

Digitaler Spielberichtsbogen (DSBB) im NBV Frequently Asked Questions (FAQ)

Version 3.2 (2024-09-19)

Einleitung

Mit Beschluss vom Dez. 2022 hat das Präsidium des NBV entschieden, den digitalen Spielberichtsbogen in Niedersachsen einzuführen. Damit dies in einem sinnvollen und möglichst reibungslosen Prozess geschieht, hat sich im Frühjahr 2023 eine Kommission zusammengefunden, die diesen Prozess steuert.

Für die erste Phase der Einführung wurden insgesamt rund 20 Pilotvereine identifiziert, die den DSBB ab der Saison 2023/24 in ALLEN Ligen des NBV eingesetzt haben. Das Ziel, in allen NBV-Regionen Experten für den Einsatz des DSBB in den Pilotvereinen zu etablieren, die zunächst alle Mitglieder ihres jeweiligen Vereins schulen und in der zweiten Phase der Einführung ihre regionalen Nachbarvereine unterstützen können.

Ab Dez. 2023 wurden in der zweiten Testphase dann alle Vereine des NBV eingeladen, den digitalen Spielberichtsbogen als Alternative zum Papierbogen zu testen. Hierbei hatten wir auf ein hybrides Modell gesetzt, bei dem sich die Vereine entscheiden durften, ob sie entweder digital oder analog anschreiben, um so die Attraktivität des digitalen Anschreibens in den Vordergrund zu stellen und doppelte Arbeit beim Anschreiben zu vermeiden.

Auf Empfehlung des NBV-Sportausschusses hat der NBV-Vorstand per Ausschreibung für die Saison 2024/25 das digitale Anschreiben nun für alle Ligen des NBV verpflichtend eingeführt und das Anschreiben auf Papier damit – für Niedersachsen – gänzlich abgeschafft.

In diesem Dokument werden einige zentrale Fragen, Hilfestellungen und Empfehlungen zusammengefasst, die es allen Vereinen im NBV ermöglichen sollen, den digitalen Spielberichtsbogen ohne größere Schwierigkeiten im Spielbetrieb einzusetzen.

Es gibt außerdem eine zentrale E-Mail-Adresse (digitalscore@nbv-basketball.de), an die ihr euch mit Fragen, Beschwerden oder Ideen wenden könnt.

Es sei auch darauf hingewiesen, dass im Apple App Store (iOS) oder Google Play Store (Android) die App „INGAME by NBN23“ kostenlos heruntergeladen und im Demomodus getestet werden kann. Weiterführende Infos zur App, Trainings- und Videomaterial sowie Angebote zu Onlineschulungen (auch speziell für SR) findet ihr online auf der DBB-Homepage: <https://www.basketball-bund.de/dbb/digitales/digitaler-spielbericht-dss/>

Allgemeine Links

- App für das Digitale Anschreiben: <https://www.nbn23.com/de/ingame/>
- Infoseite des DBB zum DSBB: <https://www.basketball-bund.de/dbb/digitales/digitaler-spielbericht-dss/>
- NBN23 / DBB Trainingskurs: <https://www.easy-lms.com/de/trainingskurs-fur-die-ingame-app-dbb/course-65424>
- Digitaltraining für die NBN23 INGAME App: <https://www.nbn23.com/de/training/>

Regeln / Vorschriften

Frage #1: Welche Zeit gilt im Spiel, da ja Anschreiber:in und Zeitnehmer:in die Zeit stoppen? Und wie schlimm sind zeitliche Abweichungen?

Antwort: Für das Spiel gilt immer die Zeit der/des Zeitnehmer:in. Die Zeit in der INGAME App ist eher als Richtwert für Einsatzzeiten und Zeitpunkt von Aktionen wichtig. Ein paar Sekunden Differenz zwischen beiden Systemen sind also unproblematisch.

F #2: Muss parallel zum digitalen Anschreiben auch analog angeschrieben werden?

A: Nein, grundsätzlich wird seit der Saison 2024/25 nur noch digital angeschrieben. Genau wie für sämtliche andere (technische) Ausrüstung, also etwa Spieluhr oder Teamfoulanzeiger, die zur Spieldurchführung nötig ist, liegt es in der Verantwortung des Heimvereins, für deren Vorhandensein und deren Funktion zu sorgen. Sollte das System aus irgendwelchen Gründen nicht funktionsfähig sein, liegt es in der Verantwortung des Heimvereins für eine Alternative zu sorgen, bspw. mithilfe eines zweiten Tablets oder einfach mithilfe eines Mobiltelefons (die App funktioniert wunderbar auf allen gängigen Android und Apple Geräten). Das Anschreiben auf Papier ist keine Ersatzlösung, da es ansonsten Probleme mit der Erfassung der statistischen Daten gibt. Sollte ein Spiel aufgrund fehlender Ausrüstung nicht durchführbar sein, gelten hier die gleichen Regeln wie bisher und es kann auch zum Spielabbruch bzw. -ausfall kommen.

