getrennte Räume sein.

#### **15.5 STUDIO- / INTERVIEWPOSITION**

Zur Durchführung ihrer Berichterstattung werden den TV-Erstverwertern durch den Heim-Club Interview-Positionen an den jeweiligen Spielstätten eingerichtet.

Diese sind so zu allokiern, dass insbesondere Live-Interviews für TV-Erstverwerter zeitnah und reibungslos durchgeführt werden können. Die genauen Positionen in den Spielstätten werden im Rahmen Vorbesichtigung abhängig von den örtlichen Gegebenheiten für jede Position und TV-Verwerter definiert und anschließend in der Standard-Disposition dokumentiert.

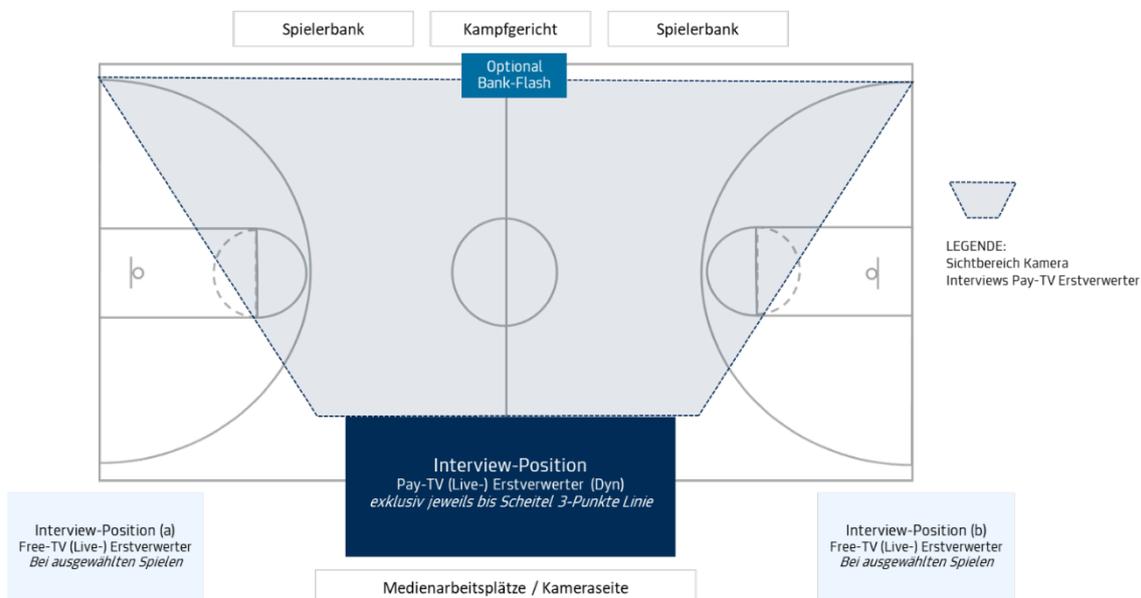
Alle Interviews der TV-Erstverwerter werden grundsätzlich an einer festgelegten Position durchgeführt.

Die Interview-Position wird als mobile Einheit temporär außerhalb der Spielzeiten auf dem Spielfeld eingerichtet. Der Hostbroadcaster gewährleistet, dass der Ablauf des Spielbetriebs, insbesondere in der Endphase des Spiels, zu keiner Zeit gestört wird.

Die Interview-Position des Pay-TV Erstverwerter (Dyn) mit einer Gesamt-Mindestfläche von 4 x 5 m befindet sich auf Höhe der Mittelinie. Bei der Nutzung als Studio-Position bietet die Interview-Position Platz für Moderator, Experte und Gäste, sowie für zwei Monitore und ggf. einen Moderationstisch. Die Kamera und Lichttechnik befindet sich im Sicherheitsbereich des Spielfeldes, das On-Air Personal, befindet sich auf dem Spielfeld.

Die Interview-Position des Free-TV Erstverwerter befindet sich abhängig von der jeweiligen Spielstätte neben der linken oder rechten Spielfeldecke.

Es muss sichergestellt sein, dass während der Interviews ein freier, ungestörter Blick von der Kamera 2, aber auch von der Führungskamera 1 auf die Interview-Position des Pay-TV-Erstverwerter besteht.



