

Spielmeldung:

1. www.basketball-bund.net aufrufen (Abb. 2)
2. mit Benutzername (**Vereins**-Login!) und Passwort einloggen (Abb. 2)

Ab dem 01.08. ist zunächst noch der Button **AUFGABEN** vorhanden.
Durch Klick darauf werden die zur Verfügung stehenden Aufgaben aufgelistet.

Mit Hilfe einer Aufgabe können (Teile) der Spielerliste aus der vorangegangenen Saison übernommen werden!
(Es werden also auch Mannschaften, die für die aktuelle Saison nicht mehr gemeldet wurden, aufgeführt.)

Nach dem Anklicken der **Details** einer Aufgabe werden ausreichende Erklärungen aufgeführt.

Abb. 1

Deutscher Basketball Bund

DBB Home Shop Kontakt

suchen

AKTUELL AST TEAMS DBB LIGEN BREITENSPO RT JUGEND + SCHULE SHOP

HOME SPIELBETRIEB KONTAKTE HALLEN VERWALTUNG SCHIEDSRICHTER ZUGANGSDATEN AUFGABEN

Logout | Support

Benutzername:

Nummer	Art der Aufgabe	betroffene Mannschaft	zu erledigen bis	Details
9523	Spieler auf die neue Spielerliste übertragen	1. U14 männlich	22.08.2017	Details
11064	Spieler auf die neue Spielerliste übertragen	1. U18 männlich	22.08.2017	Details

Wenn für eine Mannschaft keine Aufgabe (mehr) angeboten wird, dann ist das bekannte Verfahren durchzuführen:

3. **SPIELBETRIEB** und danach **Mannschaften** anklicken
→ Mannschaften des Vereins werden aufgelistet
4. Symbol „Spielerliste“ der zu bearbeitenden Mannschaft anklicken

Niedersächsischer Basketball-Bund

DBB Home Shop Kontakt

suchen

AKTUELL AST TEAMS DBB LIGEN BREITENSPO RT JUGEND + SCHULE SHOP

HOME SPIELBETRIEB KONTAKTE HALLEN VERWALTUNG SCHIEDSRICHTER ZUGANGSDATEN

Logout | Support

Mannschaftsname	Ordn.zahl	m/w	Liganame	Bearbeiten
SC Melle I	1	männlich	Kreisliga Herren Süd	[Icon]
SC Melle II	2	männlich	Kreisliga Herren Süd	[Icon]
SC Melle I	1	männlich	UBOS-Pokal Herren	[Icon]
SC Melle 03	1	weiblich	Bezirkspokal Damen	[Icon]
SC Melle U12	1	männlich	U12M, Bezirksklasse Süd	[Icon]
SC Melle U14	1	männlich	U14M, Bezirksklasse Süd	[Icon]
SC Melle U16	1	männlich	U16M, Bezirksklasse Süd	[Icon]
SC Melle U18	1	männlich	U18M, Bezirksklasse	[Icon]
SC Melle IV	4	männlich	(UBOS-Test-Liga)	[Icon]

Seite 1 / 1 (9 Treffer insgesamt)

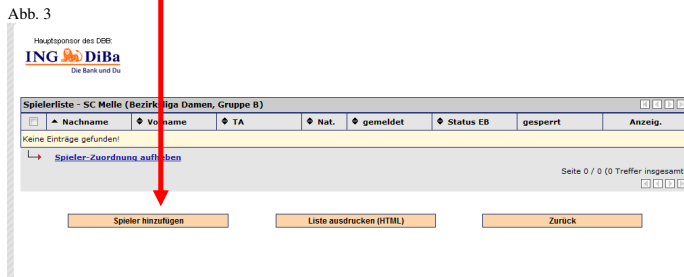
alle Spieler

TeamSL | Version 7.4.2

1827 Ligen online

→ die Spielerliste der zu bearbeitenden Mannschaft wird aufgelistet (Abb. 3)