F #3: Muss ein Tablet verwendet werden, oder reicht auch ein Handy?

A: Wir raten dringend zum Einsatz eines Tablets. Die technischen Spezifikationen erfordern ein Gerät, das mind. iOS 13 oder Android 8 unterstützt. Dies trifft auf die meisten Geräte zu, die nicht älter als 3 – 5 Jahre sind. Das Anschreiben per Handy ist grundsätzlich nicht verboten, allerdings aufgrund des kleinen Displays etwas unübersichtlicher und fehleranfälliger. Deswegen empfehlen wir diese Art der Anwendung nur für Notfälle, in denen das Tablet ausfällt oder aus anderen Gründen nicht verfügbar ist.

F #4: Muss der digitale Spielbericht von allen Kampfrichtern verpflichtend unterschrieben werden?

A: Eigentlich war es bisher nicht nötig, dass die Kampfrichter den Bogen unterschreiben. Die App erfordert jedoch in der Regel, dass nach Spielende auch von jedem/jeder Kampfrichter:in eine Unterschrift erfasst wird, um das Spiel abschließen und versenden zu können.

F #5.1: Kann der digitale Spielberichtsbogen auch für Turniere oder Ligen mit mehreren Spielen am gleichen Ort, bei denen nicht immer der ausrichtende Verein als Heimverein eingetragen ist, verwendet werden? Wie sieht es mit veränderten Spielzeiten (bspw. 4 x 6 min) aus?

A: Aktuell gibt es noch keine Lösung, vorab für den DSBB geänderte Zahl der Spielperioden oder geänderte Spielzeiten zu hinterlegen, mit Ausnahme des Mini-Basketball (8 x 5 min). Es gibt auch keine Möglichkeit mit einem „Turnieraccount“ alle Spiele an einem Ort anzuschreiben. Deswegen gilt hier folgendes: Für Turniere mit vier Vierteln und lediglich

verkürzter Spielzeit kann das digitale Anschreiben verwendet werden, es muss dann lediglich zu Beginn jedes Viertels die Spielzeit manuell angepasst werden. Die Spiele können per DSBB über den Account des jeweils in der Ansetzung eingetragenen Heimverein angeschrieben werden. In allen anderen Fällen, die sich so nicht erfassen lassen, muss aber notfalls auf den analogen Papierbogen ausgewichen werden. Wir suchen hier gemeinsam mit dem DBB nach einer besseren Lösung.

F #5.2: Kann der DSBB für den Mini-Basketball eingesetzt werden?

A: In der Altersklasse u12 kann der DSBB ganz normal eingesetzt werden, alle entsprechenden Ligen in Niedersachsen (Regionsklassen, Regionsligen, Landesligen) sind entsprechend als 8 x 5 min hinterlegt und die App zeigt automatisch diese angepassten Spielzeiten an. In der u10 gilt dies nicht, hier wird weiterhin per Papierbogen angeschrieben, welche anschließend bei der jeweiligen Staffelleitung (digital) eingereicht wird.

F #6: Wie sollen die SR-Quittungen eingereicht werden, wenn die Spielergebnisse bereits per App digital übertragen wurden?

A: Die SR-Quittungen müssen in allen Ligen mit Fahrtkostenausgleich auch weiterhin an die Spielleitung geschickt werden. Dies geschieht, je nach Liga, entweder durch den Heimverein oder die Schiedsrichter. Am Verfahren ändert sich hier im Grunde nichts: Wurde digital angeschrieben, wird einfach NUR die SR-Abrechnung eingescannt verschickt. Wir arbeiten hier an einer besseren Lösung für die Zukunft, um auch das Erfassen der SR-Fahrtkosten einfacher und im Sinne der Digitalisierung effizienteren Prozess zu erfassen.

Verwendung der INGAME App

Für Anschreiber:innen / Heimverein

F #7.1: Es gibt mehrere Versionen des DSBB bzw. der INGAME Software. Welche verwenden wir?

A: Für alle Spiele in den NBV-Ligen verwenden wir die „Pro“ Version der INGAME 3.0 App. Diese wird in der Regel auch als erstes angezeigt, wenn in den verschiedenen App Stores nach „INGAME“ oder „NBN23“ gesucht wird.

F #7.2: Wer ist verantwortlich dafür, dass das Tablet einsatzbereit und das Kampfgericht entsprechend geschult ist?

A: Wie bisher auch obliegt die Verantwortung für ein vollständig ausgestattetes und entsprechend geschultes Kampfgericht allein dem Heimverein. Die Schiedsrichter können und dürfen natürlich assistieren, es ist aber nicht die Aufgabe der Schiedsrichter das Tablet bspw. das Spiel auf dem Gerät einzurichten, zu starten, oder dem Kampfgericht eine Einweisung in die Handhabung des Gerätes zu geben. Hierfür finden sich auf der ersten Seite dieser FAQ alle nötigen Links mit Informationen und Schulungsmaterial.

