

BERLINER BASKETBALL VERBAND e.V.

Geschäftsstelle · Kursistenflügel · Hanns-Braun-Straße · 14053 Berlin
gs@basketball-verband.berlin · www.binb.info
☎ (030) 89 36 48-0

BBV-Geschäftsstelle (Spielbetrieb) · Florian Bath
spielbetrieb@basketball-verband.berlin · ☎ (030) 89 36 48-12



Rundschreiben 2022/27/Spb vom 02.09.2022 **Elektronische Spielermeldung 2022/23**

Liebe Vereinsvertreter/innen,
Liebe Sportwarte/innen,

die elektronische Spielermeldung für den Berliner Spielbetrieb in der Saison 2022/23 erfolgt online über TeamSL (www.basketball-bund.net). Eine Spielermeldung auf anderem Weg ist nicht möglich. Eine Meldung eines/r Spielers/in für eine Mannschaft (= Einsatzberechtigung) kann nur erfolgen, wenn auch für den/die jeweilige/n Spieler/in ein Teilnehmerausweis (= Teilnahmeberechtigung) vorliegt. Teilnehmerausweise können ebenfalls über TeamSL beantragt werden. Für die Ausstellung von Teilnehmerausweisen ist der Deutsche Basketball Bund (DBB) verantwortlich.



Mit dem vorliegenden Rundschreiben möchten wir euch eine Hilfestellung/Anleitung für die elektronische Spielermeldung bieten, ggf. aufkommende Fragestellungen (Probleme) erörtern und die Regeln für die Spielermeldung inkl. der Besonderheiten im Berliner Spielbetrieb (u.a. an Hand von Beispielen) erklären.

Für Rückfragen stehen wir gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

FLORIAN BATH
BBV-Geschäftsstelle

1. Vorgehensweise bei der elektronischen Spielermeldung in TeamSL:

- www.basketball-bund.net aufrufen
- über den Vereins-Login (= Vereinsverwalter bzw. Vereinsverantwortlicher) einloggen
- Menüpunkt: Spielbetrieb => Mannschaften auswählen (Es erscheint im Folgenden die Mannschaftsliste des Vereins.)
- Bearbeitungssymbol  „Spielerzuordnung bearbeiten“ der zu bearbeitenden Mannschaft anklicken (Es erscheint im Folgenden die (leere) Spielerliste dieser ausgewählten Mannschaft.)
- Button „Spieler hinzufügen“ anklicken, vgl. Bild 1 (Es erscheinen nun Spieler/innen, die für diese Mannschaft gemeldet werden können. Achtung: Spieler/innen, die nicht mehr für diese Mannschaft gemeldet werden können (z.B. Stammmeldung in dieser Altersklasse liegt bereits vor), stehen auch nicht zur Auswahl. Zu beachten sind die Suchmöglichkeiten und Filteroptionen auf dieser Seite, welche die Auswahl (Auflistung) der angezeigten Spieler/innen beschränkt oder erweitert. So muss z.B. im Filter U15 ausgewählt werden um für ein U16-Team Spieler/innen des jüngeren Jahrgangs zu melden, da diese bei U16 nicht angezeigt werden.)
- Zuweisungssymbol  „Spieler als Stammspieler zuweisen“ des/der zu meldenden Spielers/in anklicken, vgl. Bild 2 (Achtung: Spieler/innen können nur als Stamm gemeldet werden, Aushilfsmeldungen erfolgen automatisch. Existiert also in der gleichen Altersklasse eine Mannschaft mit der nächstniedrigeren Ordnungszahl in einer höheren Spielklasse, erfolgt automatisch die Meldung als Aushilfsspieler/in.)

Spielerliste für Mannschaft OKK Paderborn (1. Senioren männlich)									
<input type="checkbox"/>	Nachname	Vorname	TNA-Nr	Stamm- spieler	mögliche Aushilfen	gemeldet	aktiv bis	gesperrt	Bearb./Anzeigen
<input type="checkbox"/>	W. Müller	Michael	123456789	✓		16.09.2022 11:28			
<input type="checkbox"/>	W. Müller	Stefan	123456789	✓		16.09.2022 11:28			
<input type="checkbox"/>	W. Müller	Michael	123456789	✓		16.09.2022 11:28			

↳ [Spieler für die Saison 2019/20 von der Spielerliste streichen](#)

Seite 1 / 1 (3 Treffer insgesamt)

