

BERLINER BASKETBALL VERBAND e.V.

Geschäftsstelle · Hanns-Braun-Straße · 14053 Berlin
www.binb.info · info@berlinerbasketballverband.de · ☎ (030) 89 36 48-0

Vorstandsmitglied für Spielbetriebsorganisation · Robert Wille
sportwart@binb.info



molten

Rundschreiben 2011/38/Spb vom 22.08.11 **eMMB – elektronische Spielermeldung**

Sehr geehrte Damen und Herren,

die Spielermeldung erfolgt online über die Homepage des Berliner Basketball Verbandes. Eine Spielermeldung auf anderem Weg ist nicht möglich.

Bitte beachten Sie die beigefügten Informationen zur elektronischen Spielermeldung (eMMB).

Teilnehmerausweise:

Teilnehmerausweise werden weiterhin in **TeamSL auf der Homepage des Deutschen Basketballbundes** beantragt. Diese Daten werden **stündlich** zur Homepage des BBV überspielt. Ein neu eingetragener TA steht also **nicht unmittelbar** im BBV-System zur Meldung zur Verfügung!

Zeitpunkt für die Spielermeldung:

Spieler müssen **vor** ihrem ersten Einsatz gemeldet werden. Durch die Einführung des eMMB gibt es keine Frist, die der früheren Frist zur Abgabe der Papier-MMB vergleichbar ist. Aber bitte denken Sie daran, dass jeder Spieler vor dem ersten Einsatz auf dem jeweiligen eMMB stehen muss! Dies gilt auch für Aushilfsspieler!

Hinweis für Vereine mit Bundesliga-/Regionalligateams:

Für diese Teams gelten ausschließlich die Bestimmungen des jeweiligen Veranstalters. Spieler, die im eMMB auf der Homepage des BBV gemeldet werden, werden **nicht** in die Meldung in TeamSL als Aushilfen übernommen! Diese müssen dort manuell nachgepflegt werden (wichtig, sonst droht Spielverlust!).

Mit freundlichen Grüßen

ROBERT WILLE
Vorstandsmitglied für Spielbetriebsorganisation

Anleitung für die elektronische Spielermeldung (eMMB)

- A. Schritt 1 – Anmeldung
 - B. Schritt 2 – Menüpunkt auswählen
 - C. Schritt 3 – Für welches Team sollen Spieler gemeldet werden?
 - D. Schritt 4 – Spielerauswahl
 - E. Schritt 5 – Spieler melden
 - F. Schritt 6 – Spielermeldung kontrollieren
 - G. weitere Punkte
-

A. Schritt 1 – Anmeldung

Rufen Sie die Webseite des BBV auf: <http://www.binb.info>.

Hinweis: Die elektronische Mannschaftsmeldung ist mit den gleichen Zugangsdaten möglich, mit denen Sie auch die Adressdaten pflegen können. Allerdings wird dafür eine separate Berechtigung benötigt. Es kann daher sein, dass Sie zwar die Adressen pflegen dürfen, aber keine Mannschaftsmeldung vornehmen können. Klicken Sie in diesem Fall auf den Link „Verein fehlt?“ und fordern Sie die Berechtigung über die nächste Seite an. Die Anforderung wird in der Geschäftsstelle geprüft, es kann daher einige Tage dauern, bis sie freigeschaltet wurde.

B. Schritt 2 – Menüpunkt auswählen

Die elektronische Mannschaftsmeldung finden Sie auf der Homepage im Abschnitt „Intern“ -> Vereine -> elektronischer Mannschaftsmeldebogen.

C. Schritt 3 – Für welches Team sollen Spieler gemeldet werden?

Wählen Sie die Mannschaft aus, für die sie die Spieler melden wollen.

Hinweis: Falls Sie mehrere Vereine verwalten können, müssen Sie vorher den Verein auswählen.

D. Schritt 4 – Spielerauswahl

Danach sehen Sie eine Übersicht aller für diese Mannschaft bereits gemeldeten Spieler. Vor der Meldung des ersten Spielers steht in der gelben Zeile „Für diese Mannschaft ist noch keine Meldung gespeichert.“.