F #8: Können mehrere Tablets parallel mit dem gleichen Vereinsaccount genutzt werden?

A: Ja, es gibt keine Beschränkungen bezüglich der Anzahl der eingesetzten Geräte pro Account. Es sollte jedoch niemals mit zwei Geräten gleichzeitig angeschrieben werden, wenn diese mit dem Internet verbunden sind, da es sonst zu Unstimmigkeiten und Datenkonflikten bei den online eingetragenen Werten zum Spiel kommen kann. Es ist aber möglich, sofern die Geräte durchgängig mit dem Internet verbunden sind, das Anschreiben für ein Spiel auf einem Gerät zu starten, und später auf einem anderen Gerät fortzusetzen (bspw., wenn der Akku leer sein sollte oder es andere technische Probleme gibt).

F #9: Was tue ich, wenn die App sich aufhängt oder das Tablet mitten im Spiel kaputt geht?

A: Die App speichert automatisch zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Zustand des Spiels lokal auf dem Gerät und – sofern das Tablet mit dem Internet verbunden ist – zusätzlich auf den Servern von NB23 („in der Cloud“). **Aus diesem Grund empfehlen wir, das Tablet während des Spiels mit dem Internet zu verbinden, um für diesen Fall abgesichert zu sein.** Sollte etwas mit dem Tablet passieren, ist es so jederzeit problemlos möglich (auch mitten im Spiel), die App zu resetten / beenden, neu zu starten, und dort fortzusetzen, wo man aufgehört hat. Auf die gleiche Weise lässt sich das Spiel auch auf ein anderes Gerät übertragen, indem einfach bspw. nach Ausfall des ersten Gerätes das Spiel auf einem anderen Gerät heruntergeladen und über „fortsetzen“ dort weitergeführt wird, wo es auf dem ersten Gerät unterbrochen wurde.

F #10: Wo finde ich Spieler, die nicht als Stammspieler auf dem MMB gelistet sind und somit nicht bereits in der APP angezeigt werden?

A: Über den „Spieler:in hinzufügen“ Button am Ende der Teamliste können weitere Spieler gesucht und hinzugefügt, oder sogar auch ganz neu angelegt werden. **Hier ist allerdings zu beachten, dass das System keine Prüfung durchführt, ob ein:e Spieler:in auch wirklich teilnahme- und einsatzberechtigt ist.** Dies kann nur der Verein selbst anhand der in TeamSL hinterlegten Informationen überprüfen. Dies hat den einfachen Grund, dass bspw. im Offline-Modus ein Spiel ja bereits am Donnerstag auf das Tablet geladen wurde, ein Spieler aber erst am Freitag auf den Mannschaftsmeldebogen gesetzt wurde. **Darüber hätte das (offline) Tablet dann keine Kenntnis und würde den Einsatz verweigern, obwohl der Spieler die entsprechende Berechtigung hat.**

F #11: Ein Team geht mit Spieler:innentrainer an den Start. Wie wird diese:r eingetragen?

A: Doppelt, also einmal regulär als Spieler:in (muss zusätzlich als Kapitän ausgewählt werden) und anschließend erneut in der Teamübersicht als „Headcoach“.

F #12: Können nach Spielstart bzw. Unterschrift der Trainer noch etwas an der Teamliste geändert werden? Wie korrigiere ich falsche Trikotnummern?

A: Es ist zwar technisch möglich, nach Spielbeginn noch Spieler:innen hinzuzufügen oder zu löschen. Da dies aber regeltechnisch verboten ist, sollte dies nie ohne Absprache mit den Schiedsrichtern erfolgen und nur in begründeten Fällen (bspw. aufgrund falscher Bedienung der App) erfolgen. Es ist aber zB auch möglich, die Trikotnummern zu ändern. Für alle Änderungen einfach beim bereits gestarteten Spiel oben links über den Button das Menü öffnen und hier den Punkt „Mannschaft bearbeiten“ auswählen.

F #13: Warum muss ich als Anschreiber:in zusätzlich die Zeit starten und stoppen?

A: Dies ist wichtig für die Erfassung des Zeitpunktes einer Aktion im Game Log und bspw. auch für das Erfassen der Einsatzzeiten der Spieler:innen.

F #14: Wie korrigiere ich die Spielzeit, wenn bspw. eine zu große Diskrepanz zwischen Hauptspieluhr und INGAME App auftritt?

A: Einfach die Zeitangabe in der App lange drücken, es erscheint Pop-up zur Korrektur der Zeit.

F #15: Können Auszeiten, sobald einmal gestartet, abgebrochen werden?

A: Ja, einfach nochmals auf den Button (zeigt Countdown an) klicken.