Anmerkung: Nicht maßstabgetreu. Konkrete Umsetzung hängt von örtlichen Bedingungen der jeweiligen Halle ab

Abbildung Interview-Positionen TV-Erstverwerter mit Zone / freier Sichtbereich für Pay-TV Erstverwerter. Verbindliche Informationen sind immer der jeweiligen Dispo zu entnehmen bzw. mit der AL abzustimmen

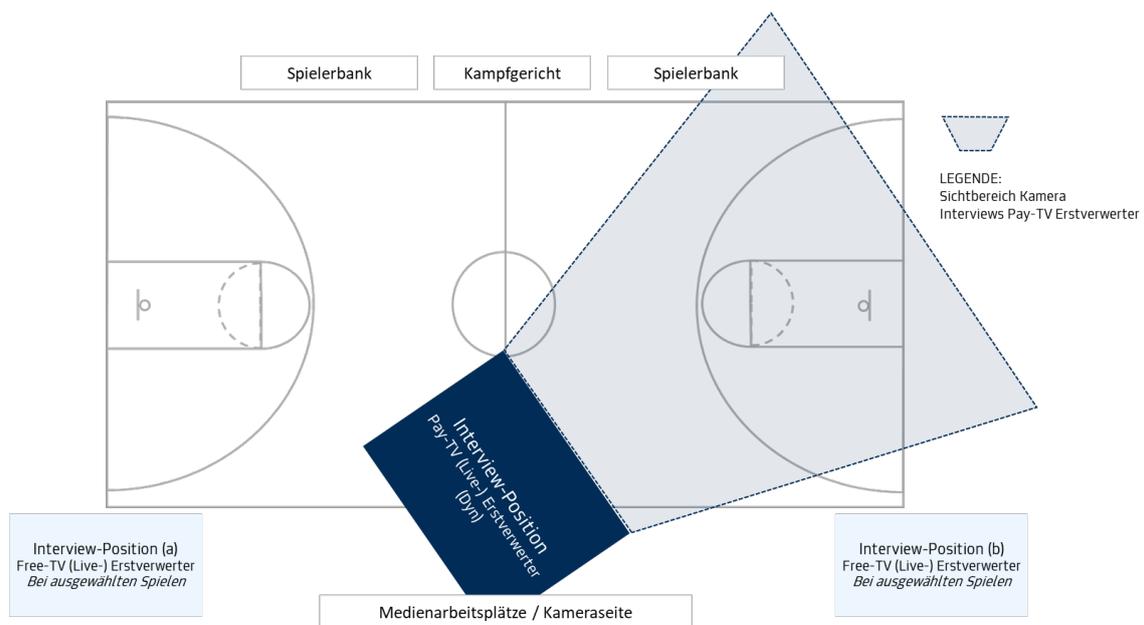
## 15.6 INTERVIEWPOSTION AM KOM-PLATZ

Unilaterale Live-Interviews des Pay-TV Verwerter Dyn können auch am KOM-Platz / KOM-Cam durchgeführt werden. Hierzu werden die entsprechenden Interviewgäste neben dem Kommentator\*in an dessen Arbeitsplatz platziert und erhalten dort ein entsprechendes Headset das die Kommunikation mit dem Kommentator\*in und Audioaufzeichnung des Interviewgastes ermöglicht. Die Interviews am Kom-Platz finden in der Regel mit Experten oder speziellen Gästen

statt. Für Spieler, Trainer oder Offizielle besteht keine Verpflichtung, Interviews an dieser Position durchzuführen.

## 15.7 STUDIO- / INTERVIEWPOSITION NACHLAUF SPIEL

Nach Spielende kann sich bei Bedarf des Pay-TV-Erstverwerter die Ausrichtung der Interview-Zone ändern. Ziel ist es dabei im Hintergrund der Aufzeichnung die Heimfans wenn möglich mit abzubilden. Die optionale Ausrichtung der Interview-Zone wird zwischen Hostbroadcaster und Heim-Club abgesprochen und in der Produktionsdisposition ausgewiesen. Nach Spielende ist bis zu 15 Minuten sicherzustellen, dass im Sichtbereich der Kameras des TV-Erstverwerter weder Abbauarbeiten noch Interviews anderer Medienvertreter stattfinden.