In dieser Übersicht haben Sie folgende Möglichkeiten:

- **Spieler hinzufügen** (einen Spieler für eine Mannschaft melden): Nach einem Klick auf die Abschnitt „Spieler“ können Sie Spieler der Mannschaft hinzufügen. Dieser Ablauf ist nachfolgend unter Punkt E. näher beschrieben.
- **MMB drucken (HTML):** Über diese Schaltfläche im Abschnitt „Meldung“ erhalten Sie eine einfach auszudruckende Übersicht aller gemeldeter Spieler dieser Mannschaft.
- **MMB als PDF ausgeben:** Über diese Schaltfläche im Abschnitt „Meldung“ erhalten Sie eine einfach auszudruckende PDF-Übersicht aller gemeldeter Spieler dieser Mannschaft.
- Per Mail an: Hier können Sie die PDF-Übersicht an ausgewählte Personen oder frei eingegebene E-Mail-Adresse verschicken.
Hinweis: Die vorgeschlagenen Adressen kommen aus der Adresspflege. Sollten hier Teamverantwortliche fehlen, müssen Sie diese dort pflegen.
- **Anzeigen:** Mit einem Klick auf das Symbol in der ersten Spalte können Sie sich Informationen zu diesem Spieler anzeigen lassen.
- **Spieler-Zuordnungen aufheben** (wenn sie die Meldung eines Spielers für ein Team rückgängig machen wollen): Markieren Sie bei einem Spieler das Kästchen links neben dem Nachna-

men und klicken Sie dann auf „ausgewählte Meldungen löschen“.

Hinweis 1: Spieler-Zuordnungen können nur bis zum ersten Spieltag gelöscht werden.

Hinweis 2: Die Löschung ist sofort wirksam und der Spieler darf ab diesem Zeitpunkt nicht mehr in dieser Mannschaft eingesetzt werden!

Hinweis 3: Unter bestimmten Umständen ist die Löschung nicht möglich und wird durch ein rotes Ausrufezeichen gekennzeichnet. Fahren Sie mit der Maus über das Ausrufezeichen, um den Grund für die nicht mögliche Löschung zu erfahren.

E. Schritt 5 – Spieler melden

Nachdem Sie auf die Abschnitt „Spieler“ geklickt haben, sehen Sie eine Auflistung aller Spieler, die für diese Mannschaft gemeldet werden können.

Um einen Spieler für diese Mannschaft zu melden, wählen Sie in der Spalte „Stamm“ oder „Aush.“ aus, ob der Spieler als Stamm oder Aushilfe gemeldet werden soll.

Unter bestimmten Umständen ist die Meldung nicht möglich und wird durch ein rotes Ausrufezeichen gekennzeichnet. Fahren Sie mit der Maus über das Ausrufezeichen, um den Grund für die nicht mögliche Meldung zu erfahren.

Hinweis: Die Liste enthält nicht sämtliche Spieler des Vereines, sondern eine Vorauswahl nach Geschlecht und Altersklasse. Ändern Sie die Auswahl in der Kopfzeile der Tabelle, damit Sie auch die Spieler sehen, die einer anderen Altersklasse angehören.

Beispiel: Rufen Sie eine Mannschaft der U20 auf, dann werden Ihnen nur Spieler der Altersklasse U20 angezeigt. Um einen U18-Spieler zu melden, stellen Sie die Auswahl um auf „U18“. Dadurch werden alle U18-Spieler.

Sie können nur Spieler auswählen, die für diese Altersklasse nach DBB- und BBV-Spielordnung spielberechtigt sind. Für die Meldung von anderen Personen (z. B. Jugendliche mit Sprunggenehmigung oder Sonderteilnahmeberechtigungen) wenden Sie sich bitte an die Geschäftsstelle.

Hinweis: Normalerweise wird ein **erwachsener** Spieler, den Sie für eine Mannschaft melden, **automatisch** bei einer Mannschaft mit der nächstniedrigeren Ordnungszahl als Aushilfsspieler eingetragen, wenn dies erlaubt ist. Bei **jugendlichen** Spielern wird **keine automatische** Aushilfe eingetragen, da die Anzahl von Einsatzberechtigungen für Jugendliche beschränkt ist und Sie damit die Möglichkeit haben, die Mannschaften selbst festzulegen. Bitte denken Sie daran, dass Sie Aushilfe für jugendliche Spieler bei Bedarf auch melden müssen!

E. Schritt 6 – Spielermeldung kontrollieren

Wenn sie alle Spieler für eine Mannschaft gemeldet haben, klicken Sie bitte auf den Abschnitt „Meldung“. Dort sind alle Spieler zu sehen, die Sie für diese Mannschaft gemeldet haben.

Befindet sich in der Spalte „Stamm“ eine Markierung, so ist der Spieler für **diese** Mannschaft gemeldet (Stammspieler).

Ist diese Spalte leer, so handelt es sich um einen Spieler aus der Mannschaft mit der nächsthöheren Ordnungszahl (Aushilfsspieler). Bei diesen Spielern steht in der Spalte „Aushilfeinsätze“ der Eintrag „0 / 5“ oder „0 / 99“.

