

LIVESTREAM MANUAL

BARMER 2. Basketball Bundesliga



Stand: 18. Dezember 2025

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26



Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines ProA	4
2. Allgemeines ProB	5
3. Support / Ansprechpartner	6
4. Highlightbögen (ProA)	7
5. Nutzungsrechte Videomaterial	7
6. Content-Pflege auf Sporteurope.TV	7
6.1 Vereinskanäle	7
7. Werbung	8
7.1 Werbedauer	8
7.2 Werbung der Liga	8
7.3 Werbeformate	9
8. Bewerbung des Livestreams (ProA)	10
9. Medienrechte und Rolle der Vereine	11
10. Produktionsstandards (ProA & ProB)	12
10.1 Aufbau Equipment / Set-Up	13
10.2 Kameraeinstellungen (Pro A)	15
10.3 Kamerapositionen (ProA und ProB)	15
10.4 Freie Sicht auf das Spielfeld (ProA und ProB)	16
10.5 Kameraeinsatz	16
10.6 Kameraausrichtung und -einstellungen (ProA und ProB)	18
10.6.1 Weißabgleich	18
10.7 Führungskamera (Totale) K1 (ProA und ProB)	19
10.7.1 Platzierung	19
10.7.2 Bildausschnitt	20
10.7.3 Ausnahme: Fastbreak	21
10.8 Close-Up / Kamera 2 (ProA)	23
10.9 Korbkameras (ProA)	26
10.10 Replays (ProA)	27
10.11 Regie (ProA)	28
10.12 Beispielhafte Schnittreihenfolgen / Regie (ProA)	29
10.13 Beleuchtung (ProA & ProB)	30
10.14 LED-Banden und -Walls (ProA & ProB)	30
10.15 Atmo-Mikrofonierung (ProA & ProB)	31
10.16 Monitoring	32

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

<i>10.17 Redaktionelle Standards (ProA & ProB)</i>	32
<i>10.17.1 Interviews:</i>	32
<i>10.17.2 Grafiken und Highlighteinblendungen:</i>	33
11. Ablauf am Spieltag (ProA)	34
12. Streamablauf	36
<i>12.1 Streamablaufplan Beispielhafter Ablaufplan bei Spielbeginn um 19:30 Uhr:</i>	36

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Liebe Bundesligisten,

einige wichtige Informationen zum Livestream zusammengefasst:

Hinweise:

Alle Menüpunkte sind mit den jeweiligen Ligen gekennzeichnet, die sie betreffen. Sollte keine Liga explizit dabeistehen, sind die Informationen allgemeingültig und für die ProA und ProB zu verstehen.

1. Allgemeines ProA

- Jedes Spiel der ProA ist in der Saison 25/26 in **Full-HD-Qualität** vom Heimverein zu produzieren. Hierfür ist eine **Internetleitung mit einem Upload von mind. 40 Mbit/s dediziert für den Stream** zur Verfügung zu stellen. Die Spiele werden live bei Sporteurope.TV übertragen – ab dieser Saison im Pay-Modell.
- Alle Streams werden von Sporteurope.TV angelegt. Das Vorschaubild ist nicht zu verändern. Ausnahmefälle können nach Rücksprache mit der Ligaorganisation freigegeben werden.
- Sollte in der Liga-Datenbank als Livestream-Verantwortlicher lediglich eine externe Person eines Dienstleisters hinterlegt sein, ist ein weiterer Mitarbeiter des Bundesligisten für diesen Bereich als Kontakt aufzuführen.
- Seit der Saison 2022/2023 sind **neue Kameras als Totale und Close-Up** und **neue Korbkameras mit mehr Weitwinkel** im Einsatz. Der Standard wurde **auf 50p** erhöht, um eine bessere Qualität des Streams gewährleisten zu können.
- Auch in der Saison 2025/2026 sind die **automatischen Grafiken wie Ligawertungstabelle, Starting 5 Heim/Gast, Schiedsrichter etc.** in jedem Stream zu integrieren und durch den Kommentator/die Kommentatoren vorzustellen. Das Setup der X-Keys-Tastatur darf nicht verändert werden.
- **Der Livestream wird nur mit dem von der Liga zur Verfügung gestelltem Equipment erstellt.** Zur Sicherstellung der Übertragungsqualität ist es den Bundesligisten **untersagt** ohne vorherige Abstimmung mit der BARMER 2. Basketball Bundesliga **zusätzliche Technik zu nutzen oder redaktionelle Inhalte einzubinden, sofern diese nicht in einem zur Verfügung gestellten Ablaufplan vorgesehen sind.**
- Nach jedem Spiel sind aussagekräftige **Highlightbögen bis 24:00 Uhr nach Spielende an die Redaktion von Sporteurope.TV** zu senden (redaktion@sporteurope.tv). Hierbei ist die Highlightbogen-Vorlage zu verwenden (hängt diesem Manual an und liegt in der Liga-Cloud ab). Es sind mindestens 10 Highlightszenen aufzuführen, die zwischen dem Heim- und Gastteam ausgewogen sein sollten.
- Das **Scoreboard** wird weiterhin in Zusammenarbeit mit **Sportlounge** eingebunden. Es muss zwingend die Shot-Clock im Scoreboard zu sehen sein.
- Die von der BARMER 2. Basketball Bundesliga **zur Verfügung gestellten redaktionellen Inhalte und Grafiken sind in vollem Umfang ohne Veränderungen zu nutzen.** Anderweitige Grafiken oder redaktionelle Inhalte, abgesehen von Sponsorenwerbung, sind anhand der von der BARMER 2. Basketball Bundesliga **gelieferten Vorlagen zu erstellen und vom Ligabüro vor der Nutzung**

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

freizugeben.

- Die für die Liga **definierten Werbeplätze** sind nach dem durch die Liga zur Verfügung gestellten Ablaufplan für **Sponsoren der Liga freizuhalten**. Die Werbung von Ligapartnern ist in vollem Umfang und Länge an dem vorgesehenen Platz nach der Einteilung im Ablaufplan zu platzieren und in jedem Stream einzubinden.
- Die Werbung wird von den Vereinen vor Ort direkt in das Livestreamsignal integriert und ist demnach auch im Re-Live auf Sporteurope.TV sichtbar.
- Die Bundesligisten müssen die Erreichbarkeit eines **Livestreambeauftragten im Zeitraum von 90 Minuten vor Spielbeginn bis 30 Minuten nach Spielende** bei ihren Heimspielen gewährleisten. Hierzu sind in der Datenbank der BARMER 2. Basketball Bundesliga entsprechende Kontaktdaten zu hinterlegen.
- **30 Minuten vor Streamstart ist ein „sauberes“ Signal zu senden (SRT muss auf dem Bildschirm auf rot gestellt sein).**
- Mindestens ein **neutraler** Kommentator ist in der Saison 2025/2026 verpflichtend. Empfohlen werden zwei **neutrale** Kommentatoren (Kommentator und Experte).
- Der eigene Livestream sollte während der Übertragung auf einem Endgerät überwacht werden, um Übertragungsprobleme selbstständig frühzeitig zu erkennen. Weiter ist es hilfreich den Chat vom eigenen Livestream auf Sporteurope.TV im Auge zu behalten, da hier häufig durch Fans auf Probleme beim Stream hingewiesen wird. Sollten über den Chat Probleme gemeldet werden, sind die gemeldeten mögl. Probleme direkt zu überprüfen.

2. Allgemeines ProB

- Jedes Spiel der ProB ist in der Saison 25/26 in **Full-HD-Qualität** vom Heimverein zu produzieren. Hierfür ist eine **Internetleitung mit einem Upload von mind. 40 Mbit/s dediziert für den Stream** zur Verfügung zu stellen. Die Spiele werden live und kostenlos bei Sporteurope.TV übertragen.
- **Der Livestream wird nur mit dem von der Liga zur Verfügung gestelltem Equipment erstellt.** Zur Sicherstellung der Übertragungsqualität ist es den Bundesligisten untersagt ohne vorherige Abstimmung mit der BARMER 2. Basketball Bundesliga zusätzliche Technik zu nutzen oder redaktionelle Inhalte einzubinden, sofern diese nicht in einem zur Verfügung gestellten Ablaufplan vorgesehen sind.
- Sollte in der Liga-Datenbank als Livestream-Verantwortlicher lediglich eine externe Person eines Dienstleisters hinterlegt sein, ist ein weiterer Mitarbeiter des Bundesligisten für diesen Bereich als Kontakt aufzuführen.
- Es ist eine **handgeführte Kamera als Totale auf der verlängerten Mittellinie erhöht** zu platzieren.
- **Die Einbindung eines Scoreboards ist verpflichtend.** Hierbei ist die Ligavorlage zu verwenden. Sollte keine Verbindung zur Anzeigetafel bestehen ist die Uhr in der Scoreboardvorlage manuell zu bedienen. Overlays der Zeit mit Kamerabildern sind nicht gestattet.