Anmerkung: Nicht Maßstabgetreu. Konkrete Umsetzung hängt von örtlichen Bedingungen der jeweiligen Halle ab

Abbildung Interview-Positionen TV-Erstverwerter mit Zone / freier Sichtbereich für Pay-TV Erstverwerter Variante nach Spielende. Verbindliche Informationen sind immer der jeweiligen Dispo zu entnehmen bzw. mit der AL abzustimmen

## 16 INTERVIEWS

Die Durchführung von Interviews durch Medienvertreter wird nach verschiedenen Parametern geregelt und unterschieden

- Rangfolge nach Verwertungsrechten
- Orte bzw. Zonen zur AV-Aufzeichnung

- Zeit der Aufzeichnung
- Interviewgäste seitens der Clubs Heim und Gast
- Exklusivität

## 16.1 REIHENFOLGE NACH VERWERTUNGSRECHT

Um eine hohe Qualität der TV-Berichterstattung zu gewährleisten, ist es erforderlich, dass Interviews zeitnah und reibungslos im Livebetrieb durchgeführt werden können. Die TV-Erstverwerter (Live) haben dabei immer Erstzugriffsrecht auf Interviewgäste vor allen weiteren Medienanfragen.

## 16.2 INTERVIEW-DURCHFÜHRUNG TV-ERSTVERWERTER

Im Regelfall findet nur eine Pay-TV Erstverwertung vor Ort statt. Sollte bei ausgewählten Spielen eine Free-TV Erstverwertung mit einer Berichterstattung vor Ort stattfinden, ist der RV des Heim- bzw. Gastclubs auch Ansprechpartner zur Absprache von Interviews zur Berichterstattung auch im Rahmen dieser Rechte. Der RV stellt zudem gemeinsam mit der AL bzw. KOM-Creator die inhaltlichen Abläufe in Abstimmung zwischen Hostbroadcaster, Pay-TV Verwerter und Free-TV Verwerter sicher.

Die Absprache zur Durchführung sämtlicher Interviews im Rahmen eines Spiels erfolgt im Regelfall zwischen der redaktionellen Leitung des Pay-TV- Erstverwerter (oder stellvertretend für ihn durch die AL bzw. KOM-Creator vor Ort) und dem RV des Heim- bzw. auch Gastclubs (oder einem durch diesen benannten Stellvertreter\*in).

Die redaktionelle Leitung der TV-Erstverwerter Pay und/oder Free entscheidet allein verantwortlich darüber, ob und mit wem diese am Produktionstag Interviews durchführt bzw. durchführen. Eine Verpflichtung der TV-Erstverwerter zur Durchführung der Interviews besteht nicht.

Die TV-Erstverwerter werden im Regelfall nicht alle nachfolgend aufgeführten Interviews bzw. Interviewgäste anfordern. Die Auswahl der Interviews durch die jeweiligen TV-Erstverwerter erfolgt abhängig vom tagesaktuellen redaktionellen Konzept in enger Abstimmung mit den RVs der Clubs.

Bei Anforderung des Bedarfs durch die TV-Erstverwerter ist die Teilnahme bei den dort definierten Interviewzeiträumen durch die Interviewgäste jedoch verpflichtend. Optionale Interviewgäste stehen vorrangig dem Pay-TV-Erstverwerter zur Verfügung, sofern es Ihre Pflichten vor Ort ermöglichen.

Erscheint der vereinbarte Personenkreis nicht oder verspätet zum Interview, wird dies im Rahmen des **BBL-Strafenkatalogs** geahndet.

Die RVs beider Clubs sind angehalten, die redaktionellen Vorhaben sowie alle Interview-Wünsche der TV-Erstverwerter nach entsprechender vorheriger Absprache auch kurzfristig zu realisieren sowie die Zuführung der Interviewgäste zu den vereinbarten Zeiten sicherzustellen. Insbesondere muss bei allen für die Live-Produktion kritischen Zeiträume (Voraufzeichnung, ca. 15 Minuten Vorlauf, Halbzeit, 15 Minuten Nachlauf) entsprechendes Personal für die Zuführung seitens beider Clubs sichergestellt sein.

### 16.3 BEREITSTELLUNG VON INTERVIEWGÄSTEN

Bei jedem Spiel muss jeder Club, sofern dies seitens der TV-Erstverwerter gewünscht wird, jeweils zu nachfolgenden Interview-Spots zur Verfügung stehen. Alle Interviews sind nach Möglichkeit in deutscher Sprache zu führen. In begründeten Ausnahmefällen kann das Interview in Englisch geführt werden.