F. weitere Punkte

Änderungen nach Saisonstart

Nach dem Saisonstart (= erstes Spiel in der Spielgruppe) sind nur noch Spieler-Nachmeldungen möglich. Sie können z.B. keine Spieler streichen. Sollte andere Änderungen notwendig werden (zum Beispiel eine anzeige- oder genehmigungspflichtige Ummeldung in eine andere Mannschaft), so wenden Sie sich hierzu bitte per Mail an die Geschäftsstelle oder den Sportwart.

Was gibt es sonst noch zu beachten?

- Spieler, für die eine Sprunggenehmigung notwendig ist, können Sie nicht selbst melden. Diese werden automatisch von der Geschäftsstelle nach Bearbeitung der Sprunggenehmigung für die beantragte Mannschaft gemeldet.

- Mädchen, die in sogenannten „i.A.“-Teams (= Teams, in denen in Absprache mit der Mädchenkommission auch ältere Mädchen eingesetzt werden können) zum Einsatz kommen sollen, können ausschließlich über die Geschäftsstelle auf den eMMB eingetragen werden. Bitte melden Sie diese Spielerinnen **vor dem ersten Einsatz** per Mail an die BBV-GS.
- **Sonderteilnahmeberechtigungen des DBB:** Liegt eine Sonderteilnahmeberechtigung des DBB vor, können Sie diesen Spieler nicht selbst melden. Spieler mit STB können nur durch die BBV-GS eingetragen werden.
- **Zweitlizenzen des BBV:** Bezüglich der Meldung gilt für die Spieler mit BBV-ZL das Gleiche wie für Spieler mit DBB-STB. **Bei diesen Spielern ist in der Spalte „MMB-Nr.“ auf den Spielberichten „ZL“ einzutragen.**
- Mini-Spieler, die noch ihre Probespiele absolvieren, haben noch keinen Teilnehmerschein und müssen/können daher nicht gemeldet werden.
- **ACHTUNG ÄNDERUNG:** Wenn Sie einen neuen Teilnehmerschein beantragen, kann der Spieler **nicht** sofort gemeldet werden. Die Daten des DBB-Systems werden stündlich (zur vollen Stunde) an das BBV-System übertragen. Erst danach ist eine Meldung möglich. Sollte der Spielbeginn vor diesem Übertragungszeitpunkt liegen, schicken Sie bitte eine Mail an die BBV-GS und den Zeitpunkt zu dokumentieren und melden den Spieler sobald wie möglich nach. Bitte denken Sie daran, dass sich der Spieler bis zum Eintreffen des TA bei Spielen durch ein geeignetes Dokument ausweisen kann.

Beachten Sie bitte die Regeln für die Spielermeldung auf den weiteren Seiten.

Regeln für die Spielermeldung

(Richtlinie gemäß 4.1 BBV-Ausschreibung)

A. Spielermeldung

1. Regelungen für Erwachsenenteams
2. Regelungen für Jugendteams
3. Regelungen für alle Teams

B. Spielbericht

A. Spielermeldung

0. Vorbemerkungen

- 0.1. Die Regelungen für den Erwachsenen- bzw. Jugendbereich können voneinander abweichen.
- 0.2. Erwachsene und Jugendliche dürfen grundsätzlich in einer Altersklasse nur für eine Mannschaft gemeldet werden.**
- 0.3. Jugendliche der Altersklassen U15 bis U20 sind jeweils in ihrer und allen älteren Altersklassen sowie im Erwachsenenspielbetrieb spielberechtigt. Die Spielberechtigung von U15 und U16-Jugendlichen für den Erwachsenenspielbetrieb ist beim LV-Jugendwart durch den Verein zu beantragen und wird durch die Genehmigung durch den LV-Jugendwart auf dem Jugendteilnehmerausweis nachgewiesen (Sprunggenehmigung).
- 0.4. Jugendliche der Altersklasse U14 sind jeweils in ihrer und den zwei nächsthöheren Altersklassen spielberechtigt. Die Spielberechtigung in der U18 ist durch den Verein zu beantragen (Sprunggenehmigung) und wird durch die Genehmigung durch den LV-Jugendwart auf dem Jugendteilnehmerausweis nachgewiesen.
- 0.5 Ein Spieler darf für höchstens vier Mannschaften, inklusive Aushilfen, Sonderteilnahmeberechtigungen und Zweitlizenzen gemeldet werden!**
- 0.6 Die Mindestanzahl von zu meldenden Spielern beträgt für ein Team **acht Spieler**. Dies gilt nicht für die Mannschaft mit der höchsten Ordnungszahl (in jeder Altersklasse) – dort gibt es keine Mindestanzahl.
- 0.7 Jeder Spieler muss **vor** seinem ersten Einsatz gemeldet werden. Dies kann zwar auch **unmittelbar vor** einem Spiel erfolgen – **aber keinesfalls danach!**
- 0.8 Die den Altersklassen entsprechenden Jahrgänge entnehmen Sie bitte der Ausschreibung der aktuellen Spielzeit.**

