



Informationen zum Digitalen Spielbericht in der Saison 2023/24

Sehr geehrte Vereinsvertreterinnen und Vereinsvertreter,

die Saison 2022/23 ist weitgehend abgeschlossen. Vielerorts laufen die Planungen für die kommende Spielzeit auf Hochtouren. In diesem Zusammenhang möchten wir Sie heute über einige Neuerungen im Spielbetrieb ab der Saison 2023/24 informieren.

Im BBW ist es uns stets ein besonderes Anliegen, Abläufe und Prozesse für unsere Mitgliedsvereine zu vereinfachen. So war der BBW beispielsweise der erste Landesverband, in dem sich Spieler*innen mit einem Personalausweis statt eines vom DBB ausgestellten Teilnehmersausweises ausweisen konnten. Hierdurch wurde es möglich, Spieler*innen bis kurz vor einem Spiel zu melden und dann auch einzusetzen. Auch bei der Digitalisierung des Spielbetriebs mit TeamSL war der BBW fast von Anfang an dabei. Nun möchten wir einen Schritt weiter gehen und im Spielbetrieb komplett auf Papier verzichten.

Wie Sie vielleicht wissen, haben wir in dieser Saison im Bezirk 2 ein Pilotprojekt zum Digitalen Spielbericht durchgeführt. Die dort gewonnenen Erkenntnisse waren überaus positiv. Zwar gab es vor allem zu Beginn des Pilotprojekts hier und da ein paar „Kinderkrankheiten“, diese konnten aber schnell behoben werden. Aufgrund dieser positiven Erfahrungen möchten wir das System ab der kommenden Saison im gesamten BBW einführen. Sowohl der BBW-Sportausschuss als auch der BBW-Jugendausschuss haben sich für ihre Bereiche für eine Einführung ausgesprochen. Am 22. April hat das Präsidium des BBW diese Beschlüsse bestätigt und festgelegt, dass der Digitale Spielbericht ab der kommenden Saison in allen Senioren- und Jugendligen bis zur U12 landesweit zum Einsatz kommen wird.

Wir erhoffen uns von dem neuen System eine Reihe von Vorteilen für unsere Mitgliedsvereine und unsere Staffelleiter. So empfinden wir das Anschreiben mittels App als intuitiver und weniger fehleranfällig als den traditionellen Spielberichtsbogen aus Papier. Es können beispielsweise nur Spieler*innen ausgewählt werden, welche in TeamSL der jeweiligen Mannschaft zugeordnet sind. Hierdurch sollte es eigentlich nicht mehr zu Spielwertungen aufgrund des Einsatzes eines nicht spielberechtigten Spielers kommen. Ebenso führt das System verschiedene Dinge während des Spiels automatisch durch, wie z.B. das Mitzählen der Mannschaftsfouls oder das Ausrechnen der Viertelergebnisse. Zählfehler werden durch das System unmöglich. Da das System sehr leicht zu bedienen ist, empfinden wir auch die Lernkurve für neue Anschreiber*innen im Vergleich zur bisherigen Papiervariante als flacher. Man muss sich nun nicht mehr etliche Sonderfälle merken, sondern nur noch auf einem Bildschirm auswählen, welche Aktion man erfassen möchte. All diese Punkte haben für unsere Vereine also den Vorteil, dass bestimmte Strafen vermeidbar werden und dass neue Anschreiber*innen schneller in die Lage versetzt werden, Spiele anzuschreiben. Da die Spielberichte direkt nach Spielende automatisch an ein zentrales System übertragen werden, entfällt auch das manuelle Absenden des Spielberichts an die jeweilige Staffelleitung. Letztendlich vereinfachen wir durch die bereits genannten Punkte auch unseren Staffelleitern die Arbeit enorm, indem durch das System z.B. die eingesetzten Spieler automatisch mit dem elektronischen Mannschaftsmeldebogen abgeglichen werden.





Für den Digitalen Spielbericht setzen wir auf das vom DBB bereitgestellte System der Firma NBN23, welches bereits international in mehreren Ländern erfolgreich eingesetzt wird. Es besteht aus zwei Apps für Tablets bzw. Smartphones. Die App „InGame“ ist hierbei für die Erfassung der Daten während des Spiels zuständig, während man über die „DBB.Scores“-App bereits während des Spiels (und natürlich auch nach dem Spiel) die Ergebnisse und Statistiken einsehen kann.