F #16: Wie werden Spielerwechsel richtig durchgeführt und warum müssen diese überhaupt registriert werden?

A: Es gibt drei Arten Spieler:innenwechsel zu protokollieren:

- 1) Die Nummer der/des Spieler:in lange drücken, die ausgewechselt werden soll und anschließend die/den eingewechselte:n Spieler:in auswählen
- 2) Die Taste „Auswechslung“ unten rechts tippen und dann – geht hier für beide Teams gleichzeitig – die Spieler:innen auswählen die ein- bzw. ausgewechselt werden. Dies ist vor allem bei Wechsel beim toten Ball, ohne größere Pausen, sinnvoll.
- 3) Durch Tippen auf den Team A oder Team B Button oben links – auch hier können aber wieder beide Teams gleichzeitig bearbeitet werden – und anschließendes Auswählen aller (neuen) Spieler:innen auf dem Feld. Es müssen hier aber alle 5 je Team ausgewählt werden. Dies ist vor allem nach Auszeiten oder Spielpausen sinnvoll.

Die Wechsel müssen protokolliert werden, um die Einsatzzeiten in der Statistik erfassen zu können und um die Übersichtlichkeit auf der App zu gewährleisten. Tipp: Sprecht euch mit den Schiedsrichter:innen ab, dass diese in heiklen Situationen (zB nach Auszeiten) kurz warten.

F #17: Wie ändere ich einen falsch eingegebenen Korberfolg (zB falsche Spielerin, falsche Punktzahl oder falsches Team?)

A: Im Game Log werden alle Aktionen aufgelistet. Mit einem „Swipe“ nach links dieser Einträge erscheint ein Icon für „Markieren“ oder „Editieren“. Man kann sich so die Aktion für eine spätere Korrektur markieren oder direkt ändern.

Wichtig: Es leider nur möglich, Team, Zeitpunkt und Spieler:innennummer auf diesem Weg zu ändern. Wenn bspw. ein 3er zu einem 2er geändert werden soll, muss der Eintrag vollständig gelöscht und durch einen neuen – korrekten – ersetzt werden. Am schnellsten geht das, wenn der Fehler direkt bemerkt wurde, mithilfe des „Undo“ Button („Pfeil mit 180 Grad Kurve“). Wenn an einer bestimmten Stelle im Game Log ein neuer Eintrag erstellt werden soll – bspw. nach dem beschriebenen Löschen des 3-Punkte Eintrags – dann kann man lange auf den Eintrag klicken, unter dem chronologisch ein neuer Eintrag erstellt werden soll. Dann erscheint die Möglichkeit zum (nachträglichen) hinzufügen. Hintergrund ist hier, dass man die spätere Manipulation des Spielergebnisses erschweren will, indem es nicht einfach möglich ist, einen längst zurückliegenden Eintrag in Bezug auf den Punktstand zu korrigieren.

F #18: Während der Freiwürfe verletzt sich eine:r Spieler:in und muss ausgewechselt werden. So wird bspw. der zweite Freiwurf von jemand anderem geworfen. Wie ändere ich die Spieler:in?

A: Hier führt man zunächst den gesamten Ablauf für das Ausführen und Protokollieren der Freiwürfe durch und ändert anschließend die relevanten Informationen für die einzelnen Einträge im Game Log.

F #19: Ich konnte ein:e Spieler:in auch wieder einwechseln, obwohl sie schon 5 Fouls gemacht hat, ist das richtig / Absicht?

A: Ja und nein. Technisch ist es durchaus möglich ein:e Spieler:in auch dann wieder einzuwechseln, wenn diese:r bereits 5 persönliche Fouls gesammelt hat. Die App unterstützt hier allerdings, indem sie eine Warnung anzeigt, sobald ein:e Spieler:in die Foulgrenze erreicht hat. Der Grund, warum trotz 5 persönlicher Fouls der/die Spieler:in wieder einwechselt werden könnte wäre zB, dass ihr ein Foul noch nicht korrigieren konntet, der/die Spielerin also eigentlich noch einsatzberechtigt ist, und ihr erstmal mit dem Spielverlauf weiter machen wollt, bevor ihr in der nächsten Pause die persönlichen Fouls korrigiert. Es liegt dann an euch diese Information zu nutzen und weiter zu kommunizieren. Und auch beim Einwechseln darauf zu achten, dass nur Spieler:innen eingewechselt werden, die spielen dürfen und nicht bspw. 5 persönliche Fouls haben.

F #20.1: Können Spiele nach Abschluss nochmal auf dem Tablet angezeigt werden?

A: Nein, dies ist nicht möglich. Abgeschlossene Spiele werden an den Server übermittelt (entweder direkt, oder spätestens so bald wieder eine Internetverbindung besteht) und können dann nur noch online über die DBB.Scores App eingesehen werden. Es wird aber auch eine automatische Mail mit einem PDF-Spielbericht im Anhang an die Spielleitung und beide Mannschaftsverantwortliche verschickt.