#### Interview-Voraufzeichnungen

In einem Zeitraum von -90 bis -45 Minuten vor Spielbeginn können durch die TV-Erstverwerter Interviews als Voraufzeichnung durchgeführt werden. Hierfür stehen ihnen folgende Interview-Gäste zur Verfügung.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
<b>Cheftrainer (Head-Coach)</b>	Pay-TV: Ja	Free-TV: Ja	
<b>Co-Trainer</b>		Ja	
<b>Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)</b>	1 Spieler (pro Verwerter)	weitere Spieler	
<b>Spieler unbeteiligt</b>		Ja	
<b>Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)</b>		Ja	

**Bei der Aufzeichnung ist die Nutzung des TV-Backdrops durch die TV-Erstverwerter verpflichtend.**

### Flash-Interview vor Spielbeginn

In einem Zeitraum von -15 bis -10 Minuten vor Spielbeginn können durch den Pay-TV Erstverwerter Flash-Interviews live durchgeführt werden. Hierfür stehen ihm folgende Interview-Gäste zur Verfügung.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
Cheftrainer (Head-Coach)		Ja	
Co-Trainer			X
Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)			X
Spieler unbeteiligt	Ja		
Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)	Ja		

### Superflash-Interviews in den Viertelpausen

In den Viertelpausen können durch den Pay-TV Erstverwerter Superflash-Interviews live durchgeführt werden. Hierfür stehen ihm folgende Interview-Gäste zur Verfügung:

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
Cheftrainer (Head-Coach)			X
Co-Trainer			X
Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)			X
Spieler unbeteiligt		Ja	
Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)		Ja	

### Superflash-Interviews unmittelbar nach Ende der ersten Halbzeit bzw. Basissignal

Direkt nach Beendigung des Basissignals (in der Regel 1 Minute nach Ende der 1. Halbzeit) kann durch den Pay-TV Erstverwerter ein kurzes Superflash-Interview (maximal 2 Fragen) live durchgeführt werden. Hierfür steht ihm jeweils ein aktiver Spieler zur Verfügung.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
Cheftrainer (Head-Coach)			X
Co-Trainer			X

<b>Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)</b>	1 Spieler		
<b>Spieler unbeteiligt</b>			X
<b>Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)</b>			X

### Interviews während der Halbzeitpause

In der Halbzeitpause (ab 3min) können durch die TV-Verwerter Interviews live durchgeführt werden. Hierfür stehen ihnen folgende Interview-Gäste zur Verfügung.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
<b>Cheftrainer (Head-Coach)</b>			X
<b>Co-Trainer</b>			X
<b>Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)</b>		Ja	
<b>Spieler unbeteiligt</b>	Ja		
<b>Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)</b>	Ja		

### Superflash-Interviews unmittelbar vor Beginn 2. Halbzeit

5 – 3 Minuten vor Beginn der zweiten Halbzeit kann durch den Pay-TV Erstverwerter ein kurzes Superflash-Interview (maximal 2 Fragen) live oder re-live (aufgezeichnet) durchgeführt werden. Die verbindliche Anfrage muss bis 2h vor Spielbeginn an den Club erfolgt sein. Die vereinbarten Interviewpartner sind ausschließlich verpflichtet, in der Zeit von 5 bis 3 Minuten vor Beginn der zweiten Halbzeit für die Interviews zur Verfügung zu stehen.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
<b>Cheftrainer (Head-Coach)</b>	Ja		
<b>Co-Trainer</b>		Ja	
<b>Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)</b>	Ja		
<b>Spieler unbeteiligt</b>			X
<b>Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)</b>			X

### Interviews nach Spielende

Unmittelbar nach dem Spielende jedes Spiels können durch die TV-Erstverwerter, sofern von diesen gewünscht, Live-Interviews u.a. für Spielanalysen durchgeführt werden. Absprachen für diese Interviews werden von der AL bei Broadcast-Produktionen bzw. in digitaler Form vom Kom-Creator bei NextGen-Produktionen über den RV des Clubs weitergeleitet (ca. 2 Min. vor Spielende). Diese Interviews sind zwingend innerhalb von 10 Minuten nach dem Ertönen der Schluss-Sirene zu führen, dabei hat der TV-Erstverwerter immer Vorrang vor allen weiteren Interview-Anfragen und ist bevorzugt zu behandeln. Dies ist durch den RV des Clubs sicherzustellen. In der Regel führt der TV-Erstverwerter ein Flash-Interview pro Club, dabei ist die Nutzung des Backdrops verpflichtend. Nach Beendigung der Flash-Interviews kann es bei ausgewählten Spielen (z.B. Spiele von besonderer sportlicher/inhaltlicher Relevanz, Pokal, Playoffs, etc.) zu weiteren Studio-Interviews kommen. Diese schließen sich unmittelbar an und können in Ausnahmefällen bis max. 30min nach Spielende geführt werden.

