

[www.bvsh.de](http://www.bvsh.de)



**asketball-Verband**  
Schleswig-Holstein

# **Digitaler Spielberichtsbogen** (*Digital Score Sheet - DSS*)

## Grundsätzliches zum DSS:

- Der DSS ist für alle Spiele des regulären Spielbetriebs im BVSH zugelassen. Jetzt auch für Minis (U12 und jünger). Lediglich für die Anfängerligen müssen noch Papierbögen verwendet werden.
- Alle Informationen finden sich auf <https://www.nbn23.com/de/info>

## **Vorteile des DSS gegenüber dem Papierbogen:**

- Live Information über laufende Spiele, wenn das Tablet eine Internetverbindung hat
- Automatischer Versand des Spielberichts bogens in lesbarer Form direkt nach dem Spiel an alle Beteiligten
- Statistiken für alle Spiele und Spieler
- Einfachere Einarbeitung neuer Kampfrichter
- Keine\* Straf gelder / Wertungen für nicht einsatz- oder spielberechtigte Spieler.
- Keine\* Straf gelder für verspätete/fehlende Ergebnismeldung oder Versand des Spielberichtes
- Keine Straf gelder für unvollständiges oder fehlerhaftes Ausfüllen des Spielberichtes
- Weniger Straf gelder für administrative Fehler der Schiedsrichter
- Keine Kosten für neue SBB Blöcke

## Checkliste DSS:

1. DSS Zugang in TeamSL anlegen
2. Vereinslogo in TeamSL hinterlegen
3. Mannschaftsverantwortliche in TeamSL hinterlegen
4. Tablet beschaffen
5. Ingame App installieren
6. Kampfrichter schulen
7. Spiele mit dem DSS durchführen

Bonus: Die Trainer installieren die DBB.Scores App.

## Durchführung eines Spieltages mit dem DSS

1. Spiele des Wochenendes herunterladen (Ab Donnerstag, spätestens Samstag Morgen)
2. Mannschaftsliste auf Papier ausfüllen und mit in die Halle bringen  
Die Stamm-SpielerInnen des eMMB stehen automatisch im DSS zur Verfügung.  
Aushilfsspieler müssen manuell hinzugefügt werden (Wenn online: Suche im DSS)
3. Teilnehmerausweise sortieren nach Teilnahme & Trikotnummer
4. ggf. QR Code scannen durch die Trainer -> Live Einblick in den Spielberichtsbogen von der Bank
- 5. Spiel durchführen**
6. Spiel abschließen (Unterschriften Schiedsrichter & Kampfrichter)
7. Spiel versenden (direkt in der Halle, wenn online. Sonst später, aber am gleichen Tag)
8. SR Abrechnungsbogen per Mail an den Spielleiter versenden

## DSS Herausforderungen

- Anderes Aussehen des Spielberichtbogens -> FIBA Vorgabe
- Kontrolle der TAs durch die SR -> Mannschaftsliste & sortierte TAs
- Auswechslungen ->
  - Anmeldung der Spieler am Kampfgericht
  - Betreten des Spielfeldes nur nach Aufforderung
  - Schiedsrichter warten auf das Kampfgericht vor der Fortsetzung des Spiels
- Spiel hängt sich auf -> App beenden und dann neu starten. Daten bleiben erhalten.

## Hinweise für Schiedsrichter

- Vereine legen Mannschaftsliste und TAs vor. Nur die notwendigen TAs und diese sortiert.
- TAs normal kontrollieren (über PDF oder auf der Seite der Zusammenfassung)
- Vermerk
  - wenn TA unvollständig oder nicht vorliegend
  - falls Spiel später beginnt
  - Trainerlizenz nicht vorhanden oder nicht gültig (nur HOL)
  - Andere Abweichungen vom Normalfall
- Der Delegate (=Mannschaftsverantwortliche) an sich ist NICHT Spielteilnehmer
- Beim Spielerwechsel auf das Kampfgericht warten

Schulungen für Schiedsrichter siehe auch <https://ingamebynbn23.com/dss-info>

# Vorbereitung DSS durch die Sportwarte / Abteilungsleitungen 1

## DSS Zugang erstellen 1

### So erstellen sie ihren Zugang auf TeamSL

1.

Gehen sie zu TEAMSL [www.basketball-bund.net/](http://www.basketball-bund.net/)

Bitte mit den Zugangsdaten ihres Vereines anmelden und auf Kontaktdaten des Vereines klicken.

