

BERLINER BASKETBALL VERBAND e.V.

Geschäftsstelle · Kursistenflügel · Hanns-Braun-Straße · 14053 Berlin
spielbetrieb@berlin-basket.org · www.binb.info
Berliner Sparkasse · BLZ 100 500 00 · Konto 830 004 700

Karin Radtke
☎ 030 89 36 48 12



molten®



Rundschreiben-Nr. 17/Spb/08 vom 25.08.08 **eMMB – elektronische Spielermeldung**

Sehr geehrte Damen und Herren,

seit der vergangenen Saison erfolgt die Spielermeldung ausschließlich im WWW über die Webseite <http://www.basketball-bund.net>. Eine Spielermeldung auf anderem Weg ist nicht möglich.

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

Hinweis für Vereine mit Bundesliga-/Regionalligatteams:

Für diese Teams gelten ausschließlich die Bestimmungen des jeweiligen Veranstalters.

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.

Anleitung für die elektronische Spielermeldung (eMMB)

A. Schritt 1 – Anmeldung

Rufen Sie die Webseite des Deutschen Basketballbundes auf (<http://www.basketball-bund.net>) und melden Sie sich mit Ihren Zugangsdaten an. [Sollten Ihnen die Zugangsdaten fehlen oder sollten Sie das Passwort vergessen haben, so wenden Sie sich bitte per Mail an die BBV-GS]

Hinweis: Die Zugangsdaten für den eMMB sind die gleichen, wie für die Online-Beantragung von Teilnehmerausweisen.



B. Schritt 2 – Menüpunkt auswählen

Klicken Sie als nächstes auf den Menüpunkt „Mannschaftsmeldungen“.




Auf dem Bildschirm werden Ihnen nun alle Ihre Teams angezeigt. Sie können die Mannschaften anders sortieren, indem Sie auf einen der schwarzen Pfeile in den Spaltenköpfen klicken.

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

Wählen Sie die Mannschaft aus, für die sie die Spieler melden wollen. Klicken Sie dazu rechts auf das schwarze Basketballer-Symbol in der Spalte „Bearbeiten“ (Bild 2).

Hinweis: Bitte beachten Sie bei der Auswahl vor allem die Angabe in der Spalte „Liganame“. Bei den Mini-Mannschaften erscheint aufgrund einer technischen Einschränkung in der Spalte „Altersklasse“ eine falsche Angabe.

Bild 2:

◆ Mannschaftsname	▲ Altersklasse	◆ Spielklasse	◆ Ordnungszahl	◆ m/w	◆ Liganame	Bearbeiten
BG Zehlendorf 2	Senioren	Oberliga	2	männlich	Herren Oberliga	
BG Zehlendorf	Senioren	2.Regionalliga	1	männlich	2.Regionalliga Herren Ost	
BG Zehlendorf II	Senioren	2.Regionalliga	2	weiblich	2.Regionalliga Damen Ost	


Seite 1 / 1 (3 Treffer insgesamt)

alle Spieler

D. Schritt 4 – Spielerauswahl

Danach sehen Sie eine Übersicht aller für diese Mannschaft bereits gemeldeten Spieler (Bild 3). Vor der Meldung des ersten Spielers steht in der gelben Zeile „Keinen Eintrag gefunden!“.

Bild 3:

<input type="checkbox"/>	▲ Nachname	◆ Vorname	◆ TNA-Nr	◆ berechtigt	◆ St.-sp.	mögliche Aushilfen	gesperrt	◆ gemeldet	Anzeig.
<input type="checkbox"/>	Be...001	28.12.1989	✓			16.08.2007 11:45	

[Spieler-Zuordnung aufheben](#)

Seite 1 / 1 (1 Treffer insgesamt)

Spieler hinzufügen Liste ausdrucken (HTML) Zurück

In dieser Übersicht haben Sie folgende Möglichkeiten:

- **Spieler hinzufügen** (einen Spieler für eine Mannschaft melden): Nach einem Klick auf diese Schaltfläche können Sie Spieler der Mannschaft hinzufügen. Dieser Ablauf ist nachfolgend unter Punkt E. näher beschrieben.
- **Liste ausdrucken (HTML):** Über diese Schaltfläche erhalten Sie eine einfach auszudruckende Übersicht aller gemeldeter Spieler dieser Mannschaft.
- **Anzeigen:** Mit einem Klick auf eines der beiden Symbole in der Spalte „Anzeig.“ können Sie sich Informationen zu diesem Spieler anzeigen lassen. Durch ein Klick auf das linke der beiden Symbole wird Ihnen z.B. angezeigt, für welche anderen Teams der Spieler bereits gemeldet ist.
- **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 Nachnamen und klicken Sie dann auf „Spieler-Zuordnung aufheben“. Nach einer weiteren Bestätigung wird die Mannschaftsmeldung für diesen Spieler gelöscht.
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!

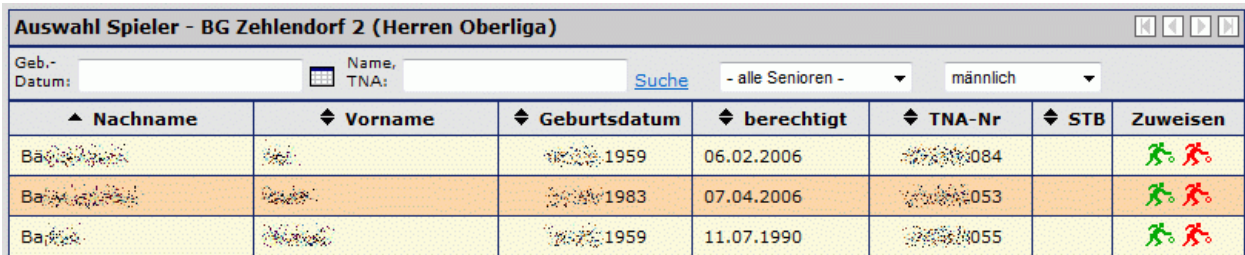
E. Schritt 5 – Spieler melden




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

Um einen Spieler für diese Mannschaft zu melden, klicken Sie auf das **grüne** Basketballer-Symbol. Damit wird der Spieler für die Mannschaft gemeldet. Sollte dieser Spieler in der Mannschaft mit der nächstkleineren Ordnungszahl aushilfeberechtigt sein, so trägt das System den Spieler automatisch als Aushilfsspieler für diese andere Mannschaft ein.

Bitte melden Sie keinen Spieler durch das Anklicken des **roten** Basketballer-Symbols!

Bild 4:



▲ Nachname	◆ Vorname	◆ Geburtsdatum	◆ berechtigt	◆ TNA-Nr	◆ STB	Zuweisen
Ba...	...	1959	06.02.2006	084		
Ba...	...	1983	07.04.2006	053		
Ba...	...	1959	11.07.1990	055		

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 aufgelistet und können durch Anklicken des grünen Basketballer-Symbols gemeldet werden.

Hinweis: Normalerweise wird ein Spieler, den Sie für eine Mannschaft melden, automatisch bei einer Mannschaft mit der nächstniedrigeren Ordnungszahl als Aushilfsspieler eingetragen, wenn dies erlaubt ist.

In Ausnahmefällen kann es passieren, dass das Programm die Aushilfsberechtigung nicht automatisch einträgt. In diesem Fall können Sie einen Spieler manuell als Aushilfsspieler hinzufügen. Klicken Sie hierzu nach Auswahl der Mannschaft (in der der Spieler aushelfen soll) auf „Spieler hinzufügen“ und dann auf das **rote** Basketballer-Symbol.

Bitte informieren Sie uns per Mail, wenn diese Vorgehensweise notwendig geworden ist.

E. Schritt 6 – Spielermeldung kontrollieren

Wenn sie alle Spieler für eine Mannschaft gemeldet haben, klicken Sie bitte auf den Button „Zurück“ am unteren Bildrand. Sie sehen nun wieder den hier als Bild 3 abgedruckten Bildschirm. Dort sind alle Spieler zu sehen, die Sie für diese Mannschaft gemeldet haben.