Bild 1: Beispiel einer Spielerliste einer Mannschaft in TeamSL

Auswahl Spieler - OKK Paderborn									
Geb.Datum:		Name, TNA:		Suche		- alle Senioren -		männlich	
Nachname	Vorname	Geburtsdatum	berechtigt	TNA-Nr	STB	Nat.	Zuweisen		
W. Müller	Michael	16.09.1988	16.09.2022	123456789					
W. Müller	Stefan	16.09.1988	16.09.2022	123456789					
W. Müller	Michael	16.09.1988	16.09.2022	123456789					
W. Müller	Stefan	16.09.1988	16.09.2022	123456789					
W. Müller	Michael	16.09.1988	16.09.2022	123456789					
W. Müller	Stefan	16.09.1988	16.09.2022	123456789					
W. Müller	Michael	16.09.1988	16.09.2022	123456789		D			
W. Müller	Stefan	16.09.1988	16.09.2022	123456789					
W. Müller	Michael	16.09.1988	16.09.2022	123456789					
W. Müller	Stefan	16.09.1988	16.09.2022	123456789					

Seite 1 / 4 (38 Treffer insgesamt)

1 2 3 4

Bild 2: Zur Auswahl stehende Herren-Spieler für Stammmeldung

2. Spielerliste einer Mannschaft in TeamSL:

Die Spielerliste einer Mannschaft in TeamSL entspricht dem sogenannten Mannschaftsmeldebogen (MMB) einer Mannschaft.

Auf der Spielerliste einer Mannschaft stehen nun (nach erfolgreicher Meldung von Spielern/innen wie im vorherigen Abschnitt beschrieben) die Spieler/innen, die für dieses Team gemeldet wurden und somit auch einsatzberechtigt sind. **Diese Spielerliste sollte unbedingt auf Vollständigkeit überprüft werden!** Fehlende Spieler/innen können über den zuvor beschriebenen Weg der Spielermeldung ergänzt (hinzugefügt) werden. **Jede/r Spieler/in muss vor seinem/ihrer ersten Einsatz gemeldet werden bzw. auf der Spielerliste stehen, ansonsten liegt keine Einsatzberechtigung vor! Dies gilt sowohl für Stamm- als auch Aushilfsmeldungen!**

Die Funktion „Spieler für die Saison 2022/23 von der Spielerliste streichen“ (vgl. Bild 1) steht nur bis zum ersten Spiel dieser Mannschaft zur Verfügung. Achtung: Durch Löschung einer Stammmeldung wird auch automatisch eine vorhandene Aushilfsmeldung gelöscht!

Der Button „Drucken“ (vgl. Bild 1) ermöglicht einen Ausdruck der Spielerliste.

Der sogenannte Vereinsergebnismelder erlaubt auch die Einsicht in die aktuelle Spielerliste einer Mannschaft sowie das Ausdrucken dieser Liste.

3. Welche Spielermeldungen müssen durch die BBV-Geschäftsstelle vorgenommen werden?

Sollte eine Spielermeldung in TeamSL nicht möglich sein, erscheint grundsätzlich eine Fehlermeldung. Unter Umständen kann die Spielermeldung allerdings durch die BBV-Geschäftsstelle vorgenommen werden. In den folgenden Fällen ist die BBV-Geschäftsstelle per E-Mail (spielbetrieb@basketball-verband.berlin) zu kontaktieren:

- **Ältere Spieler/innen in „aK“-Teams:** Ältere Jungen und Mädchen, die in sogenannten „aK“-Teams („außer Konkurrenz“-Teams) zum Einsatz kommen sollen, können ausschließlich über die Geschäftsstelle (GS) auf die Spielerliste gesetzt werden. Bitte meldet diese Spieler/innen vor dem ersten Einsatz per Mail an die GS (mit Angabe des Nachnames, Vornames und Geburtsdatums des/der jeweiligen Spielers/in sowie einer kurzen Begründung zum aK-Antrag).
- **Jüngere Spieler/innen mit einer Sprunggenehmigung:** Jüngere Jungen und Mädchen, die in einer älteren Altersklasse, für die eine Sprunggenehmigung notwendig ist, zum Einsatz kommen sollen, könnt ihr nicht selbst melden. Diese werden automatisch von der GS nach erfolgreicher Bearbeitung der Sprunggenehmigung für die beantragte Mannschaft gemeldet.
- **Änderungen bei Aushilfsmeldungen:** Der Jugendtag 2012 hat beschlossen, dass im Jugendbereich eine Aushilfsberechtigung für eine Mannschaft mit einer niedrigeren Ordnungszahl erteilt werden kann. TeamSL ist gemäß den Vorgaben des DBB programmiert, wonach nur der Aushilfeinsatz in der Mannschaft mit der nächstniedrigeren Ordnungszahl erlaubt ist. Bei Meldungen im Jugendbereich wird der Spieler daher automatisch in der Mannschaft mit der nächstniedrigeren Ordnungszahl gemeldet. Falls ihr eine Änderung der automatischen Meldung wünscht, wendet euch bitte an die GS.
- **Änderungen nach Saisonstart:** Nach dem Saisonstart sind nur noch Spieler-Nachmeldungen möglich. Ihr könnt keine Spieler mehr streichen. Sollten Änderungen notwendig werden (z.B. Antrag zur Änderung der Einsatzberechtigung), so wendet euch bitte an die GS.