**VERWALTUNG**

Seit 25.07.2005 erfolgt die Verwaltung der Teilnehmer-Ausweise über TeamSL auf der zentralen Online-Datenbank.  
Der Zugang ist mit der Kennung als Vereinsverantwortlicher bzw. als DBB-GS möglich.  
Für jede angebotene Aktion wird unterschieden, ob sie vom Verein und/oder der DBB-Geschäftsstelle ausgeführt werden darf. Das endgültige Drucken von Teilnehmersausweisen (später auch SR-, Trainer-Lizenzen, Rechnungen usw. ...) bleibt der Geschäftsstelle vorbehalten.  
Für Vereins-Verantwortliche oder Verbands-Admins gibt es eine einfache Funktion "Vorab-Drucken" für Teilnehmersausweise (später auch Lizenzen etc. ...).  
Vereinsverantwortliche müssen sich im Klaren darüber sein, dass einige Online-Aktionen kostenpflichtig sind und eine Berechnung durch den DBB nach sich ziehen (siehe DBB-Gebühren- und Spielordnungen).  
gez. Prof. Lothar Bösing  
(Vizepräsident DBB)

<b>Kontaktdaten des Vereines</b>	Hier können Sie Anschrift und Kontaktdaten Ihres Vereines ändern. Diese Angaben werden unter "Kontakte" veröffentlicht und dienen u. a. als Postanschrift für die Zusendung von Spielerplätzen und Lizenzen. Die zu diesem TeamSL-Account gehörenden Daten (und damit die von TeamSL verwendete Mailanschrift) legen Sie unter "Zugangsdaten" fest.
<b>vorhandene Teilnahmeberechtigungen</b>	Hier können Sie vorhandene Teilnahmeberechtigungen einsehen, freigeben und korrigieren sowie Teilnehmersausweise erneuern und im PDF-Format downloaden.
<b>neue Teilnahmeberechtigungen</b>	Hier können Sie Erstaussstellungen und Vereinswechsel beantragen. Bitte beachten Sie vor dem Ausfüllen des Online-Formulars zur Vermeidung von (teilweise kostenverursachenden) Fehlern unbedingt die darüber befindlichen 10 Hinweise.
<b>laufende Beantragungen</b>	Hier können Sie sich über den Fortschritt einer TB-Beantragung informieren und abschließend einem Antrag endgültig zustimmen (oder ihn ablehnen).
<b>Spielerlaubnis Schul-Wettbewerbe</b>	Hier können Sie Kinder unter 12 Jahren registrieren, die ausschließlich an Schulfestivals teilnehmen und die keinen "normalen" Teilnehmersausweis besitzen. Die Registrierung darf nur erfolgen, wenn Sie vom Veranstalter der Schulfestivals dazu aufgefordert wurden und wenn Ihnen oder der Schule die schriftliche Zustimmung der Eltern zur Registrierung vorliegt.
<b>Hygienekonzepte für Hallen hochladen</b>	Hier können Sie die Hygienekonzepte der Spielhallen hochladen.

**Stammdaten bearbeiten (Verein:)**

<b>Anschrift</b>	<b>Rechnungsanschrift</b>	<b>Kontodaten</b>	<b>DSS-Konto</b>
Name: <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Straße: <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Postleitzahl: <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ort: <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Telefon (Vorwahl): <input type="text"/>	Telefon: <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fax (Vorwahl): <input type="text"/>	Fax: <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
E-Mail: <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Web: <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ansicht im öffentl. Bereich: <span style="border: 1px solid black; padding: 1px;">alles</span>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Speichern
E-Mail schreiben
Zurück

2.

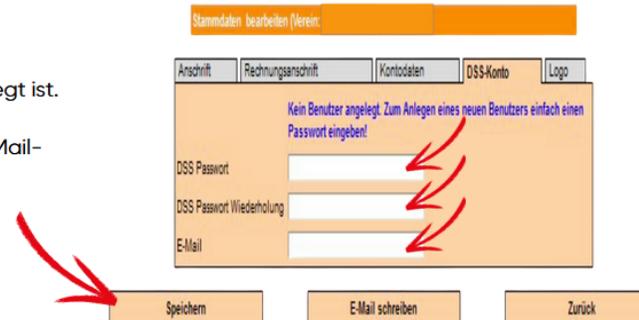
Wählt hier den Punkt DSS-Konto

# Vorbereitung DSS durch die Sportwarte / Abteilungsleitungen 2

## DSS Zugang erstellen 2

3.