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

- Die von der BARMER 2. Basketball Bundesliga zur Verfügung gestellten **redaktionellen Inhalte und Grafiken sind in vollem Umfang ohne Veränderungen zu nutzen**. Anderweitige Grafiken oder redaktionelle Inhalte abgesehen von Sponsorenwerbung sind anhand der von der BARMER 2. Basketball Bundesliga gelieferten **Vorlagen zu erstellen und vom Ligabüro vor der Nutzung freizugeben**.
- Die für die Liga **definierten Werbeplätze** sind nach dem durch die Liga zur Verfügung gestellten Ablaufplan für **Sponsoren der Liga freizuhalten**. Die Werbung von Ligapartnern ist in vollem Umfang und Länge an dem vorgesehenen Platz nach der Einteilung im Ablaufplan zu platzieren und in jedem Stream einzubinden.
- Die Bundesligisten müssen die Erreichbarkeit eines **Livestreambeauftragten im Zeitraum von 90 Minuten vor Spielbeginn bis 30 Minuten nach Spielende** bei ihren Heimspielen gewährleisten. Hierzu sind in der Datenbank der BARMER 2. Basketball Bundesliga entsprechende Kontaktdaten zu hinterlegen.
- **30 Minuten vor Streamstart ist ein „sauberes“ Signal zu senden (SRT muss auf dem Bildschirm auf rot gestellt sein)**.
- Mindestens ein **neutraler** Kommentator ist ab der Saison 2025/2026 verpflichtend. Empfohlen werden zwei neutrale Kommentatoren (Kommentator und Experte).

3. Support / Ansprechpartner

Der Support am Spieltag hinsichtlich technischer und redaktioneller Fragestellungen und Problemen erfolgt durch geschultes Personal:

Zeitraum: 90min vor Tip-Off bis 30min nach Spielende

Kontakte: **SportEurope.TV** für alle Themen rund um www.sporteurope.tv
• **089 277 807 480**

GIP Media GmbH für alle Themen bezüglich der Stream-Hardware vor Ort
• **0211 54208288**

Sportlounge für alle Themen bezüglich dem Scoreboard
• **0421 9883606**

Probleme, welche vom Support am Spieltag nicht gelöst werden konnten, sind zu Beginn der Woche (Montag oder Dienstag) nach dem Spiel mit dem Support zu besprechen. Der Bundesligist ist für die Kontaktaufnahme zum Support zur Klärung der Probleme verantwortlich.

Defekte Technik ist nach dem Spieltag bei der Ligaorganisation / Louisa Jung zu melden.

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26



4. Highlightbögen (ProA)

Sporteurope.TV wird zu den Spielen Highlightvideos (ca. 2-4 Min. Länge oder Short Highlights bis ca. 1 Minute) erstellen und diese den Vereinen innerhalb von 24 Std. nach Tip-Off zur Verfügung stellen. Daher gilt die Highlightbögen neutral und gewissenhaft auszufüllen - denn umso umfangreicher der Highlightbogen, desto spannender das zusammengestellte Highlightvideo. Die Vereine liefern bis Mitternacht (24:00 Uhr) nach dem Spiel einen ausgefüllten Highlightbogen mit mindestens 12 Highlightangaben (zw. Heim- und Gastteam ausgewogen) an die Redaktion von Sporteurope.TV. Eine Vorlage des Highlightbogens hängt diesem Manual an und liegt in der Liga-Cloud ab.

Kontakt:
Highlightbogen an: Sporteurope.TV Redaktion
Redaktion@Sporteurope.TV

5. Nutzungsrechte Videomaterial

Re-Live Material
(ProA und ProB): Nach Beendigung des Spiels erhalten die Vereine das Recht, Videos mit einer Länge bis zu 5 Minuten der eigenen Partie, auf ihren jeweiligen Social-Media-Kanälen (inkl. eigenen YouTube-Kanal) zu verwenden. Dies gilt ebenso für Highlights und sonstigen vom Medielpartner oder der BARMER 2. Basketball Bundesliga produzierten Inhalt, allerdings ohne die Begrenzung auf drei Minuten (s. § 44 Abs. 5.2. SuVO).

Berichterstattung
ProB: Öffentlich-rechtliche Medien sind berechtigt, bis zu 8-minütige Spielberichte in deren Fernsehprogrammen insbesondere in Dritten Programmen auch mehrfach auszustrahlen, ohne dass hierfür eine Vergütung anfällt (auch online).

Jegliche andere Form der Veröffentlichung durch Dritte, bedarf der Zustimmung der Liga und Sporteurope.TV!

6. Content-Pflege auf Sporteurope.TV

Die Redaktionsabteilung von Sporteurope.TV organisiert die Einpflege, Bewerbung und Nachbereitung der Lizenz-Inhalte auf Sporteurope.TV und unterstützt Vereine und die Ligaorganisation auch an Spieltagen mit Redaktionellen Themen. Zudem koordiniert sie den technischen Plattform-Support.

6.1 Vereinskanäle

Die Redaktion von Sporteurope.TV wird alle Livestreams inkl. Vorschaubild voranlegen. Das Vorschaubild darf verändert werden. Ausnahmefälle sind mit der Ligaorganisation abzustimmen. Allen Vereinen wird jeweils ein Vereinsprofil inkl. Spielplan auf Sporteurope.TV bereitgestellt. Hier werden alle Live- und On Demand-Inhalte des jeweiligen Vereins gebündelt, ebenso alle ergänzenden Content-Formate. Nutzer

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

können Profilen (Liga und Clubs) folgen. Durch diese Architektur hat jeder Club die Möglichkeit, seine individuellen Inhalte der großen Community direkt zu präsentieren.

Ihr erhaltet einen verifizierten Zugang zu Eurem Profil, mit dem Ihr Euren Kanalauftritt in Eigenregie gestalten können. Die redaktionelle Hoheit und Verantwortung liegen dadurch bei den Vereinen. Inhalte können nach eigenen Wünschen erstellt, eingestellt und veröffentlicht werden.

Ihr erhaltet eine prominente Bannerfläche innerhalb des Profils zur Präsentation von Sponsoren und Partnern. Die Einnahme aus der Vermarktung dieser Bannerfläche verbleibt zu 100% beim Verein.

7. Werbung

Die im Livestream ausgestrahlte Werbung wird von den Stream-Teams vor Ort in das Signal eingespielt und dann auf Sporteurope.TV ausgestrahlt. **Dabei ist vor der Ausspielung jeglicher Video-Werbespots (vor dem Spiel, in Auszeiten, in der Halbzeit und nach dem Spiel) ist der von der Ligaorganisation zur Verfügung gestellte Werbetrenner einzublenden. Bei Werbebannern während dem Spiel ist durch einen Schriftzug mit dem Wort „Werbung“ darauf aufmerksam zu machen, dass es sich bei dem Banner um Werbung handelt.** Diese Werbung ist demnach auch in den Re-Lives sichtbar. Die für die Liga definierten Werbeplätze sind nach dem durch die Liga zur Verfügung gestellten Ablaufplan (weiter unten) für Sponsoren der Liga freizuhalten. Die Werbung von Ligapartnern ist in vollem Umfang und Länge an dem vorgesehenen Platz nach der Einteilung im Ablaufplan zu platzieren und in jedem Stream einzubinden.

7.1 Werbedauer

Den Vereinen stehen in **einer Übertragungsstunde 7 Minuten** für Werbung zur Verfügung.

Bei einer Übertragungslänge von bspw. 2,5h wären es somit 17,5 Minuten Werbezeit. Die Werbezeit innerhalb einer Übertragungsstunde darf diese 7 Minuten nicht überschreiten.

Es gibt keine Begrenzung wie lange ein Werbemittel maximal eingeblendet sein darf, solange die max. Dauer die 7 Minuten nicht überschreitet.

7.2 Werbung der Liga

Diese Werbemittel müssen von den Vereinen vor Ort in den Stream integriert werden:

- BARMER-Spot 30 Sek. Fullscreen als letzter Spot vor Tip-Off um 1:00 und in der Halbzeit
- Liga-Trailer 30 Sek. um 1:30 vor Tip-Off
- BARMER Banner mit Start des 1., 3. und 4. Viertels 1x 30 Sek. (auch in der Overtime)
- junited AUTOGLAS Banner im 1., 3. und 4. Viertels unmittelbar nach dem BARMER Banner für jeweils 1 Minute

Hinweis: Diese Werbemittel zählen nicht in die 7 Minuten Werbezeit pro Übertragungsstunde der Vereine!

Werbung von Sporteurope.TV

Sporteurope.TV verzichtet in der Saison 2025/2026 auf Werbung im Livestream. Es muss somit keine Werbung von Sporteurope.TV ausgespielt werden.

Bitte beachten Sie, dass dies lediglich die Werbung von Sporteurope.TV betrifft. **Der Werbespot der**

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

BARMER als letzten Spot vor Spielbeginn, wie auch die Werbebanner der **BARMER** und **junted AUTOGLAS** zu Beginn des 1., 3. & 4. Viertels sind weiterhin auszuspielen.

7.3 Werbeformate

Ausschließlich folgende Werbeplätze dürfen nach Abzug des Ligakontingents von den Vereinen vermarktet werden. Fullscreen Werbung und L-Werbung ausschließlich bei ruhendem Ball in Auszeiten, Viertelpausen, Halbzeit, vor- und nach dem Spiel. Werbebanner auch während des Spiels in den vorgeschriebenen Maßen (600x100px).