F #20.2: Können Spiele, die heruntergeladen aber anschließend nicht protokolliert wurden (bspw. auf einem Backup-Tablet), und somit unbearbeitet auf dem Tablet bleiben, aus der Übersicht der Spiele entfernt werden?

Aktuell ist dies nicht aus der App heraus möglich. Es ist jedoch möglich, diese Spiele durch das Leeren des App Caches über die Einstellungen des Tablet-Betriebssystems zu löschen. Da sich dieser Vorgang stark von Tablet und Betriebssystem unterscheiden kann, kann hier keine detailliertere Anleitung gegeben werden. Im Internet finden sich jedoch zahlreiche Anleitungen zu diesem Thema.

F #21.1: Im PDF, das nach Spielende verschickt wird, fehlen ein paar Angaben (zB Halle, vollständige SR-Lizenznummern). Ist dies ein Problem?

A: Nein, die Informationen sind korrekt an TeamSL übertragen worden und dort einsehbar. Der PDF-Bogen dient nur als Hilfsmittel um nochmals alle Infos in einer kompakten Form zusammenzufassen. Er ist aber NICHT mit dem „offiziellen Dokument“ aus dem diese Infos entnommen werden gleichzusetzen, wie in der analogen Welt, da die Daten ja bereits elektronisch übertragen wurden. Das PDF dient eher dazu, den Übergang aus der analogen in die digitale Welt zu erleichtern.

F #21.2: Im PDF sind ein paar Dinge anders dargestellt, als wir es von den Papierbögen des DBB gewohnt sind, bspw. die Darstellung der Spielminute (4 x 1 – 10, statt 1 – 40) oder der Kreis für einen 3-Punkte-Wurf?

Die abweichende Darstellung ist darin begründet, dass sich der PDF-Bogen an der offiziellen FIBA-Schreibweise orientiert und nicht an den (leicht abweichenden) des Regelungen des DBB. Dies hat aber keinen Einfluss auf die Richtigkeit der Angaben.

F #22: Nach Abschluss des Spiels werden alle Daten zum Spiel zu TeamSL automatisch übertragen, außer der detaillierten Statistik für jeden Spieler. Warum?

A: Es ist beabsichtigt, dass die Detailstatistiken der einzelnen Spieler nicht automatisch an TeamSL übertragen werden. Es werden nur die eingesetzten Spieler:innen angekreuzt, sowie das Endergebnis bzw. die Viertelergebnisse übertragen. Dies ist begründet im Finanzierungsmodell der App: Weder der DBB noch die Landesverbände/Mitgliedsvereine zahlen direkt oder indirekt etwas für die Nutzung des digitalen Spielberichts bogens, der App oder der damit verbundenen Infrastruktur.

Die Firma (NBN23), die den DSBB entwickelt hat, stellt diese vollständig kostenlos zur Verfügung und – bis auf die einmalige Anschaffung der nötigen Hardware – entstehen bei Vereinen/Verbänden durch die Einführung des DSBB somit keine Kosten. Im Gegenzug wurde NBN23 aber das exklusive Nutzungsrecht für die Spielstatistiken eingeräumt, da ihr Geschäftsmodell darauf basiert detaillierten Spielstatistiken über die eigens dafür entwickelte „DBB.Scores“ App und die darin enthaltenen Gold-Abonnements (für aktuell 18€ pro Jahr) bereitzustellen. Basisstatistiken (für alle Nutzer der App ohne Gold-Mitgliedschaft) sind aber auch dort kostenlos verfügbar.

Im ersten Moment könnte man jetzt denken: „Warum soll ich für etwas bezahlen, das ich vorher umsonst bekommen habe?“, aber das greift zu kurz. Durch die Nutzung des DSBB bekommen Verbände und Vereine – wie oben beschrieben - ohne Mehrkosten. So wird es zukünftig deutlich weniger Aufwand für die Erfassung der Statistiken, Wegfall der Materialkosten für den SBB aus Papier (ca. 0,50€ pro Spiel), und weitere Verbesserungen geben. Schlussendlich wird auch niemand verpflichtet das Gold-Abo für 18€ zu kaufen.

Für Schiedsrichter:innen

F #23: Wie wird die übliche Kontrolle der Teilnehmerschein (TA) von den Schiedsrichtern (SR) durchgeführt, und müssen diese auch irgendwo abgehakt werden?

A: Nein, ein Abhaken oder Prüfen der TA Nummern ist nicht länger nötig, da diese automatisch aus TeamSL heruntergeladen werden und somit keine Übertragungsfehler auftreten können. Sie werden in der Spalte „Lizenznummer“ bei der Mannschaftsübersicht angezeigt. Die SR kontrollieren einfach nur, wie es die Spielordnung vorsieht, die Identität der anwesenden Spieler mithilfe eines gültigen Lichtbildausweises oder Teilnehmerscheine und stellen fest, ob der Name im DSBB zur Person passt.