Hier kommt der Hinweis das kein Benutzer angelegt ist. Gebt ein Passwort ein, min. 8 Zeichen, Groß-, Kleinbuchstaben, Sonderzeichen, Zahl. Bitte die Mail-Adresse nicht vergessen. Speichern drücken.



Stammdaten bearbeiten (Verein: ...)

Kein Benutzer angelegt. Zum Anlegen eines neuen Benutzers einfach ein Passwort eingeben!

DSS Passwort

DSS Passwort Wiederholung

E-Mail

Speichern E-Mail schreiben Zurück



Stammdaten bearbeiten (Verein: ...)

Benutzername dssv4 @...

DSS Passwort

DSS Passwort Wiederholung

E-Mail

Speichern E-Mail schreiben Zurück

4.

Ihr kommt wieder zu den Stammdaten des Vereins. Wieder DSS-Konto wählen. Und der Benutzername wurde erstellt. Ganz wichtig: Die Punkte nach dem @ werden durch das KÜRZEL LANDESVERBANDS ersetzt. Ihr solltet Euch jetzt anmelden können.



**Hier könnt ihr auch ein neues Passwort vergeben sollte euch das alte nichtmehr bekannt sein.**

### Relevante Kürzel im Spielbetrieb:

- BVSH: sh
- Regionalliga: rln

Achtung:

JBBL und NBBL haben eigene Zugänge

# Vorbereitung DSS durch die Sportwarte / Abteilungsleitungen 3

## Vereinslogo hinterlegen

www.basketball-bund.net  
Vereinsprofil

**VERWALTUNG**

Seit 25.07.2025 erfolgt die Verwaltung der Teilnehmer-Ausweise über TeamSL auf der zentralen Online-Datenbank.  
Der Zugang ist mit der Kennung als Vereinsverantwortlicher bzw. als DBB-CS möglich.  
Für jede angebotene Aktion wird unterschieden, ob sie vom Verein und/oder der DBB-Geschäftsstelle ausgeführt werden darf. Das endgültige Drucken von Teilnehmersausweisen (Später auch SP-, Trainer-Lizenzen, Rechnungen usw. ...) bleibt der Geschäftsstelle vorbehalten.  
Für Vereins-Verantwortliche oder Vorstands-Admins gibt es eine einfache Funktion "Vorbis-Drucken" für Teilnehmersausweise (später auch Lizenzen etc. ...).  
Vereinsverantwortliche müssen sich im klaren darüber sein, dass einige Online-Aktionen kostenpflichtig sind und eine Berechnung durch den DBB nach sich ziehen (siehe DBB-Geldföhen und Spielplatzungen).  
gez. Prof. Lothar Böding  
(Vizepräsident DBB)

- Kontaktadressen des Vereines** Hier können Sie Anschrift und Kontaktdaten Ihres Vereines ändern. Diese Angaben werden unter "Kontakt" veröffentlicht und dienen u.a. als Postanschrift für die Zusendung von Spielplänen und Lizenzen. Die zu diesem TeamSL-Account gehörenden Daten (und damit die von TeamSL verwendete Mailadresse) legen Sie unter "Zugangsdaten" fest.
- vorhandene Teilnahmeberechtigungen** Hier können Sie vorhandene Teilnahmeberechtigungen einsehen, freigeben und korrigieren sowie Teilnehmersausweise erneuern und im PDF-Format downloaden.
- neue Teilnahmeberechtigungen** Hier können Sie Erlaubnisstellungen und Vereinswechsel beantragen. Bitte beachten Sie vor dem Ausfüllen des Online-Formulars zur Anmeldung von (teilweise kostenverursachenden) Fahrern unbedingt die darüber befindlichen 19 Hinweise.
- laufende Beantragungen** Hier können Sie sich über den Fortschritt eines TD-Beantragung informieren und abschließend einen Antrag endgültig zustimmen (oder ihn ablehnen).
- Spielerlaubnis Schul-Wettbewerbe** Hier können Sie Kinder unter 12 Jahren registrieren, die ausschließlich an Schulturnen teilnehmen und die keine "normale" Teilnehmersausweise besitzen. Die Registrierung darf nur erfolgen, wenn Sie vom Vorgesetzten der Schulsportstelle (oder aufgeführt wurden und wenn Ihnen oder der Schule die schriftliche Zustimmung der Eltern zur Registrierung vorliegt).
- Hygienekonzepte für Hallen Sportstätten** Hier können Sie die Hygienekonzepte der Spielstätten hochladen.