1. Regelungen für Erwachsenenteams

- 1.1. Im Erwachsenenbereich darf jeder Spieler in einer Altersklasse nur für eine Mannschaft gemeldet werden. Kein Spieler darf für mehr als ein Erwachsenen-Team gemeldet werden.
- 1.2. Spieler der Jahrgänge 1991 und älter benötigen einen weißen Teilnehmerausweis. (gelbe TA sind nur für Jugendspieler der Jahrgänge 1992 und jünger zugelassen)
- 1.3. Ein Spieler, der für eine 1. Mannschaft gemeldet ist, darf **nur in dieser** zum Einsatz kommen. Aushilfen in andere Teams sind nicht erlaubt.
- 1.4. Ein Spieler, der für eine 2., 3., ... Mannschaft gemeldet ist, darf in der **einen** Mannschaft mit der **nächstkleineren** Ordnungszahl aushelfen, wenn diese in einer höheren Liga spielt. Hierzu bedarf es **keiner** Meldung für die andere Mannschaft (erfolgt automatisch).
- 1.5. Eine solche **Aushilfe** ist **maximal 5x** erlaubt.

1.6. Aushilfen **innerhalb derselben Liga** sind **nicht** erlaubt.

Beispiel 1: Der BC Treptow hat seine 1. Mannschaft in der Landesliga A, seine 2. in der Landesliga B, seine 3. in der Bezirksliga A, seine 4. in der Kreisliga A und seine 5. in der Kreisliga C.

Aushilfen **sind nicht erlaubt** von der 2. in die 1., da beide Teams in der Landesliga spielen. Dasselbe gilt für die 4./5. in der Kreisliga.

Aushilfen **sind möglich** von der 3. in die 2. sowie von der 4. in die 3. (jeweils nächstkleinere Ordnungszahl **und** höhere Liga).

2. Regelungen für Jugendteams

2.1. Im Jugendbereich darf jeder Spieler **in einer Altersklasse** nur für eine Mannschaft gemeldet werden. Zusätzlich sind Einsätze in älteren Altersklassen gemäß 0.3 und 0.4 möglich.

2.2. Hat ein Verein mehrere Jugendteams in derselben Altersklasse, so werden die erlaubten Aushilfen automatisch vom System beachtet. Dabei gelten folgende Regeln:

- Innerhalb derselben Liga (z.B. bei zwei Teams in der Landesliga) sind Aushilfen nicht erlaubt. Die Spieler können nur in der Mannschaft spielen, für die sie gemeldet sind.

- Spielen die Mannschaften in verschiedenen Ligen, müssen die besten acht Spieler für das Team als Stammspieler mit der niedrigeren Ordnungszahl gemeldet werden. Diese dürfen in keinem anderen Team dieser Altersklasse aushelfen. Die anderen Spieler können als Stammspieler im Team mit der niedrigeren Ordnungszahl oder in dem Team mit der höheren Ordnungszahl gemeldet. Diese dürfen unbegrenzt in dem Team mit der niedrigeren Ordnungszahl aushelfen. **ACHTUNG:** Die Meldung als Aushilfe ist notwendig und muss vor dem ersten Einsatz erfolgen.

Beispiel 2: In der Altersklasse mu20 ist der BC Treptow mit zwei Teams vertreten, die 1. Mannschaft in der Landesliga A, die 2. Mannschaft in der Landesliga B.

BC Treptow muss alle Spieler für die beiden Teams so melden, wie sie wirklich spielen werden. Eine Aushilfe von der 2. Mannschaft in die 1. ist nicht erlaubt (und erst recht nicht umgekehrt).

Beispiel 3: In der Altersklasse mU18 ist der BC Treptow mit zwei Teams vertreten, die 1. Mannschaft in der Oberliga, die 2. Mannschaft in der Landesliga.

BC Treptow meldet die besten acht Spieler als Stammspieler für die Oberligamannschaft. Diese dürfen nicht aushelfen. Alle anderen Spieler werden als Stammspieler für die Landesliga gemeldet und dürfen in der Oberligamannschaft unbegrenzt aushelfen.