F #24: Was mache ich, wenn die Lizenznummer in der INGAME App nicht mit der TA-Nummer auf dem TA bzw. der STB übereinstimmt?

A: Dies ist in bestimmten Ligakonstellationen ein bekanntes Problem, bspw. wenn eine Spielerin als Stammspielerin in der WNBL gemeldet ist und per STB in der Regionalliga spielt. Hier können TA-Nummern abweichen. Wie in Frage 23 beschrieben, beschränken sich Schiedsrichter:innen hier einfach auf das Feststellen der Identität der Spieler:in mithilfe des vorhandenen Lichtbildausweises oder Teilnehmerscheines. Der Sachverhalt kann per SR-Vermerk auf dem Bogen protokollieren („Spielerin per TA identifiziert, jedoch passt die Nummer der STB nicht zur in der App angezeigten Nummer“). Da hier ein technischer Fehler vorliegt, den die Spielleitung korrigieren kann, ist dies in aller Regel nicht mit einem Strafgeld für den Verein verbunden.

F #25.1: Muss ich als SR nach dem Beenden des Spiels und dem Hochladen der Spielinformationen noch etwas tun?

A: Nein, das Spielergebnis und ein Spielberichtsbogen als PDF zum Spiel werden automatisch an Spielleitung und TeamSL übertragen, sobald die SR-Unterschriften in der App eingetragen

F #25.2: Was mache ich, wenn das Spiel ausfällt, bspw. weil eines der Teams nicht antritt oder die Halle nicht bespielbar ist?

A: In der DSBB App gibt es direkt am Anfang, während noch die Spieler:innen von beiden Mannschaften eingetragen/ausgewählt werden müssen und bevor beide Trainer:innen eine Unterschrift geleistet haben, oben rechts ein Menü (Drei Punkte), über das SR-Vermerke hinzugefügt werden können. Dort gibt es auch den Punkt „Spiel verschieben“, welcher angeklickt werden muss. Dadurch springt die Software direkt zur „Endansicht“, die

normalerweise erst nach Ende des Spiels angezeigt wird, auf der die Schiedsrichter:innen- und Kampfgerichtsinformationen erfasst und die Unterschriften geleistet werden.

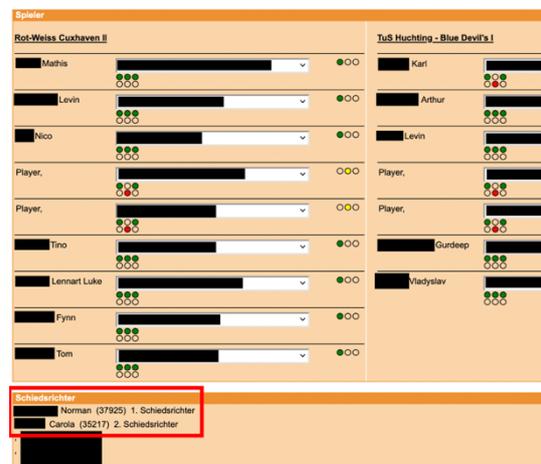
Hier können auch nochmals (weitere) SR-Vermerke hinzugefügt werden, über die wie üblich die vorliegende Situation geschildert wird (bspw. „Mannschaft A beantragt 15 min nach offiziellem Spielbeginn die Wertung gegen Mannschaft B; auch 30 min nach angesetztem Startzeitpunkt sind keine 5 Spieler:innen von Mannschaft B spielbereit auf dem Feld erschienen.“).

Im Resultat wird so ein leerer Bogen, der nur die SR-Vermerke Eckdaten des Spiels enthält, an die Staffelleitung und die üblichen Empfänger als PDF versendet.

Für Staffel-/Spilleiter:innen

**F #26: Wo sehe ich die SR-Lizenznummern?
Im PDF, dass ich per Mail bekomme, stehen diese nur verkürzt?**

A: Diese werden direkt in TeamSL beim Import der Statistik und Spielerinformationen angezeigt (siehe Screenshot rechts).



F #27: Wie bestätige ich ein Spiel, dass per digitalem Spielberichtsbogen gemeldet wurde?

A: Die Basisinformationen zum Spiel, also das Endergebnis und die eingesetzten Spieler:innen, werden automatisch nach Spielende von der DSBB App an TeamSL übertragen. In TeamSL wird in der Spilleiter:innenansicht eine neue Spalte ganz rechts angezeigt, die zwei Icons enthält, ein Icon führt zur Spielübersicht (die sieht dann so aus wie der Screenshot bei Frage 26) und über den zweiten Icon bekommt man eine PDF Version des digitalen Spielberichts bogens.