Mögliche Formate (immer mit Werbekennzeichnung bzw. Werbetrenner anzuzeigen):

- **Banner** unten rechts auf Höhe des Scoreboards (600 x 100 Pixel)
- **Videos** Fullscreen in Timeouts, Viertelpausen, Halbzeit oder Pre- und Postgame
- **L-Werbung** linksbündig in Timeouts, Viertelpausen, Halbzeit oder Pre- und Postgame. Zwei Drittel des Bildausschnittes müssen während der L-Werbung das Spielfeld zeigen. Die lange Seite des L's muss auf der unteren X-Achse liegen. Das Scoreboard muss weiterhin eingeblendet sein.

- Andere Formate sind nicht erlaubt!

Beispiel einer L-Werbung (der schwarze Bereich ist die Werbefläche):



Das Wasserzeichen der Liga (weiterhin oben links) sowie das Scoreboard unten links, dürfen ebenfalls nicht von Werbeeinblendungen überdeckt werden (Fullscreen Werbevideos ausgenommen).

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26



8. Bewerbung des Livestreams (ProA)

Der Livestream ist ein zentraler Bestandteil der Öffentlichkeitsarbeit der BARMER 2. Basketball Bundesliga sowie der teilnehmenden Bundesligisten. Ziel der nachfolgenden Richtlinien ist ein **einheitliches, professionelles und wiedererkennbares Auftreten** aller Bundesligisten bei der Bewerbung der Livestream-Angebote auf Sporteurope.TV. Dadurch soll die Reichweite erhöht, der Informationsgehalt für Fans verbessert und der Traffic auf Sporteurope.TV nachhaltig gesteigert werden.

Grundprinzipien der Kommunikation

Die Bewerbung des Livestreams erfolgt grundsätzlich **positiv, emotional und fanorientiert**. Der Fokus liegt auf dem sportlichen Erlebnis, der Nähe zu Spielern und Mannschaften sowie den Mehrwerten für die Fans. Liga und Bundesligisten treten dabei als **kommunikative Einheit** auf und verwenden eine **einheitliche Sprache, klare Botschaften und konsistente Standards**.

Der Livestream ist **fester Bestandteil der Spielkommunikation**, jedoch nicht deren alleiniger Fokus. Hinweise auf den Livestream sind in den Gesamtzusammenhang der Spielankündigung einzubetten. Negative oder abwertende Formulierungen im Zusammenhang mit dem Livestream sind zu vermeiden.

Zentrale Botschaften

In der Kommunikation sollen insbesondere folgende Inhalte transportiert werden:

Für Fans

- Alle Spiele live auf Sporteurope.TV verfolgen – insbesondere Auswärtsspiele.
- Alle Partien sind im Anschluss on demand verfügbar.

Für Bundesligisten

- 80 % der Erlöse fließen direkt an die Bundesligisten.
- Unterstützung des eigenen Vereins durch den Erwerb von Livestream-Tickets oder Pässen.
- Einnahmen dienen unmittelbar der Weiterentwicklung und Qualitätssteigerung der Livestream-Produktion.

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Hinweise zu Ticket- und Passmodellen (z. B. Einzeltickets, Rückrundenpass) sind gezielt zu kommunizieren. Detaillierte Informationen zu den jeweiligen Modellen werden durch die Liga bereitgestellt.

Bewerbung über die Vereins-Homepage

- Sporteurope.TV ist auf der Startseite der Vereins-Homepage zu verlinken.
- Der Link führt zur **Vereinsseite auf Sporteurope.TV** oder alternativ zur Liga-Übersichtsseite.
- In der Spielübersicht ist auf den Livestream hinzuweisen (z. B. für Fans, die nicht vor Ort sein können).
- In Vorberichten ist anzugeben, dass das Spiel live auf Sporteurope.TV übertragen wird.
- In Nachberichten ist darauf hinzuweisen, dass Highlights und Re-Lives zeitnah auf Sporteurope.TV verfügbar sind.

Social Media

- Bei jeder Spielankündigung im Feed ist im Text auf den Livestream auf Sporteurope.TV hinzuweisen.
- Der Verweis erfolgt mit einer klaren Handlungsaufforderung und Link (z. B. über Homepage, Bio-Link oder Story).
- Am Spieltag ist der Livestream **mindestens einmal in den Storys** direkt zu verlinken. Dazu kann der von Liga-Seite gestellte **Sticker** verwendet werden.
- Bei der Veröffentlichung von Highlights aus dem Livestream ist stets auf Sporteurope.TV und das dort verfügbare Spielmaterial hinzuweisen.
- Es sollten mindestens zwei Highlights pro Woche veröffentlicht werden.
- Für besondere Anlässe (z. B. Passmodelle, Playoffs, Topspiele) ist ein **separater Post** zur Bewerbung des Livestream-Angebots vorgesehen. Dazu geht die Liga vorher in die Kommunikation mit den Bundesligisten.

Standardgrafiken & Materialien

Die Liga stellt den Vereinen standardisierte, teilweise individualisierbare Materialien zur Verfügung, u. a.:

- Banner für die Homepage und Sticker für Social-Media.
- Livestream-Grafiken für die Bewerbung einzelner Pässe oder Aktionen.

Eigene Grafiken müssen den Vorgaben des Social-Media-Manuals entsprechen.

Alle Materialien und Manuals sind in der **opencloud.2basketballbundesliga.de** abrufbar.

9. Medienrechte und Rolle der Vereine

Aktuell sind die Medienrechte der ProA und ProB bis einschließlich der Saison 2026/2027 an Sporteurope.TV vermarktet. Dieser Vertrag schließt ein, dass die am Spielbetrieb der ProA und ProB teilnehmenden Vereine einen dem Kriterienkatalog in diesem Manual entsprechenden Livestream produzieren und an Sporteurope.TV ausliefern. Die hier definierten Produktionsstandards sind vertraglich mit dem

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Medienrechtepartner festgehalten und müssen von jedem Team eingehalten werden.

Ein gemeinsamer Standard ist auch insbesondere für die Vermarktung an Vereinsübergreifende Werbe- und Medienpartner wichtig, wie auch für zukünftige Rechteinhaber.

Die Organisation und Finanzierung des benötigten Personals vor Ort liegen in der Verantwortung der Vereine. Es steht frei, dies an professionelles Personal zu übertragen. Finanzierungsmöglichkeiten ergeben sich insbesondere aus der Vermarktung von Werbeplätzen im Stream oder in der ProA durch eine Ausschüttung eines Teils der Pay-Einnahmen am Ende der Saison.

Der Livestream ist ein wesentlicher Bestandteil der Öffentlichkeitsarbeit und ein Aushängeschild der Liga und der darin vertretenen Vereine. Mit diesem professionellen Livestream sollen Emotionen transportiert werden und Menschen über die Hallen hinaus für den Basketball begeistert und erreicht werden.

10. Produktionsstandards (ProA & ProB)

Um einen einheitlichen, qualitativ hochwertigen Livestream zu etablieren, sollen festgelegte Produktionsstandards die professionelle Außendarstellung und Markenbildung mit Qualitätsstandards ermöglichen. Ziel des Kriterienkatalogs ist es einen Standard zu schaffen, der den Zuschauern ein ähnliches Erlebnis bietet, egal in welchen Stream er einschaltet. Durch einen einheitlichen Aufbau und Ablaufplan soll die Erwartungshaltung der Zuschauer gefestigt und die Verweildauer erhöht werden, um zeitgleich den Mediawert für die Sponsoren zu erhöhen. Dabei gilt es die stetig steigende Erwartungshaltung der Zuschauer zu erfüllen. **Besonders in der ProA ist aufgrund des eingeführten Pay-Modells auf einen einheitlich qualitativen Livestream zu achten!**

Die wichtigsten technischen Punkte auf einen Blick:

1. **Bild:** Farbe, Schärfe, Auflösung, Ausleuchtung
2. **Ton:** Lautstärke, Lautstarkeschwankungen, Lautheit und Sprachverständlichkeit
3. **Kameraführung:** Spielgeschehen auf dem Feld jederzeit nachvollziehbar und um Emotionen (K2) ergänzt
4. **Regie:** Unangestrenget zuschauen, Spielzüge und andere Ereignisse werden nicht durch Perspektivwechseln oder Replays überdeckt

Priorisierung:

1. Spielverständnis
2. Emotionen
3. Geschichte des Spiels
4. Sonstiger Content

5. **Replays:** Zeigen Highlights, Emotionen und können Fragen auflösen und neue Blickwinkel aufzeigen
6. **Grafiken & Statistiken:** Unterstützen dabei die „Geschichte“ des jeweiligen Spiels zu erzählen und weitere Informationen zu liefern

Ziel ist es, dass man nur anhand dieser Kriterien nicht unmittelbar unterscheiden kann, von welchem Verein der Stream produziert wurde. Der Zuschauer kann sich zu jederzeit darauf verlassen, dass sobald er sich für ein Spiel entscheidet, die „gewohnte ProA“-Qualität zu erleben.