Befindet sich in der Spalte „St.-sp.“ ein grüner Haken, 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 „mögliche Aushilfen“ der Eintrag „5 von 5“ oder „unbegrenzt“.

Hinweis: Die DBB-Software kann nicht alle Regelungen abbilden, die im Berliner Spielbetrieb erlaubt sind. Während der Eintrag „mögliche Aushilfen“ bei Erwachsenenteams korrekt ist (= bei Jugendlichen wird „unbegrenzt“ angezeigt, bei anderen Spielern „5 von 5“), ist der Eintrag bei Jugendteams fehlerhaft. Dort wird „5 von 5“ angezeigt, obwohl gemäß BBV-SO „unbegrenzt“ richtig wäre. Die Spielleitung hält sich selbstverständlich an die Möglichkeiten der BBV-SO und erlaubt weiterhin die unbegrenzte Aushilfe von einem Jugendteam zu einem anderen.

F. Schritt 7 – eMMB ausdrucken

Sie können sich jetzt einen Ausdruck Ihrer Spielermeldung machen. Klicken Sie auf „Liste ausdrucken (HTML)“. Eine solche Liste können Sie z.B. dem Trainer der Mannschaft geben.

Hinweis: Sie werden feststellen, dass auf diesem Ausdruck keine Nummernspalte gibt. Anders als beim bisherigen Papier-MMB gibt es beim eMMB keine MMB-Nummer, da alle Spieler alphabetisch

sortiert werden. Dadurch können Sie keine MMB-Nr. auf dem Spielbericht eintragen. Die Spalte bleibt im Regelfall leer! (vgl. Seite 7 unten)

Selbstverständlich müssen Sie den ausgedruckten eMMB **nicht** an den BBV senden – der BBV kann alle Ihre Spielermeldungen selbst im WWW abfragen.

G. 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 BBV-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 BBV-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 BBV-Geschäftsstelle auf den eMMB eingetragen werden. Bitte melden Sie diese Spielerinnen **vor dem ersten Einsatz** per Mail an die BBV-GS.
- Zurzeit werden die Aushilfeinsätze nicht im DBB-Programm mitgezählt! Sie sind selbst dafür verantwortlich, die maximal mögliche Anzahl der Aushilfeinsätze zu überwachen. Setzen Sie einen Aushilfsspieler zu oft ein, wird eine Spielwertung erfolgen.
[die immer wieder kursierende Story vom „sich Festspielen“ in einer Mannschaft entbehrt jeglicher rechtlichen Grundlage. Durch einen sechsten Aushilfeinsatz hat sich der Spieler nicht festgespielt sondern er hat für eine Spielwertung gesorgt!]
- **Sonderteilnahmeberechtigungen des DBB:** Liegt eine Sonderteilnahmeberechtigung des DBB vor, muss der Spieler wie ein normaler Vereinsspieler über den eMMB gemeldet werden.
- **Zweitlizenzen des BBV:** Diese Spieler können nicht im DBB-System erfasst werden. Sie gelten daher automatisch als für die Mannschaft gemeldet, für die die BBV-Zweitlizenz ausgestellt wurde. **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.
- Wenn Sie einen neuen Teilnehmerschein beantragen, kann der Spieler sofort gemeldet werden. Sie können die Schritte „TA beantragen“ und „Spieler melden“ unmittelbar nacheinander vornehmen. Bitte denken Sie daran, dass sich der Spieler bis zum Eintreffen des TA bei Spielen durch ein geeignetes Dokument ausweisen kann. Die durch das System ausdrückbaren PDF-TA sind kein Ersatz für den echten TA und sind bei Spielen **nicht** vorzulegen.

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

Mit freundlichen Grüßen
Berliner Basketball Verband e.V.