In der Spielübersicht werden alle eingesetzten Spieler:innen mit den Einträgen vom Mannschaftsmeldebogen zusammengeführt. Das „Ampelsystem“ liefert hier eine schnelle Übersicht, ob eine Spielerin oder ein Spieler einem Eintrag auf dem MMB zugeordnet werden kann. Wenn man die Maus über die entsprechende „Ampel“ bewegt, wird per Tooltip das Ergebnis angezeigt.

Ganz oben wird auch angezeigt, ob Einträge durch die Schiedsrichter auf der virtuellen Rückseite des Anschreibebogens vorliegen.

F #28: Was bedeutet das Ampelsystem in der Importansicht?

Spieler:innen (folgendes bezieht sich auf die Ampeln RECHTS der Namen):

Grün: Fehlerfreie Zuordnung durch System erfolgreich. Es muss nichts unternommen werden.

Gelb: Meistens bei den Spieler:innen, die den Haken für Datenschutz/Statistikfreigabe bei der TA-Erstellung nicht gesetzt haben (werden dann als PLAYER genannt) oder die Zeichen wie „áéç“ oder ähnliches im Namen haben. Eine Zuordnung ist dennoch durch das System erfolgt. Alles gut. Es muss nichts unternommen werden.

Rot: System konnte keine Zuordnung finden. Wenn die Person im Dropdown zu finden ist, kann sie manuell ausgewählt werden. Wenn sie im Dropdown fehlt deutet dies auf ein Fehlen auf dem Mannschaftsmeldebogen (MMB) hin, was in der Regel zu einer Wertung des Spiels gegen die betroffene Mannschaft führt.

Alle Spieler:innen sollten mindestens **gelb** sein. Bei **roter** Ampel muss man reagieren. Zur Sicherheit immer noch einmal bei den MMBs schauen, ob die Spieler:innen einsatzberechtigt waren oder ob eine Sperre vorliegt.

Schiedsrichter:innen

Schiedsrichter:innen sind mit Ausnahme der namentlich angesetzten Ligen immer **rot**. Dann müsst ihr die Lizenznummern nur noch in die bekannte Schiedsrichter:innen-Ansicht übertragen (Copy & Paste). Das muss als einziges immer noch händisch nachgetragen werden.

Wenn beide SR gefunden wurden und alle Ampeln der Spieler:innen **gelb** oder **grün** sind, kann das Spiel bestätigt werden.

Die Ampeln direkt unter den Namen könnt weitestgehend ignoriert werden.

Hinweise für Anschreiber:innen und Schiedsrichter:innen

Vor dem Spiel

Beschreibung:

Auf dieser Übersichtsseite werden alle Spieler:innen für das aktuelle Spiel aus den aus TeamSL heruntergeladenen Mannschaftsmeldebögen ausgewählt. Außerdem wird der/die Kapitän:in markiert. Neben den Trikotnummern sind hier auch die TA-Lizenznummern erkennbar, die für die TA-Kontrolle herangezogen werden können. SR-Vermerke, bspw. für fehlende T-Ausweise, können über das Menü oben rechts hinzugefügt werden (weitere Details im Abschnitt „Während des Spiels“)

Aktuelle Auswahl: Mannschaft „INGAME“ und Spieler:innenübersicht

N°	Spieler/in	Lizenz	Kapitän	Übersicht
4	Player Team Ingame 1	Team Ingame001		
5	Player Team Ingame 2	Team Ingame002		✓
6	Player Team Ingame 3	Team Ingame003		✓
7	Player Team Ingame 4	Team Ingame004		
8	Player Team Ingame 5	Team Ingame005		✓
9	Player Team Ingame 6	Team Ingame006		
10	Player Team Ingame 7	Team Ingame007		✓
11	Player Team Ingame 8	Team Ingame008		
12	Player Team Ingame 9	Team Ingame009		✓
13	Player Team Ingame 10	Team Ingame010	C	✓
14	Player Team Ingame 11	Team Ingame011		✓
15	Player Team Ingame 12	Team Ingame012		
41	Max Mustermann	213412384		✓

Menü für weitere Optionen, wie beispielsweise SR-Vermerk

Auswahl der Spieler:innen im Einsatz

Trikotnummer; Spieler:innenname; TA-Lizenznummer -> diese Informationen wurden vorab aus TeamSL heruntergeladen, sofern vorhanden. Sie stammen vom Mannschaftsmeldebogen. Auch die Trikotnummern aus dem letzten Spiel werden übernommen.

Beschreibung:

Auch alle Trainer:innen können entsprechend mit Lizenznummer und Namen auf dem dafür vorgesehen Bildschirm eingetragen werden.