Jeder Verein sollte ein Logo in TeamSL hinterlegen.  
Das Logo wird im DSS und in der DBB.Scores App angezeigt

Logout | Support

**Standarddaten bearbeiten (Verein):**

Anschritt | Rechnungsanschrift | Kontakt Daten | DSS-Kosten | Logo

Vorschau:

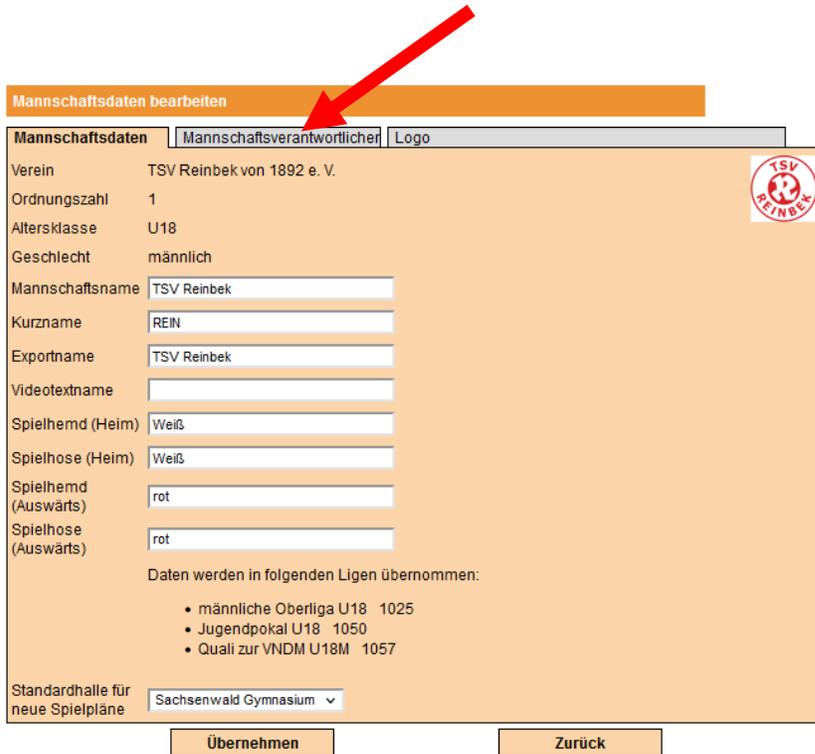


Speichern | E-Mail schreiben | Zurück

TeamSL | www.Verein11336-848661 | 10:43 Lion online

# Vorbereitung DSS durch die Sportwarte / Abteilungsleitungen 4

## Mannschaftsverantwortliche hinterlegen



**Mannschaftsdaten bearbeiten**

**Mannschaftsdaten** | **Mannschaftsverantwortlicher** | Logo

Verein: TSV Reinbek von 1892 e. V. 

Ordnungszahl: 1

Altersklasse: U18

Geschlecht: männlich

Mannschaftsname:

Kurzname:

Exportname:

Videotextname:

Spielhemd (Heim):

Spielhose (Heim):

Spielhemd (Auswärts):

Spielhose (Auswärts):

Daten werden in folgenden Ligen übernommen:

- männliche Oberliga U18 1025
- Jugendpokal U18 1050
- Quali zur VNDM U18M 1057

Standardhalle für neue Spielpläne:

Für alle Mannschaften sollten in TeamSL  
Mannschaftsverantwortliche hinterlegt werden.

Die Vorteile für den Trainer / Mannschaftsverantwortlichen:

- Direkte Information über Spielverlegungen und Absagen
- PDF mit dem Spielberichtsbogen direkt nach dem Spiel
- Kostenloses Goldabo der DBB.Scores App

# Vorbereitung DSS durch die Sportwarte / Abteilungsleitungen 5

## Installation InGame App

### Technische Anforderungen für den optimalen Betrieb

 **iOS**



**iOS-Version 15 oder höher**

 **ANDROID**



**Android-Version 12 oder höher mit 3GB RAM**  
Wir empfehlen 4 GB

Wenn Sie eine ältere Version Ihres Geräts verwenden und Probleme bei der Nutzung auftreten, empfehlen wir, die Anwendung zu schließen und anschließend erneut zu öffnen. Dieses Verfahren ermöglicht es Ihnen, den Betrieb effizient fortzusetzen.