Das System ist sowohl für die Vereine als auch für den Verband kostenlos. Es war allen Parteien wichtig, dass für die Einführung dieses Systems weder die Meldegebühren noch die Gebühren für die Teilnehmerausweise erhöht werden. Jedoch sollte uns allen klar sein, dass Digitalisierung am Ende des Tages Geld kostet. Der DBB hat sich daher gemeinsam mit NBN23 dazu entschieden, das Projekt über die Bereitstellung von erweiterten Zusatzdiensten zu finanzieren. Für die „DBB.Scores“-App gibt es deshalb ein sogenanntes „Gold-Abo“, das pro Nutzer und Monat 1,50 € kostet (bezogen auf den Preis eines Jahresabos). Hiermit können im Vergleich zur kostenlosen Variante die Spielstatistiken und der Spielverlauf angesehen werden. Wir halten diesen Preis für durchaus fair. Zusätzlich hat sich die Firma NBN23 freiwillig dazu bereit erklärt, zur Einführung des Digitalen Spielberichts im BBW jedem Mannschaftsverantwortlichen rechtzeitig vor der Saison 2023/24 jeweils ein kostenloses „Gold-Abo“ zur Verfügung zu stellen.

Bis auf Weiteres möchten wir dafür sorgen, dass alle Statistiken, die Sie bereits heute über TeamSL einsehen können, auch weiterhin über TeamSL verfügbar sein werden. Da es für die Statistiken keine direkte Anbindung von NBN23 an TeamSL gibt, sind wir hierfür auf Ihre Mithilfe angewiesen. Sie müssten die Statistiken manuell ins TeamSL übertragen, wie Sie es bisher bereits gewohnt sind. Über das kostenlose „Gold-Abo“ können Mannschaftsverantwortliche dies mit weniger Aufwand tun als bisher, da die manuelle Auswertung des Papier-Spielberichts entfällt.

Wir halten es außerdem für sinnvoll, wenn sich die Vereine bereits jetzt um die Anschaffung eines passenden Android- oder Apple-Tablets kümmern. Uns ist bewusst, dass dies zunächst eine finanzielle Mehrbelastung für die Vereine bedeutet. Allerdings bitten wir zu bedenken, dass im Gegenzug höchstwahrscheinlich weniger Strafen zu erwarten sind, weil viele Regelverstöße praktisch nicht mehr passieren können. Ebenfalls entfällt in Zukunft die wiederkehrende Notwendigkeit, Papier-Spielberichtsbögen und Stifte einzukaufen. Möglicherweise können auch Ihre Sponsoren (falls vorhanden) Sie bei der Anschaffung eines Tablets unterstützen. Eine weitere Idee ist, Ihre Mitglieder zu fragen, ob jemand ein älteres Tablet in der Schublade liegen hat, welches er oder sie nicht mehr benötigt. Die Anforderungen an die Geräte sind ziemlich gering, weshalb oft auch mehrere Jahre alte Geräte gut verwendet werden können.

Ebenfalls wird es zu Beginn der kommenden Saison eine Übergangsphase geben, in der wir sowohl den traditionellen Papierbogen als auch den Digitalen Spielbericht akzeptieren. Hierdurch erhoffen wir uns einen möglichst reibungslosen Umstieg auf das neue System. Details hierzu werden wir rechtzeitig vor Beginn der Saison veröffentlichen bzw. finden Sie diese in den Ausschreibungen der jeweiligen Wettbewerbe.

Bis zum Saisonbeginn sind zudem eine Reihe von Schulungsveranstaltungen in der Form von Webinaren geplant, über die wir Sie noch gesondert informieren werden.

Wir werden alle Informationen zum Digitalen Spielbericht zudem auf einer eigens eingerichteten Internetseite für Sie sammeln: <https://www.basketball-bw.de/Spielbetrieb/NBN23>





Wenn Sie sich bereits jetzt über das neue System informieren möchten, stehen Ihnen auf den Seiten von NBN23 diverse Schulungsmaterialien zur Verfügung: <https://www.nbn23.com/de/info> - für uns im BBW ist hierbei die Version Basic 3.0 relevant.

Auf dieser Seite finden Sie ab dem 1. Juni auch die Termine für zielgruppenspezifische Webinare für Vereine, Kampfrichter und Schiedsrichter.

Für Fragen und Anmerkungen zur Einführung des Digitalen Spielberichts haben wir eine eigene E-Mail-Adresse eingerichtet: dss@basketball-bw.de. Bitte benutzen Sie diese Adresse für alle Anfragen zu diesem Thema.

Wir sind sehr davon überzeugt, dass der Digitale Spielbericht für Sie und uns vieles erleichtert. Wir möchten uns bereits jetzt bei Ihnen für Ihre tatkräftige Unterstützung bei der Einführung dieses neuen Systems bedanken. Erfahrungen aus dem Bezirk 2 und aus anderen Ligen im DBB haben gezeigt, dass das System ohne größere Probleme verwendet werden kann, wenn die Vereine und der Verband hierbei gemeinsam an einem Strang ziehen. Wir freuen uns darauf, mit Ihnen gemeinsam den Basketballsport in Baden-Württemberg wieder etwas moderner zu gestalten.

Sebastian Boschert
Vizepräsident I
Sportorganisation & Spielbetrieb

Olaf Müller
Vizepräsident III
Jugend