Die wichtigsten inhaltlichen Punkte, die einen Livestream spannend gestalten:

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

1. Interviews vor und nach dem Spiel, sowie in der Halbzeit
2. Die Kommentatoren

10.1 Aufbau Equipment / Set-Up

Das Livestream-Equipment/Set-up inkl. der Scoreboard Connect-Box muss in der ProA mindestens 1 Stunde vor Streamstart komplett aufgebaut und getestet sein. Bei Problemen hat sich der Bundesligist umgehend an den für das Problem zuständigen Support (s. Kontakte oben) zu wenden.

Um eine einheitliche Produktion aus allen Hallen gewährleisten zu können, werden alle Streams mit festgelegten Produktionsoptionen übertragen. In der Saison 2025/2026 sind für die ProA die Optionen 2 und 3 der nachfolgenden Tabelle erlaubt. Für die ProB ist die Option 1 der nachfolgenden Tabelle Mindeststandard. Zusätzliches, durch den Bundesligisten eingebrachtes Equipment ist zwingend schriftlich mit der Ligaorganisation abzustimmen und von dieser freizugeben.

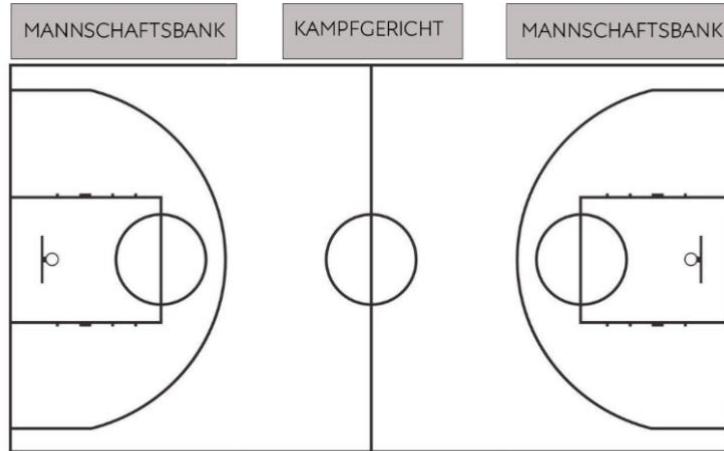
Produktionsoptionen Übersicht:

Option	1	2	3	4
Liga	ProB	ProA	ProA	ProA / ProB Zukunft
Kameras	1 (Totale)	2 Korb + 2 Feld K1 Feld = Totale (ca. 80% in Benutzung) K2 Feld = Close / Wiederholungen (ca. 20% in Benutzung)	2 Korb + 2 Feld K1 Feld = Totale (ca. 80% in Benutzung) K2 Feld = Close / Wiederholungen (ca. 20% in Benutzung)	2 Korb + 3 Feld
Scoreboard	Ja	Ja inkl. Shot Clock	Ja inkl. Shot Clock	Ja
Grafiken	Ja (s. o.)	Ja (s. o.)	Ja (s. o.)	ja
On-Air- Personal	1 Kommentator	1-2 Kommentatoren	1-2 Kommentatoren + Spielfeld- Moderator	2 Kommentatoren Moderator Feld

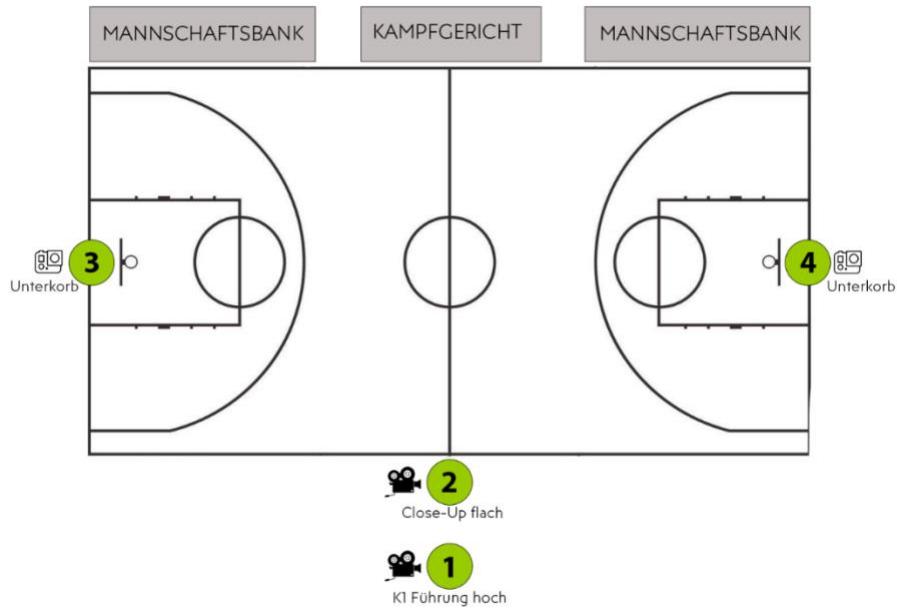
LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

OPTION 1 | BASIS-SETUP PROB + KOMMENTATOR



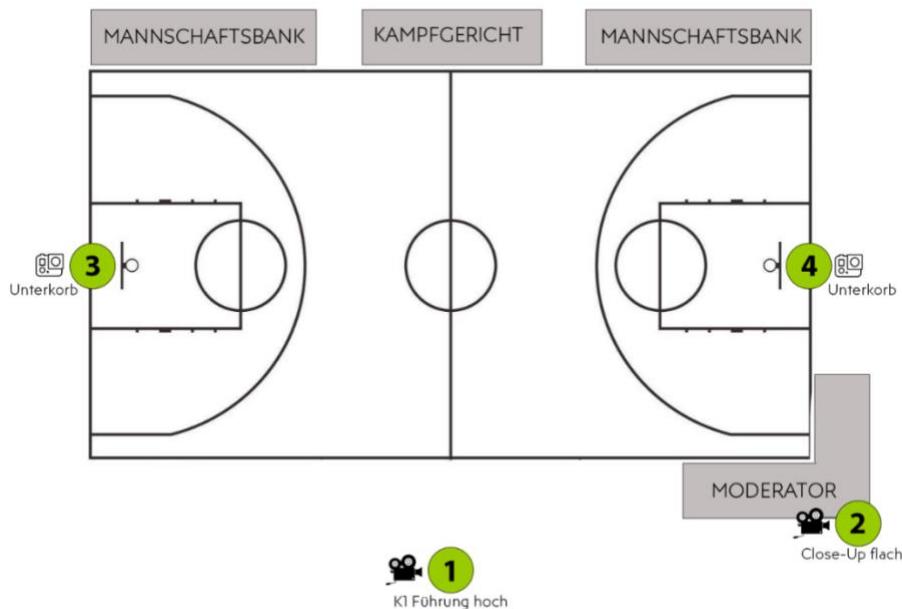
OPTION 2 | BASIS-SETUP PROA:



OPTION 3 | BASIS (MOD)

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26



10.2 Kameraeinstellungen (Pro A)

Die Kameraeinstellungen der handgeführten ProA-Kameras können in folgendem YouTube-Tutorial nachgeschaut werden: [VBL Tutorial 02 Grundlagen Kamera](#)

Folgende Grundeinstellungen der handgeführten Kameras wurden durch GIP vor Saisonbeginn eingestellt und sollten so belassen werden:

1. 1080p50
2. Shutter: 1/100
3. Weißabgleich (muss vor jedem Spiel manuell gemacht werden)
4. Blende auf Helligkeit einstellen oder Auto Exposure wählen und ggf. anpassen
5. Gain ausschalten
6. ND-Filter ausschalten
7. LO-LUX ausschalten
8. Auto Focus im Spiel einschalten
9. Schwarzwert -3
10. Detail auf höchste Einstellungen

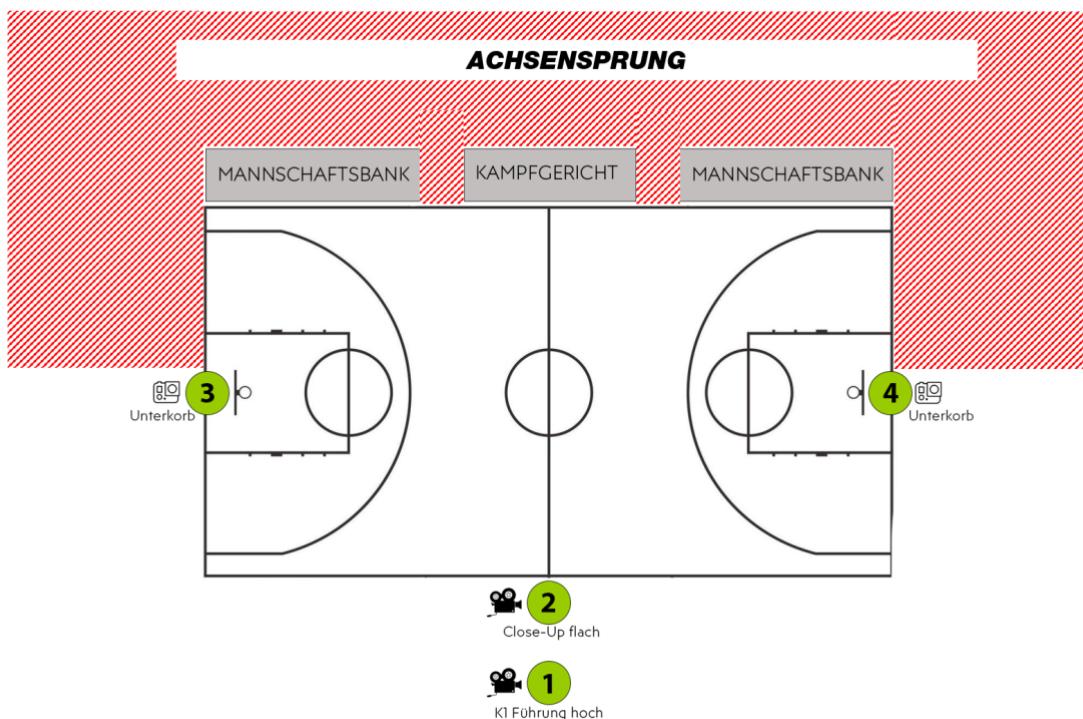
10.3 Kamerapositionen (ProA und ProB)