Karin Radtke

BBV-Geschäftsstelle

Regeln für die Spielmeldung 2008/09

(Richtlinie gemäß 4.2 BBV-Ausschreibung)

A. Spielmeldung

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

B. Spielbericht

A. Spielmeldung

0. Vorbemerkungen

- 0.1. Die Regelungen für den Erwachsenen- bzw. Jugendbereich können voneinander abweichen.
- 0.3. Erwachsene und Jugendliche dürfen grundsätzlich in einer Altersklasse nur für eine Mannschaft gemeldet werden.**
- 0.4. Jugendliche der Altersklassen U16, U18, und U20 sind jeweils in ihrer und allen älteren Altersklassen sowie im Erwachsenenspielbetrieb spielberechtigt. Die Spielberechtigung von 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 Jugendteilnehmergebiet nachgewiesen (Sprunggenehmigung).
- 0.5. 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 Jugendteilnehmergebiet nachgewiesen.
- 0.6. **NEU → Ein Spieler darf für höchstens fünf Mannschaften, inklusive Aushilfen, Sonderteilnahmeberechtigungen und Zweitlizenzen gemeldet werden!**
- 0.7. 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.
- 0.8. **NEU → Jeder Spieler muss vor** seinem ersten Einsatz gemeldet werden. Dies kann zwar auch **unmittelbar vor** einem Spiel erfolgen – **aber keinesfalls danach!**

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 1988 und älter benötigen einen weißen Teilnehmergebiet. (gelbe TA sind nur für Jugendspieler der Jahrgänge 1989 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 0.4 und 0.5 möglich.

2.2. Hat ein Verein mehrere Jugendteams in derselben Altersklasse, so werden die erlaubten Aushilfen automatisch vom System berücksichtigt. 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 mit der niedrigeren Ordnungszahl gemeldet werden. Diese dürfen in keinem anderen Team dieser Altersklasse aushelfen. Die anderen Spieler werden komplett in dem Team mit der höheren Ordnungszahl gemeldet. Diese dürfen unbegrenzt in dem Team mit der niedrigeren Ordnungszahl aushelfen. Sie müssen nicht manuell auf dem eMMB eingetragen werden – dies erfolgt automatisch.

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 U20-Spieler für ein Erwachsenenteam gemeldet und ist das Erwachsenenteam nicht die 1. Mannschaft, so darf er 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 **U18-Jugendlicher** (gelber TA, Jg. **1991/92**) kann maximal für ein U18-Team, ein U20-Team und für ein Erwachsenenteam gemeldet sein. Mögliche Aushilfen werden vom System angezeigt.

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

- 2.5. Ein **U16-Jugendlicher** (gelber TA, Jg. **1993/94**) kann für ein U16-Team, ein U18-Team, ein U20-Team und für ein Erwachsenenteam gemeldet sein, **allerdings zusammen (inkl. Aushilfen) für maximal fünf Mannschaften**. Mögliche Aushilfen werden vom System angezeigt.

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 U20-Spieler gelten (siehe dort).

- 2.6. Ein **U14-Jugendlicher** (gelber TA, Jg. **1995/96**) kann für ein U14-Team, ein U16-Team und ein U18-Team gemeldet sein, **allerdings zusammen (inkl. Aushilfen) für maximal fünf Mannschaften**. Mögliche Aushilfen werden vom System angezeigt.

In einem U18-Team darf der Spieler nur zum Einsatz kommen, wenn eine Sprunggenehmigung ausgestellt wurde.

- 2.7. Ein **U12-Jugendlicher** (gelber TA, Jg. **1997 und jünger**) darf für maximal zwei Teams der Altersklassen U12 sowie U14 gemeldet werden und auch nur in diesen beiden Teams eingesetzt werden. Ein Einsatz in der Altersklasse U16 ist nicht möglich.

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**.
- 1.2. Kommt ein aushelfender Spieler zum Einsatz, so wird in der Spalte „MMB-Nr.“ ein „**A**“ eingetragen.
Durch Durchsicht der Spielberichtsbögen können Sie so feststellen, wie oft ein Spieler ausgeholfen hat. Die Anzahl der Aushilfen von erwachsenen Spielern ist auf fünf begrenzt!
- 1.3. Kommt ein Spieler mit BBV-Zweitlizenz zum Einsatz, so wird in der Spalte „MMB-Nr.“ „**ZL**“ eingetragen.
- 1.4. Kommt eine **Spielerin des nächstälteren Jahrgangs** in einem **i.A.-Team** zum Einsatz, so wird in der Spalte „MMB-Nr.“ „**i. A.**“ eingetragen.