Aktuelle Auswahl: Mannschaft „INGAME“ und Trainer:innenübersicht

Spieler/in	Trainer/in	Lizenznummer	Übersicht
Sabine Schmidt	Cheftrainer/in	558864	✓
-	Co-Trainer/in	-	✓
-	Team-Delegierter	-	✓

Trainer:innenname; Lizenznummer

Beschreibung:

Um die Auswahl der Spieler:innen und alle weiteren Angaben ein Team betreffend zu bestätigen und anschließend vor der Änderung zu schützen muss der/die jeweilige Trainer:in persönlich nach Klick auf das entsprechende Feld unterschreiben, ähnlich wie auf dem Anschreibebogen aus Papier.

Finale Übersicht aller Informationen und Unterschrift

Hier werden erneut alle Spieler:innen und Trainer:innen mit Info gelistet.

Unterschriftenfeld für die/den Trainer:in

Klicken Sie hier, um zu unterschreiben

Beschreibung:

Schiedsrichter:innen und Kampfrichter:innen werden – analog zu den Spieler:innen und Trainer:innen – auf dem dritten Bildschirm eingetragen.

Aktuelle Auswahl: Offiziellen des Spiels

Name	Rolle	ID
Albrecht Meyer	Schiedsrichter/In 1	12345
Susanne Huber	Schiedsrichter/In 2	54321
-	Schiedsrichter/In 3	-
-	Anschreiber/In	-
-	Zeitnehmer/In	-
-	24Sek-Nehmer	-

Während des Spiels

Beschreibung:

Während des Spiels notiert der/die Anschreiber:in, wie üblich, die relevanten Ereignisse auf dem Spielfeld: Punkte, Fouls, Auszeiten. Diese werden in einem über den entsprechenden Button aufrufbaren „Game Log“ chronologisch angezeigt und können dort auch markiert bzw. geändert werden.

Im App-Menü können – wie zu jedem Zeitpunkt vor, während oder nach dem Spiel – SR-Vermerke hinzugefügt werden, die beim Anschreibebogen aus Papier üblicherweise auf der Rückseite vermerkt wurden. Ein Klick auf „PDF-Spielbericht“ zeigt einen digitalen SBB im analogen Stil, beispielsweise um sich in der Halbzeit einen allg. Überblick zu verschaffen.

Normale Ansicht

Game Log öffnen (und schließen)

Game Log Ansicht

App-Menüs öffnen

Game Log Einträge

Menü

SR-Vermerk hinzufügen

Analoger PDF-Spielbericht

Nach dem Spiel

Beschreibung:

Nach Abschluss des Spiels erscheint die Abschlussübersicht. Hier können die Namen/Daten der Schiedsrichter:innen und Kampfrichter:innen korrigiert, erneut SR-Vermerke hinzugefügt, der Spielbericht in PDF Form angezeigt und ein Protest durch ein Team vermerkt werden.

Zusätzlich können über diesen Bildschirm auch die Schiedsrichter:innen ihre abschließende Unterschrift unter den Spielbericht setzen, woraufhin keine Änderungen am Datensatz mehr möglich sind.

Nachdem das Spiel beendet und gespeichert wurde, wird es automatisch von der Software an die Spielleitung geschickt. Somit ist kein abfotografieren oder einsenden mehr nötig.

Schiedsrichter/in	SR-Vermerk	Spielbericht	Protest des Kapitäns
Albrecht Meyer Schiedsrichter/in 1	12345		 
Susanne Huber Schiedsrichter/in 2	54321		 
- Schiedsrichter/in 3	-		 
- Anschreiber/in	-		 
- Zeitnehmer/in	-		 
- 24Sek-Nehmer	-		 

DEMO Spiel beenden

Unterschrift des/der Schiedsrichter:in

Spielbericht endgültig speichern, keine Änderungen mehr möglich

Schiedsrichter/in	SR-Vermerk	Spielbericht	Protest des Kapitäns
<input type="checkbox"/> Team Ingame		<input type="checkbox"/> Team Switch	
Sign		Sign	

Protestvermerk + Unterschrift durch den/die Kapitän:in

Bekannte Probleme / gesammelte Verbesserungsvorschläge

- Der PDF-Bogen weicht in einigen Teilen von einem üblichen DBB-Papierbogen ab und orientiert sich an der offiziellen FIBA-Schreibweise („it’s not a bug, it’s a feature“):
 - Die Halle wird nicht angegeben
 - Die Lizenznummern der Schiedsrichter sind verkürzt
 - Die Minuten sind nicht von 1 – 40, sondern je Viertel von 1 – 10 angegeben
 - Beim 3er wird nicht der Punkt, sondern die Spieler Nr. eingekreist.
- Wenn ein persönliches Foul nachträglich wieder gelöscht wird, kann es passieren, dass die Teamfouls nicht entsprechend korrigiert werden.
- Spiele, die heruntergeladen aber anschließend nicht protokolliert wurden (bspw. auf einem Backup-Tablet) lassen sich nicht aus der Übersicht der Spiele entfernen.

gez. Erik Schliep (Vizepräsident III)