Eingesetzter Kamerastandard bei allen Spielen der ProA sind 4 Kameras. In der ProB wird das Spiel mit mindestens einer Kamera (Totale) produziert. Feste Positionen sind in allen Spielstätten dauerhaft freizuhalten (K1, K2 Close-Up, Korbarmkamera 1+2). Dabei wird die meiste Zeit die K1 verwendet (ca. 80%), die Close-Up am zweithäufigsten und die Korbkameras nur bei passenden Aktionen, als Highlight oder live als Hintergrundbild für Grafiken.

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Alle Kameras müssen auf festen Plattformen oder festem Untergrund aufgebaut werden. Die Kameras dürfen während der Übertragung nicht wackeln. Zudem müssen die Stative der K1 und K2 so eingestellt sein, dass das Bild beim Schwenken der Kameras nicht kippt. Insbesondere im Tribünenbereich sollten nur in Ausnahmefällen temporäre Kamerapodeste aufgebaut werden müssen. Alle Kamerapositionen dürfen nicht für Zuschauer zugänglich sein. Die Kameras dürfen keinen Achsensprung beinhalten. Alle Kameras müssen mit derselben Blickrichtung auf das Feld platziert werden. Gegenübergestellte Kameras oder Kameras an den hinteren Ecken des Spielfeldes sind nicht gestattet.



10.4 Freie Sicht auf das Spielfeld (ProA und ProB)

Bei allen Kamerapositionen muss unbedingt beachtet werden, **dass keine Zuschauer, Gegenstände oder bauliche Hindernisse den freien Blick auf das gesamte Spielfeld verdecken**. Insbesondere bei Kamerapositionen im öffentlichen Zuschauerrang ist darauf zu achten, dass auch stehende Personen mit erhobenen Händen, Fahnen, Transparenten nicht die Sicht auf das Spielfeld einschränken. Gegebenenfalls ist der Bereich vor der Kamera zu sperren und die Anzahl der Zuschauer in diesem Bereich zu reduzieren.

10.5 Kameraeinsatz

Für alle Produktionen werden mindestens folgende Positionen benötigt:

K1: Bemannte Kamera

- Einstellungsgröße: Totale (s. Grafik unten)
 - o Mittelkreis nur angeschnitten zu erkennen. Ist er vollständig sichtbar, ist die Einstellung zu total.

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

- Geeignet für: Spielverlauf, Taktik, Scouting, Entscheidung der Spielleitung
- Zeigt immer alle Spieler und Schiedsrichter in dem jeweiligen Halbfeld **inkl. Shotclock** über den Körben
 - o Der Aufbauspieler muss verfolgt werden
 - o Dabei dürfen die äußereren Spielfeldecken in der Totale angeschnitten sein, sollte hier gerade kein Spielzug stattfinden
- Safe Shot auf den jederzeit zurückgegriffen werden kann
- Langsames schwenken der Kamera
- Einsatzzeit der K1 ca. 80%.

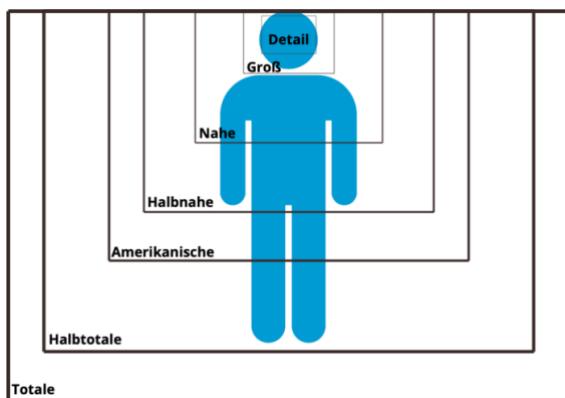
K2: Bemannte Kamera → hier steht immer der erfahrenere Kameramann

- Einstellungsgrößen: Amerikanische, Halbnahe und/oder Nahe (s. Grafik unten)
- Geeignet für: Einfangen von Emotionen, Replays und Highlights
- Nahaufnahme
- Höchste Anforderung an den Operator
- Einsatzzeit der K2 ca. 20%.

K3 & K4: Unterkorbkameras unbemannt

- Replays und Highlights
 - o Positionskämpfe in der Zone
 - o Blocks und Dunks
 - o Auflösen von Fouls
 - o Vorbereitung auf Freiwürfe → zum Wurf selbst dann aber wieder auf K1 schalten

Einstellungsgrößen einer Kamera:



LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

10.6 Kameraausrichtung und -einstellungen (ProA und ProB)



10.6.1 Weißabgleich

Vor einem Weißabgleich:

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26



Nach einem Weißabgleich:



10.7 Führungskamera (Totale) K1 (ProA und ProB)

10.7.1 Platzierung

Die K1 ist exakt auf Höhe und in Verlängerung der Mittellinie ausgerichtet und erhöht zu platzieren. Die FIBA empfiehlt für die Führungskamera einen Winkel zur Spielfeldmitte zwischen **15 und 22 Grad**. Dabei sollte die Führungskamera mindestens in einer Höhe von 6,50m und mindestens 20,5m von der Spielfeldmitte entfernt sein. Es wird empfohlen, dass sich die K1 gegenüber von den Spielerbänken und dem Kampfgericht, und nicht auf derselben Seite befindet.

Info: Die Aufnahme der K1 inkl. Scoreboard und Hallen-Atmo wird später durch den Heimverein bei Sportlounge für die Trainer hochgeladen.

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Die K1 hat in erster Linie die Aufgabe, die Zuschauer in die Lage zu versetzen, das Spiel und die Geschehnisse bestmöglich zu verfolgen. Dazu gehört insbesondere, die Position aller am Spielgeschehen beteiligten Spieler und Schiedsrichter zu zeigen:

- Wo befindet sich der ballführende Spieler auf dem Feld?
- Welche Anspieloptionen hat der ballführende Spieler?
- Wie stellt sich die Verteidigung auf?
- Welche Zeichen zeigt ein Schiedsrichter nach einem Pfiff?

Dies setzt einige Vorgaben für die Kameraführung der K1 voraus:

- **KEINE schnellen Kameraschwenks**, die es erschweren, die aktuelle Situation auf dem Feld zu erfassen, oder das Bild technisch bedingt im Livestream unscharf oder verwaschen erscheinen lassen. Ausnahme: Fastbreak (siehe unten).
- **Nur minimale Anpassungen des Zooms** während und nach einem Schwenk. Dies unterscheidet sich je nach Spielort. Befindet sich die K1 sehr nah am Spielfeld, sind fortlaufend größere Korrekturen notwendig als bei einer entfernten Position. Die Anpassungen erfolgen dabei in möglichst geringer Geschwindigkeit, die die Anpassung kaum wahrnehmbar machen.

10.7.2 Bildausschnitt

- Die Schiedsrichter bilden in der Regel ein Dreieck, welches alle Spieler im Fokus des Spielzugs einschließt
- Ergänzt wird dies durch die Dreierschützen, die sich in den Spielfeldecken aufhalten. Diese potenzielle Anspieloption sollte ebenfalls immer sichtbar sein.
- Nach unten müssen die Spielfeldbegrenzungslinien sichtbar sein.
- Nach oben müssen die Anzeigen / Uhren über der Korbanlage sichtbar sein.
- Der Ball befindet sich nur selten im Mittelpunkt des Bildes. Insbesondere beim Ballvortrag soll der ballführende Spieler sich am Rand des Bildes befinden, sodass im Rest des Bildes zu sehen ist, wie sich die Spieler am Korb positionieren.
- Der Mittelkreis sollte nur angeschnitten zu sehen sein. Ist er in Gänze sichtbar, ist die Einstellung zu total.

Über die Sprechverbindung zur Kamera ist es der Regie möglich Rückmeldung über den gewünschten Bildausschnitt zu geben. Kommunikation zwischen Regie und Kameramänner muss zu jedem Zeitpunkt gegeben sein.