Jeweils Heim- und Gastclub	Pflicht	Optional	nicht erforderlich
<b>Cheftrainer (Head-Coach)</b>	Ja*	Ja	
<b>Co-Trainer</b>			x
<b>Spieler aktiv (auf Spielberichtsbogen geführt)</b>	1 Spieler	1 weiterer Spieler (Studio)	
<b>Spieler unbeteiligt</b>		Ja	
<b>Offizielle (z.B. Manager, Sportdirektor)</b>	Ja (Studio)		

\*Der Chef-Trainer ist nur verpflichtet, das Interview bei Playoff-Spielen und Pokalspielen durchzuführen.

## 16.4 SCHALT-GESPRÄCHE TV-ERSTVERWERTER BROADCAST-PRODUKTION

Bei sämtlichen Spielen, bei denen lt. Redaktionskonzept kein Moderator bzw. auch Fieldreporter vor Ort eingesetzt werden, können durch den Kommentator des Pay-TV Erstverwerter Interviews auch als sogenanntes Schalt-Interview durchgeführt werden. Das Recht der möglichen persönlichen Durchführung bleibt davon unberührt.

Die Abstimmung zur Durchführung der Schalt-Interviews (erfolgt vorab zwischen der redaktionellen Leitung des Pay-TV Erstverwerters (oder stellvertretend für ihn der AL vor Ort) und dem RV des Heim- bzw. auch Gast-Clubs (oder einem durch

diesen benannten Stellvertreter\*in). Dieser stellt mit sicher, dass sich der Interviewgast zum vereinbarten Zeitpunkt an der vorab abgesprochenen Flash-Interview-Position für Schalt-Interviews einfindet.

Die AL ist dafür verantwortlich, dass das nötige Equipment für Remote Interviews (z.B. Kopfhörer incl. Mikrofon für Sprachaufzeichnung) an der definierten Flash-Interview-Position und Zeitpunkt für den / die Interviewgäste bereitsteht. Bei Bedarf hilft der AL dem Interviewgast auch beim fachgerechten Anlegen des Equipments. Der Interviewgast wird dann via Schalte mit dem / der Kommentator\*in des Pay-TV Erstverwerter für das Gespräch verbunden. Der AL stellt sicher, dass das Equipment nach jedem Interview gesäubert (desinfiziert) wird.

Der TV-Erstverwerter ist sich bewusst, dass durch die aufwändigere technische Einrichtung die Gespräche länger dauern, weist den Gesprächspartner vorher darauf hin und geht sorgsam mit dem Zeitmanagement der Gesprächspartner um.

## **16.5 ZUSÄTZLICHE SOCIAL MEDIA PRODUKTIONEN VON TV-ERST-VERWERTER DYN**

Dyn plant neben der TV-Produktion bei ausgewählten Spielen auch eigene Content-Creator mit mobiler Produktionstechnik (z.B. Smartphone oder Fotokamera auf Gimbal mit externem Mikro) einzusetzen, die im Rahmen der Spiele Content mit Schwerpunkt Social-Media-Verwertung produzieren. Die Content-Creator erhalten die gleichen Zugänge (Zonierungen) wie für die TV-Crew des Pay-TV Verwerter. Der Arbeitsplatz schließt einen Tischarbeitsplatz und einen Presseparkplatz mit ein. Nähere Details zur geplanten Umsetzung sind den **BBL MEDIEN-UND MARKETINGRICHTLINIEN** zu entnehmen.

Grundsätzlich ist festzuhalten, dass diese Produktion immer nachrangig zur Produktion des Hostbroadcasters bzw. der TV-Erstverwerter zu erfolgen hat. Den Anweisungen der Aufnahmeleitung des Hostbroadcasters bzw. des RV des Clubs ist hier Folge zu leisten.

## **16.6 AV-AUFZEICHNUNG ARENA-TV**

Der Hostbroadcaster sowie die TV-Erstverwerter haben an allen Positionen grundsätzlich Vorrang vor Arena-TV oder anderen Inhouse-Aktivitäten. Dies betrifft insbesondere auch die Auswahl und Positionierung der Produktionsflächen



und Arbeitsplätze. Den Anweisungen des AL des Hostbroadcasters bzw. des RV des Clubs ist hier Folge zu leisten.

Lutz Schilling / Dr. Stefan Holz

Köln, den 10. Juli 2025