Spieler hinzufügen anklicken



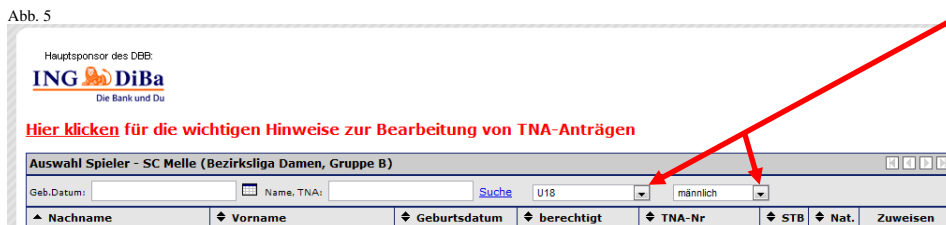
→ Spieler, die (noch) für diese Mannschaft gemeldet werden können, werden aufgelistet (Abb. 4)



Hinweis: in der Regel werden

- bei Seniorenmannschaften alle Senioren aufgelistet
- bei Jugendmannschaften nur die Spieler des jeweils ältesten Jahrgangs (bei einer U18-Mannschaft also nur der Jahrgang **2004!**) aufgelistet

weitere Jahrgänge können durch entsprechende Auswahl aufgerufen werden



Wenn Spieler nicht (mehr) gemeldet werden können (z. B. der Spieler ist bereits in dieser Altersklasse gemeldet, bei einem *Jugend*spieler ist die erlaubte Anzahl von Meldungen erreicht, ...) oder eine Sprunggenehmigung (o. Ä.) erforderlich ist, **dann wird eine erklärende Fehlermeldung angezeigt!** (Anm.: Wenn eine Sprunggenehmigung erteilt wurde, dann wird der Spieler direkt durch den NBV eingetragen.)

zu meldenden Spieler durch Anklicken des Symbols „**Stammspieler**“ der Spielerliste hinzufügen



Tipp: Wenn es in dieser Altersklasse eine Mannschaft mit *der* nächst niedrigen Ordnungszahl – in einer höheren(!) Spielklasse – gibt, dann wird dieser Spieler dort automatisch als „Aushilfsspieler“ aufgeführt. (Beispiel: Ein Spieler, der für die 3. Mannschaft als Stammspieler gemeldet wird, wird automatisch als Aushilfsspieler in der 2. Mannschaft aufgeführt, *wenn* diese in einer *höheren* Spielklasse spielt.)

Es empfiehlt sich also, zuerst die Stammspieler der Mannschaft mit der höchsten Ordnungszahl in einer Altersklasse zu melden. (Dann können diese nicht mehr „aus Versehen“ in einer anderen Mannschaft als Stammspieler gemeldet werden!)

Hinweise: Ein für eine Mannschaft gemeldeter Spieler steht anschließend in allen Wettbewerben, an denen diese Mannschaft teilnimmt, auf der zugehörigen Spielerliste.

Wenn zwei *Jugendmannschaften* eines Vereins in *derselben oder einer Parallel-Staffel* spielen, dann können Stammspieler der Mannschaft mit der höheren Ordnungszahl programmbedingt nicht in der anderen Mannschaft gemeldet werden.

Dieser (seit der Saison 2015/16 auf **fünf** [5] Spiele begrenzte!) Einsatz ist in Jugendstaffeln der Region Osnabrück jedoch mit Einschränkungen erlaubt (s. Ausschreibung Punkt 5.2.2)!

Das Einhalten von höchstens vier (4) Einsatzberechtigungen eines Jugendspielers (s. § 4 Abs. 11 DBB-JSO) liegt hier allerdings in der Verantwortung des Vereins!

(ggf. für weitere Spieler wiederholen)

abschließender Hinweis: die Funktion [Spieler für die Saison 20../.. von der Spielerliste streichen](#) (zuerst Kästchen vor dem entsprechenden Spieler anklicken) kann nur **vor** dem ersten Spiel **dieser Mannschaft** gewählt werden!