Bei der Wahl des Bildausschnittes muss auch immer bedacht werden, dass das Bildsignal nicht allein für den Livestream wichtig ist! Neben der Verwendung im Scouting der Teams, der Vor- und Nachbesprechung sowie Schulungen der Schiedsrichter, kann das Bildmaterial auch für Entscheidungen der Spielleitung herangezogen werden. Dies alles wird erschwert, wenn der Bildausschnitt nicht den angegebenen Vorgaben entspricht.

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

10.7.3 Ausnahme: Fastbreak

Der Fastbreak erfordert eine entgegengesetzte Kameraführung:

- Eine Kombination aus verringern des Zooms und schnellem Schwenk. Das Herauszoomen dient dabei in erster Linie der Verringerung der Schwenkgeschwindigkeit, und lässt erkennen, welche Spieler ebenfalls schnell in Richtung anderer Spielfeldseite sprinten.
- Folglich können nicht alle Spieler im Bildausschnitt erfasst werden.

Insbesondere in den letzten Minuten eines Spiels/Viertels muss stets mit einem Fastbreak gerechnet werden. In dieser Phase sollten Perspektivwechsel oder Replays nur eingesetzt werden, wenn keine Gefahr besteht, eine wesentliche Spielszene nicht live zu zeigen. Die K1 ist die sichere Kamera, auf die jederzeit zurückgegriffen werden kann.

Einsatzzeit der K1 ca. 80%. Spätestens ab der Mittellinie sollte die K1 durchgehend bis zur nächsten Unterbrechung oder Korberfolg live sein.

Was muss die Kamera 1 (Totale) zeigen?

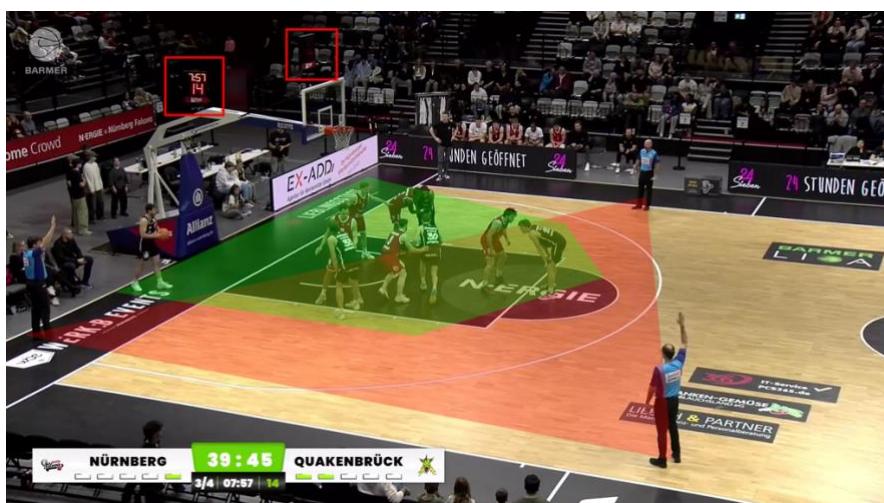
Der optimale Bildausschnitt der K1 zeigt alle Spieler, sowie das Schiedsrichter-Dreieck und die vollständige Korbanlage inkl. Uhren. Außerdem sollte möglichst wenig Boden außerhalb des Spielfeldes zu sehen sein.

Auf nachfolgenden Bildausschnitten wurden die Bereiche wie folgt markiert:

Grün: Bewegungsraum der Spieler

Rot: Das Dreieck, welches die Schiedsrichter bilden, in dessen Schwerpunkt sich in der Regel auch der Schwerpunkt der Aktionen abspielt

Außerdem: Korbanlage / Uhren, die immer zu sehen sein müssen



LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26



Beispielhafter Bildausschnitt der K1:

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26



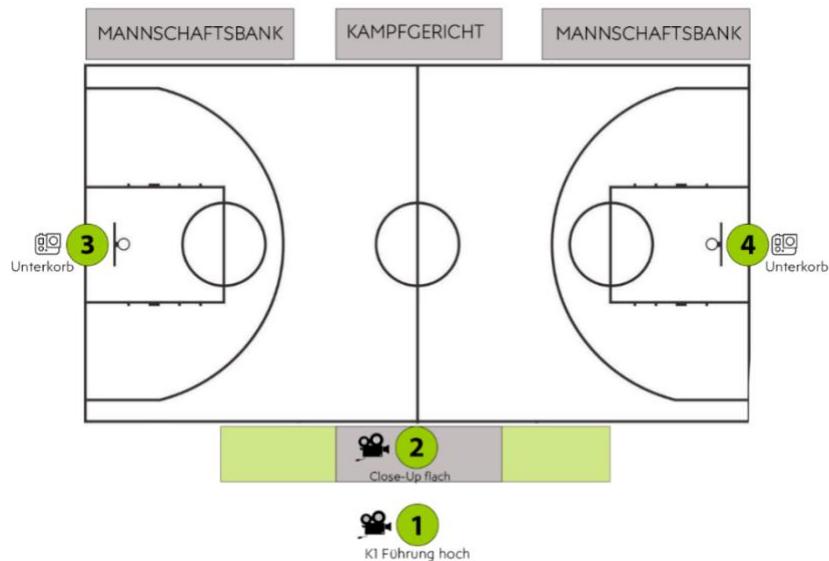
10.8 Close-Up / Kamera 2 (ProA)

Diese zweite ebenfalls bemannte Kamera befindet sich unmittelbar am Spielfeldrand mit gleicher Blickrichtung wie die Führungskamera K1. Sollte aus sicherheitstechnischen oder baulichen Gründen eine Positionierung in der K2-Kernzone nicht möglich sein, kann diese maximal bis zur Freiwurflinie links oder rechts als „K2-Freiwurfzone“ nach Absprache mit der Liga erweitert werden.

Sollte die Kameraposition seitens des Klubs aufgrund von baulichen Einschränkungen, weder in der „Kernzone“ (grau) (s. Grafik unten) noch in der „Freiwurfzone“ (grün) (s. Grafik unten) möglich sein, kann die K2 nach Absprache mit dem Ligabüro auch als „K2-Zoom“ unmittelbar neben die K1 platziert werden, um die bildlichen Standards und Qualitätsansprüche an die Übertragung zu gewährleisten.

Positionierung:

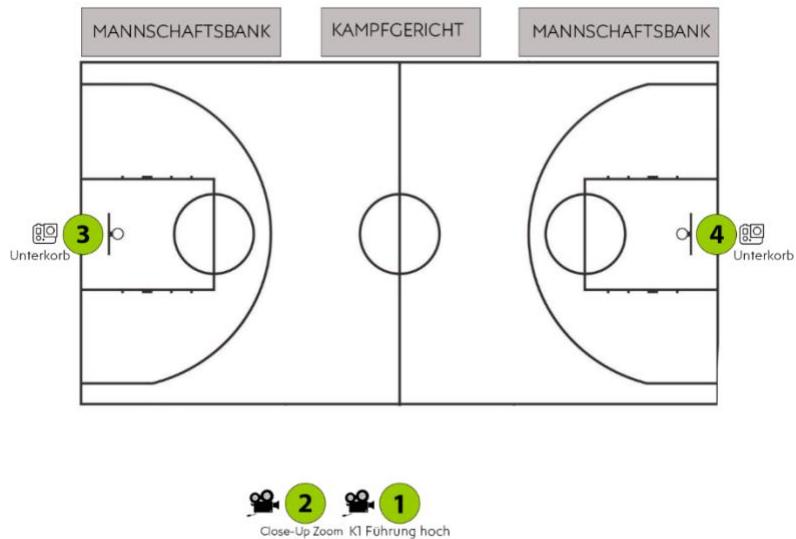
Am Spielfeldrand:



LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Als Zoom-Kamera neben K1:



Die K2 gleicht aus, was der K1 aufgrund des Fokus auf das gesamte Spielgeschehen nicht möglich ist: Das **Einfangen von Emotionen und hervorheben von einzelnen Ereignissen**. Aufgrund der Schnelligkeit des Spiels kommt diese Kamera **vornehmlich in Spielunterbrechungen oder Replays** zum Einsatz. Die Herausforderung in der Bedienung ist insbesondere durch den fortwährenden Einsatz von hohen Zoomstufen am größten. Während der Kameraarbeit ist es auch schwer zu erfassen, wo ein möglicher Fokus gesetzt werden sollte, sodass Wünsche und Hinweise aus der Regie über die Sprechverbindung hilfreich sind. An der K2 sollte daher immer der erfahrenere Kameramann positioniert werden.