- **Fire 7 tablet (<70€)**
- **Lenovo TAB M10 (<180€)**

Installation über den Playstore (Apple / Google / Amazon)  
Direkte Mobilfunkverbindung ist nicht notwendig.  
Internetzugang über Handy Hotspot aber sehr hilfreich.

**RELEVANT FÜR AMATEURVEREINE**

**BASIC/PRO 3.0**

**Der digitale Spielbericht**



- Die einfache Version
- Spielzeit, erfolgreiche Würfe aus dem Feld, Freiwürfe, Fouls, Auszeiten und Auswechselungen

## Quickguide für die Anschreibetasche

**INGAME**  
QUICK GUIDE

### 1. SPIEL DOWNLOAD

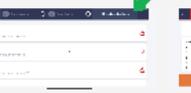


- 1 Geben Sie bitte Ihren DSS Nutzernamen und Ihr Passwort ein. Den DSS Nutzernamen erstellt Ihr Verein auf TeamSL.
- 2 Klicken Sie auf **Spiele herunterladen**.
- 3 Wählen Sie die Spiele aus, die Sie „anschieben“ möchten, und klicken Sie **Spiele herunterladen**.
- 4 Wählen Sie das nun startende **SPIEL**.

Ihr DSS Nutzer Name

Passwort

### 2. CHECK-IN VOR DEM SPIEL



- 1 Wählen Sie mit den Trainern die Spieler, Starting 5 und die Trainer des heutigen Spiels aus. Passen Sie die Trikotfarbe an.
- 2 Überprüfen Sie die **Trainernamen** und die **Trikotfarbe**.
- 3 Überprüfen Sie das **Kompflichterpersonal** und bestätigen Sie die **Kodes**.
- 4 Trainern bestätigen mit ihrer **Unterschrift** die Korrektheit der Daten und dann klicken Sie **Koder bestätigen**.

**WICHTIG:** Vergewissern Sie sich, dass die Daten korrekt sind, bevor Sie zum nächsten Bildschirm gehen.

### 3. WÄHREND DES SPIELS



- 1 Wählen Sie eine Aktion aus und weisen Sie diese einem Spieler oder einer Mannschaft zu.
- 2 **SPIELZEIT ÄNDERN**  
Die **Uhr anhalten**, **Uhr anklücken** und gedrückt halten, um die Spielzeit zu bearbeiten.
- 3 Sie können jede Aktion bearbeiten oder löschen, indem Sie eine Aktion nach links wischen. Um eine verpasste Eingabe einzuflügen, tippen und halten die vorherige Aktion, geben Sie dann die fehlende Aktion ein.
- 4 Um das Spiel zu beenden, wenn die Spielzeit abgelaufen ist, drücken Sie: **Schließen**.

### 4. BEENDEN DES SPIELS



- 1 Schiedsrichter und Anschreiber unterschreiben bitte den Bericht. Klicken Sie einfach auf das Stiftsymbol, um unterschreiben zu lassen.
- 2 Sie können nun noch letzte **BEOBSACHTUNGEN** hinzufügen.
- 3 Bei einem eingefügten **PROTEST** lassen Sie bitte zusätzlich den Kapitän unterschreiben.
- 4 Drücken Sie abschließend **Spiel beenden**. Ein Fenster fragt Sie nun noch eine **BESTÄTIGUNG**, um das Spiel zu versenden.

**WICHTIG:** Das Gerät muss mit dem Internet verbunden sein, damit die Informationen aktualisiert werden können. Wenn das Spiel ohne Internetverbindung durchgeführt wurde, werden diese Informationen aktualisiert, wenn das Gerät beim nächsten Mal mit dem Internet verbunden wird.

BY **NBN23**

## Schulung für das Kampfgericht

- Online Trainingskurs: <https://www.nbn23.com/de/training-3-0/>
- Ingame App zum Üben auf dem eigenen Gerät installieren
- Am Online Meeting teilnehmen: <https://ingamebynbn23.com/dss-info>
- 1-2 Spiele üben. Demoumgebung ist in der App: <https://ingamebynbn23.com/testspiele>
- Bei 1-2 echten Spielen parallel einen Papierbogen ausfüllen.