Abb. 7



Weitere Hinweise zur Spielermeldung gibt der NBV auf seiner Homepage im Bereich „[Basketball | Spielbetrieb](#)“

Ergebnismeldung:

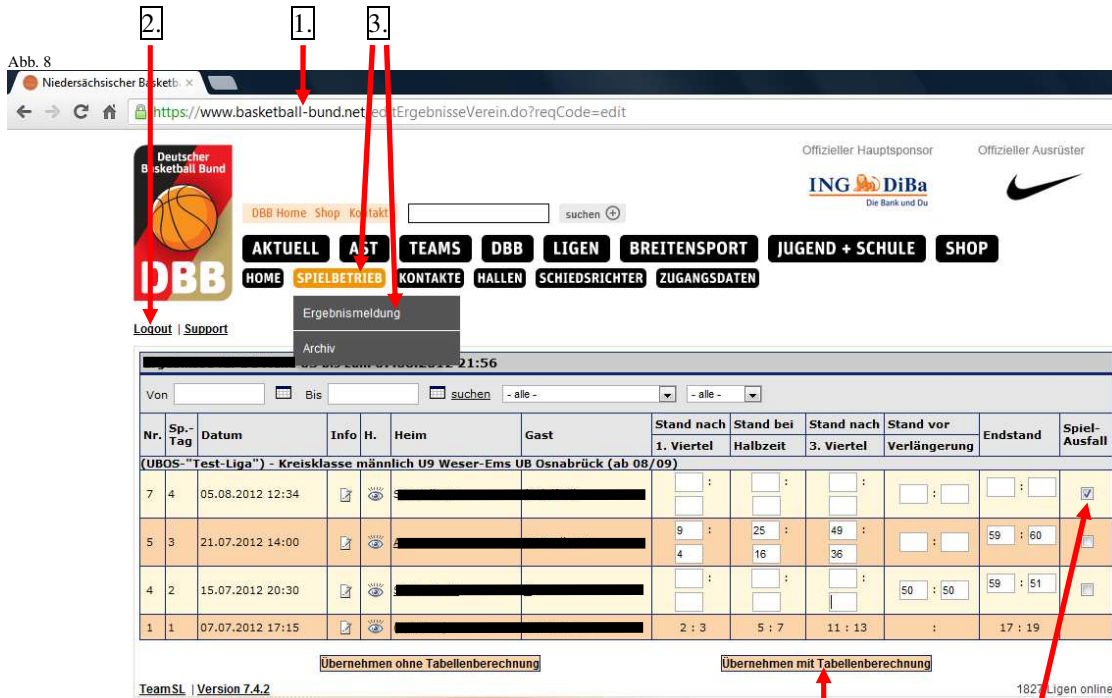
1. www.basketball-bund.net aufrufen

Hinweis: Diese Funktion kann mit **Vereins- und Vereinsergebnismelder**-Login vorgenommen werden

2. mit **Benutzername** und **Passwort** einloggen

3. **SPIELBETRIEB** und danach **Ergebnismeldung** anklicken

→ alle Spiele des Vereins, die zu diesem Zeitpunkt laut (TeamSL-) Spielplan *begonnen* haben, werden aufgelistet (Abb. 8)



Es sind nur die Ergebnisse der Heimspiele einzugeben!

Zwingend sind der „Endstand“ und ggf. der „Stand vor Verlängerung“ einzugeben.

Aufgeführte Spiele, die nicht stattgefunden haben (verlegt, ausgefallen, ...), sind als „**Spiel-Ausfall**“ mit einem Häkchen zu markieren.

beides nicht neu, aber anscheinend immer noch nicht bei allen Vereinen verinnerlicht ...

Die Ergebniseingaben sind durch **Übernehmen mit Tabellenberechnung** abzuschließen!

Korrekturen einer Ergebniseingabe sind möglich, bis die Spielleitung das Ergebnis in TeamSL bestätigt hat.

Wichtiger Tipp: Nach dem **Übernehmen mit Tabellenberechnung** sind die Mannschaftsnamen unterstrichen und können angeklickt werden; daraufhin öffnet sich die Auflistung aller einsatzberechtigten Spieler. (Nicht aufgeführt werden können hier natürlich Jugendspieler gemäß dem Hinweis auf S. 3!)

So können auch Mannschaftenverantwortliche, die vielerorts ja nur über das Vereinsergebnismelder-Login verfügen, eine aktuelle Liste der einsatzberechtigten Spieler einsehen!