- **Sonderteilnahmeberechtigungen:** Liegt eine Sonderteilnahmeberechtigung (STB) des DBB vor, könnt ihr diese/n Spieler/in grundsätzlich in TeamSL selbst melden. Bei einer STB in Verbindung mit einer Sprunggenehmigung kann die Meldung allerdings wiederum nur durch die GS erfolgen.

4. Was gilt es sonst noch zu beachten?

DER WICHTIGSTE GRUNDSATZ:

Niemals eine/n Spieler/in einsetzen, der/die nicht auf der Spielerliste steht!

Seit der Einführung der elektronischen Spielermeldung müssen immer alle Spieler/innen, die eingesetzt werden sollen, auch auf dem Mannschaftsmeldebogen (= Spielerliste in TeamSL) stehen, und zwar vor dem ersten Einsatz, auch bei Aushilfen! Bei Fragen zur Spielermeldung wendet euch bitte rechtzeitig an die BBV-Geschäftsstelle oder andere zuständige Personen. Bei Fehlern droht sonst eine Strafe und eventuell eine Spielwertung (Spielverlust)!

Maximal fünf Aushilfseinsätze im Erwachsenenbereich: Die Anzahl der erfolgten Aushilfseinsätze wird erst verändert, wenn der Spielberichtsbogen durch die BBV-Geschäftsstelle bearbeitet wurde. Verlassen Sie sich daher nicht auf die in TeamSL angezeigte Zahl! Es liegt in Ihrer Verantwortung, die maximale Anzahl von 5 Einsätzen bei Erwachsenen nicht zu überschreiten. Jeder Einsatz über den fünften Einsatz hinaus führt zu einer Spielwertung (Spielverlust), hierbei gibt es keinen Vertrauensschutz!

Probespielregelung im Mini-/U12-Bereich: Mini- und U12-Spieler/innen, die noch ihre Probespiele (nähere Details zur Probespielregelung siehe Informationsflyer zum Mini-/U12-Spielbetrieb) absolvieren, haben noch keinen Teilnehmerschein und müssen/können daher nicht gemeldet werden.

Einsatz von „aK“-Spielern/innen in der Jugend: Kommt ein/e „aK“-Spieler/in zum Einsatz, so wird auf dem Spielberichtsbogen in der Spalte MMB-Nr. „aK“ eingetragen. Bei einem Spiel der m/wU14-20 dürfen maximal drei „aK“-Spieler/innen eingesetzt werden! Es gelten grundsätzlich die Vorgaben aus Ausschreibung und Spielordnung. Im Mini-/U12-Bereich entscheidet das zuständige Präsidiumsmitglied über jeden aK-Antrag einzeln nach persönlicher Rücksprache/Einschätzung.

5. Grundsätzliche Regeln für die Spielermeldung (mit praktischen Beispielen)

0. Allgemein:

- 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 U16 bis 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 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 (Sprunggenehmigung).
- 0.5. **Ein/e Spieler/in darf für höchstens vier Mannschaften, inklusive Aushilfen und Sonderteilnahmeberechtigungen gemeldet werden!**
- 0.6. **Die Mindestanzahl von zu meldenden Spielern/Innen 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. Jede/r Spieler/in 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 entnehmt ihr bitte der Ausschreibung der aktuellen Spielzeit.**