KAMPFRICHTER *INNEN
<a href="#">16.01 - 17:30 UHR</a>
<a href="#">18.01 - 18:00 UHR</a>
<a href="#">23.01 - 17:30 UHR</a>
<a href="#">25.01 - 18:00 UHR</a>
<a href="#">30.01 - 17:30 UHR</a>
<a href="#">01.02 - 18:00 UHR</a>
<a href="#">06.02 - 17:30 UHR</a>

## Vorbereitung DSS durch die TrainerInnen

### Installation DBB.Scores App



- DBB.Scores App auf dem eigenen Handy installieren
- Konto in der App anlegen. WICHTIG: Gleiche e-Mailadresse wie in TeamSL
- Als Trainer/Mannschaftsverantwortlicher registrieren:  
<https://nothingbutnet.typeform.com/GoldAboC>
- Kostenloses Goldabo erhalten (Play-by-play, Statistiken)

**WICHTIG: Stichtag ist der 30. Januar 2024**

Infos unter <https://nbn23-de-info.my.canva.site/gold-coaches-ger>

# Spielerwechsel

## 1. Ein normaler Wechsel



1

Heraus kommende Rücknummer klicken und gedrückt halten



2

Auf das Feld kommende Rücknummer klicken



3

Auswahl bestätigen

## 2. Fünf auf dem Feld (optimal nach Auszeiten und Viertelpausen)



1

Eines der Teams anklicken



2

Alle 5 Rücknummern die sich auf dem Spielfeld befinden anklicken

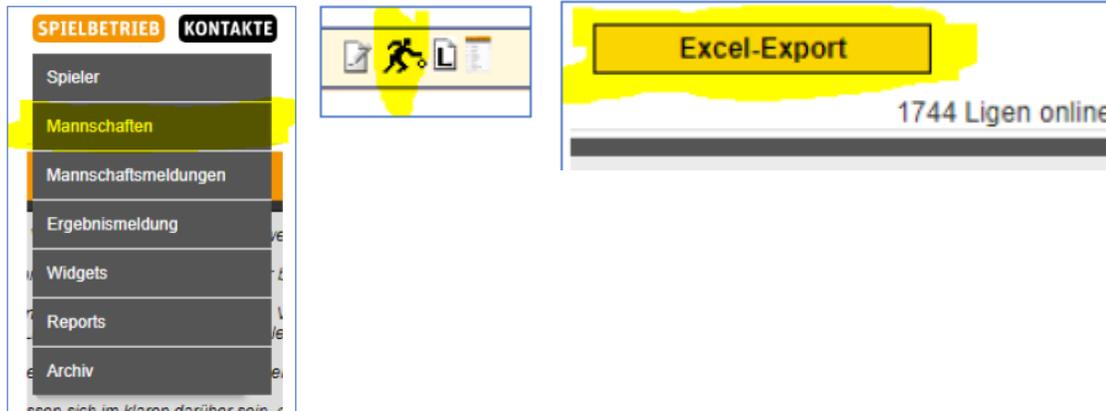


3

Auswahl bestätigen

## Mannschaftsliste

- Mannschaftsliste aus TeamSL nach Excel exportieren



- Die Spalten A-J in die Vorlage kopieren
- Trikotnummern ausfüllen
- Teilnehmende Spieler auswählen
- ausdrucken

**In der DBB.Scores App fehlt ein Name eines Spielers, hier steht lediglich "Player"**

- die Anzeige eines Namens in Statistiken darf nur mit ausdrücklicher Zustimmung des Athleten bzw. der Erziehungsberechtigten erfolgen. Dies ist eine gesetzliche Datenschutz-Bestimmung, die der DBB zwingend zu beachten hat.
- Die Möglichkeit zur Zustimmung bestand/besteht im Online-Spielerpass-Antrag. Erfolgt dort durch den Antragsteller keine Zustimmung, so dürfen wir den Namen nicht anzeigen.
- Die Zustimmung kann auch nachträglich erfolgen bzw. wieder zurückgenommen werden. Entweder durch den Antragsteller selbst mittels Login auf [www.basketball-bund.net](http://www.basketball-bund.net) oder durch formlose E-Mail-Mitteilung an den DBB (von dem Mailaccount, der bei der Antragstellung verwendet wurde; Verein und Geburtstag sind zu nennen).