Auch **mit dem Vereinsergebnismelder-Login** ist es (bereits seit der Saison 2014/15) möglich, die in Abb. 3 dargestellte **Spielerliste einzusehen**; Änderungen der Liste können mit diesem Login jedoch *nicht* vorgenommen werden.

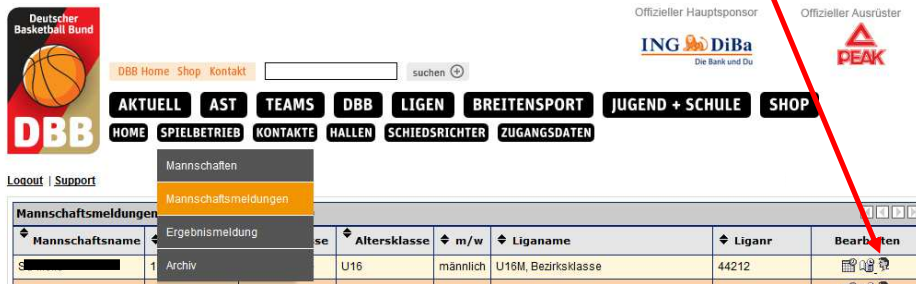
Bei Durchführung noch am Spieltag* lässt sich so sicherlich die ein oder andere Wertung auf Spielverlust vermeiden ...

*Das in 2018 geänderte Antragsverfahren für Teilnehmerausweise erschwert eine sehr kurzfristige Nachmeldung, insbesondere bei Jugendlichen, jedoch erheblich!

Staffelleiter:

Im Bereich **SPIELBETRIEB** → **Mannschaftsmeldungen** sind seit der Saison 2016/17 auch die – in TeamSL vorhandenen – (Adress-) Daten des für eine Staffel zuständigen Spielleiters einsehbar.
(Funktion für **Vereins- und Vereinsergebnismelder-Login**)

Abb. 9



Liste der Vereins-SR-Ansetzungen:

1. www.basketball-bund.net aufrufen
2. mit Benutzername und Passwort einloggen (**Vereins-Login!**)
3. **SPIELBETRIEB** und danach **Reports** anklicken
4. **Vereinsansetzungen** wählen



Abb. 10.1

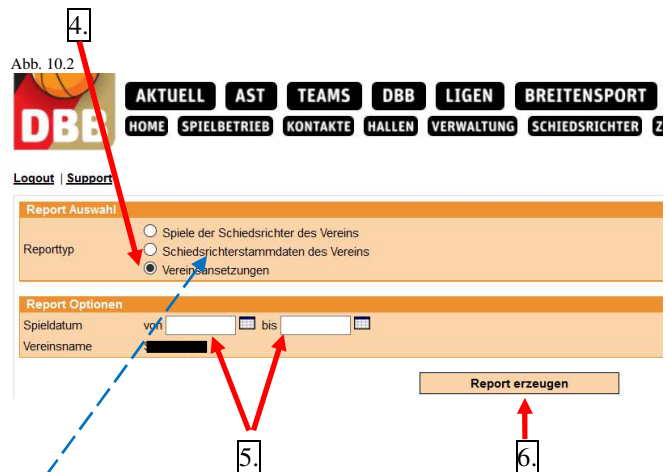


Abb. 10.2

5. Zeitraum („Spieldatum von ... bis ...“) eingeben (Begrenzung auf 120 Tage!)
6. **Report erzeugen** anklicken

→ (in TeamSL vorhandene!) Vereins-SR-Ansetzungen im gewählten Zeitraum werden in einer pdf-Datei aufgelistet

Tipp: Anwählen von **Schiedsrichterstammdaten des Vereins** in der obigen Abb. 10.2 und Klick auf **Report erzeugen** listet alle Lizenz-SR des Vereins auf:

Hier können auch die in TeamSL eingepflegten Lizenz-Nummern eingesehen werden.

Das Eintragen der korrekten(!) SR-Lizenz-Nummern auf dem Spielberichtsbogen (SBB) erleichtert sowohl die Arbeit der Spielleiter als auch die Überprüfung der Schiedsrichtergestellungspflicht!