2.3. Wird ein **mU20**-Spieler/eine **wU19**-Spielerin für ein Erwachsenenteam gemeldet und ist das Erwachsenenteam nicht die 1. Mannschaft, so darf er/sie zusätzlich in dem Erwachsenenteam mit der nächstkleineren Ordnungszahl aushelfen. Die Anzahl der Aushilfen ist nicht beschränkt (Ausnahme zu 1.5). Die beiden Erwachsenenteams dürfen nicht in derselben Liga spielen.

Beispiel 4 (Teams wie in Beispiel 1): Der U20-Spieler wird für die U20 und für die 3. Herren gemeldet. Er darf dann in der U20, der 3. und der 2. Herrenmannschaft zum Einsatz kommen.

Wird der U20-Spieler für die U20 und die 2. Herren gemeldet, so darf er nicht in der 1. aushelfen, da 1. und 2. in derselben Liga spielen.

2.4. Ein **mU18-Jugendlicher** kann als Stamm maximal für ein mU18-Team, ein mU20-Team und für ein Erwachsenenteam gemeldet sein. Mögliche Aushilfen nach 2.2 sind vor dem ersten Spiel manuell einzutragen!

Der Spieler darf im Erwachsenenbereich nach denselben Regeln aushelfen, die für U20-Spieler gelten (siehe dort).

- 2.5. Ein **mU16-Jugendlicher** kann für ein mU16-Team, ein mU18-Team, ein mU20-Team und für ein Erwachsenenteam gemeldet sein, **allerdings zusammen (inkl. Aushilfen) für maximal vier Mannschaften**. Mögliche Aushilfen nach 2.2 sind vor dem ersten Spiel manuell einzutragen!

In einem Erwachsenenteam darf der Spieler nur zum Einsatz kommen, wenn eine Sprunggenehmigung ausgestellt wurde. Der Spieler darf im Erwachsenenbereich nach denselben Regeln aushelfen, die für mU20-Spieler gelten (siehe dort).

- 2.6. Ein **mU14-Jugendlicher** kann für ein mU14-Team, ein mU16-Team und ein mU18-Team gemeldet sein, **allerdings zusammen (inkl. Aushilfen) für maximal vier Mannschaften**. Mögliche Aushilfen nach 2.2 sind vor dem ersten Spiel manuell einzutragen!

In einem mU18-Team darf der Spieler nur zum Einsatz kommen, wenn eine Sprunggenehmigung ausgestellt wurde.

- 2.7. Ein **mU12-Jugendlicher** darf für maximal zwei Teams der Altersklassen mU12 oder mU14 oder für je ein Team dieser Altersklassen gemeldet werden und auch nur in diesen beiden Teams eingesetzt werden. Aushilfen und ein Einsatz in der Altersklasse U16 sind nicht möglich.

Für weibliche Teams gelten analog zum männlichen Bereich folgende Vorschriften:

- 2.8. **wU17**: wU17, wU19 und Seniorinnen; max. 4 Einsatzberechtigungen; Aushilfen manuell eintragen; Aushilfen im Erwachsenenbereich unbegrenzt möglich
- 2.9. **wU15**: wU15, wU17, wU19, Seniorinnen (mit Sprunggenehmigung); max. 4 Einsatzberechtigungen; Aushilfen manuell eintragen; Aushilfen im Erwachsenenbereich unbegrenzt möglich
- 2.10. **wU13**: wU13, wU15; wU17 (mit Sprunggenehmigung)
max. 4 Einsatzberechtigungen; Aushilfen manuell eintragen

3. Regelungen für alle Spieler

- 3.1. Der Einsatz von Spielern, die nicht gemeldet wurden bzw. die nicht aushelfen dürfen, führt zu **Spielverlust**. Hierauf ist besonders bei Nachmeldungen zu achten.

B. Spielbericht

- 1.1. Auf dem Spielbericht bleibt die Spalte „MMB-Nr.“ im Regelfall **leer**. Sie können hier die laufende Nummer des ausgedruckten Mannschaftsmeldebogens eintragen. Dies dient nur zu Unterstützung, damit keine Meldung vergessen wurde und wird nicht kontrolliert.
- 1.2. Kommt ein Spieler mit BBV-Zweitlizenz zum Einsatz, so wird in der Spalte „MMB-Nr.“ „**ZL**“ eingetragen.
- 1.3. Kommt eine **Spielerin des nächstälteren Jahrgangs** in einem **i.A.-Team** zum Einsatz, so wird in der Spalte „MMB-Nr.“ „**i. A.**“ eingetragen.