Einsatzgebiete der K2:

Do's	Don'ts
Nach dem Korberfolg auf Spieler gezoomt mitgehen und halten	Kein wildes hin und herpassen zeigen → Das zwar mit K2 aufnehmen, aber nicht durch Regie live zeigen
Spielerwechsel aus der Nähe zeigen	Kein mitzoomen des Balls bei Freiwürfen
Reaktionen beider Trainer	Wenn die K2 live ist, dann nicht im Pass auf die K1 scheiden, sondern warten bis ein Spieler den Ball in der Hand hält
Schiedsrichterzeichen am Anschreibetisch	
Aufbauspieler in direkter Verteidigung beim Ballvortrag ab Mittellinie dann wieder Wechsel zu K1	
In Timeouts Mannschaftsbesprechungen zeigen	

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Beispielhafter Bildausschnitt der K2 in der Wiederholung / Foul / Freiwurfvorbereitung:



LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Beispielhafter Bildausschnitt der K2 im Timeout:



10.9 Korbkameras (ProA)

Die Korbkameras sind am Korbarm (am Schaft des Korbes), mittig unter dem Korb zu befestigen. Danach muss der **Weißabgleich** durchgeführt werden und alle Kameras werden abgeglichen und ggf. nachjustiert.

Ab 1:15 Stunde vor Spielbeginn bis nach Spielende dürfen Aufbau-/Reparaturarbeiten an den Korbkameras nur nach vorheriger Zustimmung der Spieltags-Organisation durchgeführt werden.

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

In der ProA ist der Einsatz der bereitgestellten Korbkameras an je einer Korbanlage verpflichtend (pro Korb eine Kamera), dabei ist die Kamera des Livestreams immer prioritätär und Fotografen und Nachverwerter nachrangig zu behandeln.

Einsatzgebiete Korbkameras:

Do's	Don'ts
Live: Warm-Up Einblicke von jedem Team	Liveschnitt bei laufender Spieluhr
Live: Starting 5 Grafiken des jeweiligen Teams als Overlay	Sprungball aus der Korbkamera
Als Highlightperspektive (nur Highlights / Replays – <u>nicht live</u>)	Ausführung des Freiwurfs aus der Korbkamera
Liveschnitt <u>nur bei angehaltener Spieluhr</u>	
„Vorbereitung“ auf den Freiwurf → zum Wurf wieder auf K1	

Beispielhafter Bildausschnitt einer Korbkamera:

Der Bildausschnitt ist so zu wählen, dass der Freiwurfkreis und der Ring des Korbes inkl. Hinterkorb-Ligalogo sichtbar sind. Die 3-Punkt-Linie darf in den äußeren Ecken angeschnitten sein. Mit den neuen Korbkameras ist diese Position bei allen verpflichtend.



10.10 Replays (ProA)

Hier werden zwei Arten von Replay unterschieden

Sofort-Replay

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Sofort nach Aktivierung werden je nach Auswahl die letzten 5, 10 oder 15 Sekunden als Replay abgespielt. Dies entspricht dem Auslieferungszustand des Livestream-Setups. Dies ist während der Einarbeitung die sinnvollste Herangehensweise, birgt aber ein Risiko, dass der Zuschauer Ereignisse verpasst, während das Replay gezeigt wird. Der Live-Spielzug ist immer wichtiger als ein Replay.

Verzögertes Replay über Highlightlistenfunktion von vMix

Über das Setzen von Highlightmarkern wird sich gemerkt, dass hier eine möglicherweise interessante Szene passiert ist. In der nächsten geeigneten Unterbrechung kann dann das zuletzt gesetzte Highlight ausgespielt werden. Es ist auch möglich, andere Highlights und Perspektiven zum Ausspielen vorzumerken. Dies ist eine große Herausforderung für den Livestream-Regisseur, und erfordert eine gute Einarbeitung in die Funktionsweisen von vMix. Es ist auch möglich, dies an eine zweite Person abzugeben. ProA-Bundesligisten können sich dazu gerne vom technischen Dienstleister GIP beraten lassen und sich untereinander über die Erfahrungen und Best-Practice austauschen.

10.11 Regie (ProA)

Die Aufgabe des Regisseurs ist die korrekte Anweisung an die Kameraleute, welche Bilder, Bildausschnitte und Motive gezeigt werden sollen. Anbei eine Auflistung der Do's und Dont's:

Do's	Don'ts
Beispiel-Schnitt-Reihenfolge: bei Korberfolg auf K2 schalten, welche dann mit dem erfolgreichen Spieler mitgeht, dann <u>wenn Zeit ist</u> , Slomo aus K2 und / oder der entsprechenden Korbkamera zeigen und zurück in K1	Keine Schnitte im Wurf oder während der Ausübung des Freiwurfs
Hin und wieder den Aufbauspieler in direkter Verteidigung beim Ballvortrag aus der K2 zeigen, ab Mittellinie sofort zurück auf die K1.	Spielgeschehen auf der gegenüberliegenden Spielfeldhälfte nicht aus der Korbkamera auf der anderen Seite zeigen
Ich habe als Regisseur die Macht zu entscheiden was gezeigt wird, sollte die K2 nichts passendes anbieten, schneide ich auch nicht in die K2	Sprungball nicht aus der Korbkamera zeigen
<u>Freiwurf:</u> Vorbereitung des Spielers auf den Wurf: K1, K2 oder Korbkamera Rechtzeitig zum Freiwurf / Ausübung des Wurfs: <u>immer K1</u> Rebound → auf K1 bleiben Abklatschen, Emotionen etc. aus K2 oder Korbkamera möglich	Von Korbkamera 1 direkt auf Korbkamera 2 schalten (also von offener Bildeinstellung auf offene schalten)
<u>Kommunikation</u> mit Kamerapersonal	Kein wildes hin und her passen aus der K2 zeigen

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

	Wenn die K2 live ist, dann nicht im Pass auf die K1 scheiden, sondern warten bis ein Spieler den Ball in der Hand hält
--	--

10.12 Beispielhafte Schnittreihenfolgen / Regie (ProA)

Beispielclips:

Allgemeine Schnittfolgen: Punkte, Foul und Freiwürfe

Schnittreihenfolge Freiwurf

Schnittfolgen: Punkte & Timeout

Schnittfolgen Replay Punkt Timeout

Allgemeines Foul-Beispiel:

- Schiedsrichter pfeift: Replayclip erstellen
- Schnitt in die K2 auf den gefoulten Spieler
- Perspektiven des Replayclips anpassen: Nur K2, nur Unterkorbkamera. Auch beides möglich.
- Replayclip ausspielen
- Während der Clip läuft: Kamera, mit der man aus der Szene rausgehen möchte, ins Preview nehmen
K2, wenn der Spieler der Foul oder gefoult hat im Bild ist
K1, wenn das Spiel unmittelbar weitergehen soll
- Aus dem Replay rausgehen

Allgemeines Highlight-Beispiel:

- Highlight passiert: Replayclip erstellen
- Schnitt in die K2 auf den Spieler
- Schnitt zurück in die K1
- Perspektiven des Replayclips anpassen: Nur K2, nur Unterkorbkamera. Auch beides möglich.
- Ggf. Clip als Highlight markieren

Foul und Freiwürfe:

- K1 zeigt die Szene live
- Spieler wird gefoult und Schiedsrichter pfeifen:
Replay-Clip erstellen: Vorauswahl CH2 (Kamera 2)
- Schnitt in die K2, um die Emotionen des gefoulten Spielers einzufangen
- Ggf. Unterkorbkamera zum Replayclip hinzufügen
- Ausspielen des Foul-Replays – auch aus zwei Perspektiven möglich, wenn es die Zeit hergibt
- Spieler stellen sich zum Freiwurf auf: Unterkorbkamera oder K2
- Vor dem 1. Freiwurf: Wechsel in die K1 → **Wurf immer in der K1 zeigen**
- Nach dem 1. Freiwurf: K2 oder Unterkorbkamera → Emotionen zeigen
- Vor dem 2. Freiwurf: Wechsel in die K1 und auf K1 bleiben (Rebound)

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Besonderer Korberfolg & Timeout:

Beispiel Dunk mit anschließendem Timeout:

- K1 zeigt die Szene live
- Spieler macht einen Dunk: Szene wird als Highlight in der Replayliste abgespeichert mit der Vorauswahl CH2 (Kamera 2)
- Unmittelbar nach dem Dunk: Regie schaltet auf K2, so sollen Emotionen eingefangen werden
- Zweiter Replayclip wird erstellt, wie der Spieler mit der Bank abklatscht Vorauswahl CH2 (Kamera 2)
- Beim ersten Clip (Dunk) wird die zusätzliche Unterkorb Kamera (K3) hinzugefügt
- Beide Clips (Dunk & Reaktion) werden markiert und per Play-Selected ausgespielt
- Während Clip läuft: Timeout Taste drücken
- Nach dem Clip: K2 zeigt Timeout-Huddle des Teams, das gepunktet hat.
- Timeout Ende: Keyspieler wird mit der K2 zurück aufs Feld begleitet (Im Timeout sitzen die Spieler, die nach dem Timeout auf dem Feld stehen und spielen)
- Früh genug Wechsel in die K1
- Replayclip ggf. als Highlight markieren

10.13 Beleuchtung (ProA & ProB)

Die in der Lizenzierung erforderlichen LUX-Zahlen sind über das gesamte Spielfeld hinweg einzuhalten. Die Einstellungen der Kameras erfolgt immer bei vollem Spiellicht und eingeschalteten Banden. Indikator, ob die LED-Banden zu hell sind, sind die Spiegelungen auf dem Parkett. In diesem Fall sind die LED-Banden dunkler zu stellen. Je nach Hersteller reichen 8% oder Stufe 2 von 9.