1. Regelungen für Erwachsenenteams

- 1.1. Im Erwachsenenbereich darf jede/r Spieler/in in einer Altersklasse nur für eine Mannschaft gemeldet werden. Kein/e Spieler/in darf für mehr als ein Erwachsenenteam gemeldet werden.
- 1.2. Spieler der Jahrgänge 2000 und älter benötigen einen weißen Teilnehmerausweis (gelbe TA sind nur für Jugendspieler der Jahrgänge 2001 und jünger zugelassen).
- 1.3. Ein/e Spieler/in, der für eine **1. Mannschaft** gemeldet ist, darf **nur in dieser** zum Einsatz kommen. Aushilfen in andere Teams sind nicht erlaubt.
- 1.4. Ein/e Spieler/in, 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 jede/r Spieler/in 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/innen können nur in der Mannschaft spielen, für die sie gemeldet sind.
 - Spielen zwei Mannschaften in verschiedenen Ligen, müssen die besten acht Spieler/innen als Stammspieler/innen für das Team mit der niedrigeren Ordnungszahl gemeldet werden. Diese dürfen in keinem anderen Team dieser Altersklasse aushelfen. Die anderen Spieler/innen können als Stammspieler/innen im Team mit der niedrigeren Ordnungszahl oder in dem Team mit der höheren Ordnungszahl gemeldet werden. Die Spieler/innen in dem Team mit der höheren Ordnungszahl dürfen unbegrenzt in dem Team mit der niedrigeren Ordnungszahl aushelfen. Die Meldung als Aushilfe erfolgt automatisch durch das Programm.
 - Spielen mehr als zwei Mannschaften in einer Altersklasse, müssen die besten acht Spieler/innen als Stammspieler/innen für das Team mit der niedrigsten Ordnungszahl gemeldet werden. Diese dürfen in keinem anderen Team dieser Altersklasse aushelfen. Die anderen Spieler/innen können als Stammspieler/innen im Team mit der niedrigsten Ordnungszahl oder in einem Team mit einer höheren Ordnungszahl gemeldet werden. Die Aushilfe ist in einem Team mit einer niedrigeren Ordnungszahl möglich, solange das Stamm- und das Aushilfsteam in verschiedenen Spielklassen spielen.
- WICHTIG:** Vom Programm erfolgt die Meldung für die Aushilfe in diesem Fall immer für die Mannschaft mit der nächstniedrigeren Ordnungszahl (oder gar nicht). Eine Meldung/Änderung der Aushilfe für ein anderes Team mit einer niedrigeren Ordnungszahl ist nur durch die BBV-Geschäftsstelle möglich.

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.

Beispiel 4: In der Altersklasse mU18 ist der BC Treptow mit vier Teams vertreten, die 1. Mannschaft in der Oberliga, die 2. und 3. Mannschaft in der Landesliga und die 4. Mannschaft spielt in der Bezirksliga.

BC Treptow meldet die besten acht Spieler als Stammspieler für die Oberligamannschaft. Diese dürfen nicht aushelfen. Alle anderen Spieler werden als Stammspieler für eine der drei anderen Teams gemeldet. Hierbei gelten die folgenden Regeln:

- a) Spieler, die in der 2. Mannschaft gemeldet wurden, werden automatisch als Aushilfe in der 1. Mannschaft gemeldet
- b) Spieler, die in der 3. Mannschaft gemeldet wurden, werden NICHT automatisch als Aushilfe gemeldet, da sie in der 2. Mannschaft nicht aushelfen dürfen (gleiche Liga); eine Meldung für die 1. Mannschaft ist erlaubt, kann aber nur durch die Geschäftsstelle erfolgen
- c) Spieler, die in der 4. Mannschaft gemeldet wurden, werden automatisch für die 3. Mannschaft gemeldet; eine Meldung für die 1. oder die 2. Mannschaft ist erlaubt, kann aber nur durch die Geschäftsstelle erfolgen

- 2.3. Wird ein/e **U20**-Spieler/in 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 5 (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 die 1. und 2. Mannschaft in derselben Liga spielen.

- 2.4. Ein/e **U18**-Jugendliche/r kann als Stamm maximal für ein U18-Team, ein U20-Team und für ein Erwachsenenteam gemeldet sein. Mögliche Aushilfen nach 2.2. sind vor dem ersten Spiel manuell einzutragen!

Der/Die Spieler/in darf im Erwachsenenbereich nach denselben Regeln aushelfen, die für U20-Spieler/innen gelten (siehe oben).

- 2.5. Ein/e **U16**-Jugendliche/r kann für ein U16-Team, ein U18-Team, ein U20-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/die Spieler/in nur zum Einsatz kommen, wenn eine Sprunggenehmigung ausgestellt wurde. Der/Die Spieler/in darf im Erwachsenenbereich nach denselben Regeln aushelfen, die für U20-Spieler/innen gelten (siehe oben).

- 2.6. Ein/e **U14**-Jugendliche/r kann für ein U14-Team, ein U16-Team und ein U18-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 U18-Team darf der/die Spieler/in nur zum Einsatz kommen, wenn eine Sprunggenehmigung ausgestellt wurde.