Während des Spiels gilt die 3-2-5-20-Regelung. Ab 3 Minuten vor Spielbeginn bis 2 Minuten nach Beginn der Halbzeitpause sind Abdunklungen nur nach Absprache mit dem Regisseur zulässig. Dabei sind Mannschaftsbänke immer voll zu beleuchten. Ab 2 Minuten in der Halbzeitpause darf nach Belieben die Arena verdunkelt werden. Ab 5 Minuten vor Aufnahme des 3. Viertels bis 20 Minuten nach Ende der Partie muss die Beleuchtung aus TV-Sicht dann wieder dem vollen Spiellicht entsprechen.

10.14 LED-Banden und -Walls (ProA & ProB)

Werbemaßnahmen auf LED-Videobanden dürfen nicht zu einer Störung des Spielbetriebs und der Livestream-Bildqualität führen.

Die Helligkeit der LED-Banden und -Walls sowie der Sättigungsgrad der Farbe Weiß ist so einzustellen, dass im Livestream möglichst keine Spiegelung auf dem Spielfeld zu sehen ist. Eine zu hell eingestellte LED-Bande bzw. LED-Wall erzeugt eine irritierende Spiegelung der Werbung auf dem Parkett / Spielfeld und generiert zum anderen ein starkes Gegenlicht für die Kamera(s), wodurch die Bildqualität verschlechtert wird. Zusätzlich ist bei heller Werbung auf den LED-Banden und -Walls diese im Stream kaum lesbar, weil sie überbelichtet ist. Dies muss individuell vor Ort getestet und ggf. angepasst werden.

Einstellungen:

- a. Die LED-Videobanden müssen eine weitestgehend reflektionsfreie, tiefschwarze Oberfläche aufweisen.
- b. **Die Helligkeitsregulierung sollte zwischen 0 und 100% in Stufen von maximal 2% möglich sein.**
(Punkt B in der ProB ab Saison 2026/2027)

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

So sollte eine richtig eingestellte LED-Banden bzw. – LED-Wall aussehen (helle Werbung):



So sollte eine richtig eingestellte LED-Banden bzw. – LED-Wall aussehen (dunkle Werbung):



10.15 Atmo-Mikrofonierung (ProA & ProB)

Im Basis-Setup der Liga für die ProA befinden sich zwei Atmo-Mikrofone.

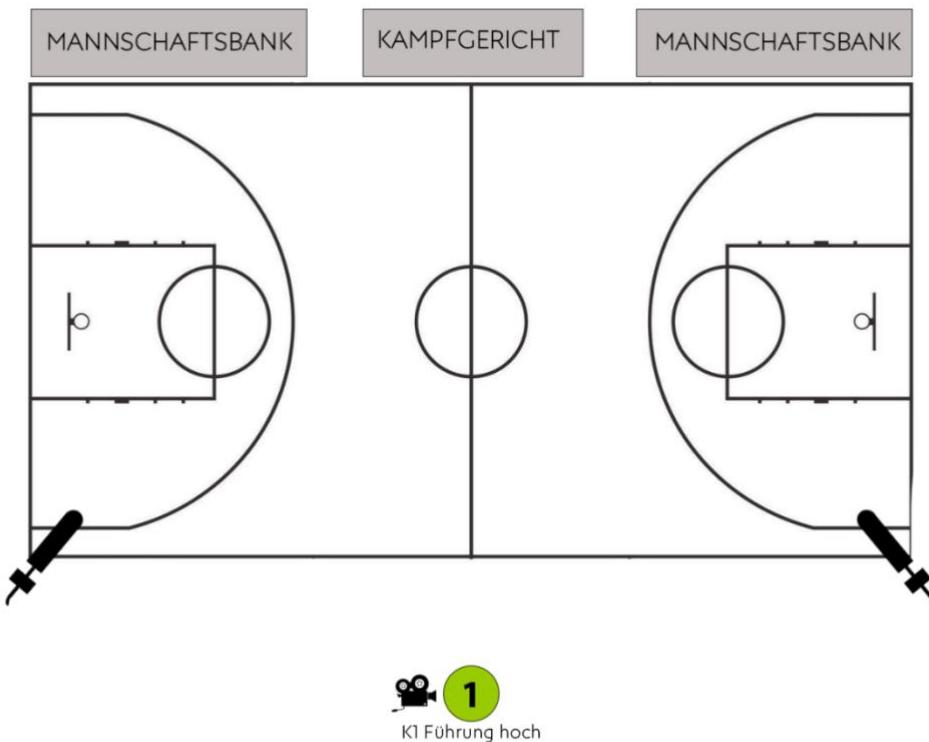
Diese werden als sogenannte „Parkett-Mikrofone“ zur Erstellung des Basketball-Sounds in den beiden Spielecken an der Längsseite der K1 platziert. Eine Platzierung in den Ecken neben den Spielerbänken ist nicht gestattet. Wenn in der ProB Atmo-Mikrofone verwendet werden, sind sie identisch zur der ProA aufzubauen.

Es ist darauf zu achten, dass die Atmo-Mikrofone nicht direkt vor einem Fanblock platziert werden. In diesem Fall ist für die Positionierung Rücksprache mit der Liga zu halten.

Zusätzliche Ton-Aufnahmen bei einer Auszeit dürfen nur nach vorheriger schriftlicher Zustimmung (max. 48h vor Tip-Off) des Gästeteams erfolgen. Auch spontane Ablehnungen sind zu respektieren.

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26



10.16 Monitoring

Empfohlen wird nach jedem Heimspiel / Livestream das eigene Spiel im Nachgang nochmals anzuschauen und zu analysieren.

Während dem laufenden Stream ist der Bundesligist dazu aufgefordert, den eigenen Livestream auf einem separaten Gerät (bspw. Smartphone oder Laptop) zu streamen / zu monitoren. Dadurch sollen Fehler schnellstmöglich bemerkt und im Anschluss behoben werden. Auch die regelmäßige Kontrolle der Livestream-Chats kann dabei helfen, da Zuschauer des Livestreams hier oft Nachrichten schreiben, wenn beispielsweise der Kommentatorenton zu leise ist.

10.17 Redaktionelle Standards (ProA & ProB)

Um den Wiedererkennungswert und den professionellen Außeneindruck zu stärken, ist ein einheitliches Look and Feel jedes Streams der ProA und ProB unerlässlich. Deswegen werden seit der Saison 2022/2023 einheitliche Grafiken in der ProA und ProB eingeführt.

10.17.1 Interviews:

K2 steht unten an einer Spielfeldecke und kann für Interviews genutzt werden. Wenn Spieler oder Trainer vom gegnerischen Team ebenfalls ein Interview geben sollen, ist dieses vor dem Spiel anzufragen. Es wird empfohlen in jeden Stream mindestens ein Interview zu integrieren. Dieses kann live erfolgen oder vorher aufgenommen und ausgespielt werden.

Live-Interviews dürfen nur bis 3 Min. vor Tip-Off, in der Halbzeit und nach Spielende durchgeführt werden. Bei Live-Interviews sind die Liga-Interviewrückwände zu verwenden.

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

10.17.2 Grafiken und Highlighteinblendungen:

Es sind die von der BARMER 2. Basketball Bundesliga zur Verfügung gestellten redaktionellen Inhalte und Grafiken in vollem Umfang zu nutzen. Anderweitige Grafiken oder redaktionelle Inhalte, abgesehen von Sponsorenwerbung, sind anhand der von der BARMER 2. Basketball Bundesliga gelieferten Vorlagen zu erstellen und vom Ligabüro vor der Nutzung freizugeben.

Folgende Grafiken werden durch die Liga zur Verfügung gestellt:

- Stream startet gleich
- Gleich geht's weiter
- Doppellogos (Darstellung der Gegner der Partie, Hinweise zur Partie)
- Starting 5 (Darstellung der Starting 5 Heim & Gast inkl. Bilder)
- Schiedsrichter (ProA & ProB unterschiedliche SR-Grafik)
- Scoreboard
- Timeout
- Bigscore (Viertelpause, Game End)
- Spielstatistiken (Teamstatistiken im Vergleich nach jedem Viertel)
- Tabelle / „Blitztabelle“
- Bauchbinde (Photoshopvorlage) (als Benennung bspw. Coach | Chris Harris)
- BIG-Score (Spielstand des Spiels)
- Ggf. Bewerbungsgrafiken für Livestream-Produkte (z. B. Rückrundenpass)

Die Einblendung nachfolgender Grafiken ist in der ProA verpflichtend:

- **Doppellogos** (Darstellung der Gegner der Partie, Hinweise zur Partie)
- **Tabelle / „Blitztabelle“**
- **Starting 5** (Vorstellung der Starting 5 Heim/Gast zusätzlich zur Grafik auch durch Kommentator(en))
- **Schiedsrichtervorstellung**
- **Scoreboard** (wenn Scoreboard Connect nicht funktioniert, ist das manuelle Scoreboard zu verwenden)
- **Timeout**
- **Viertelpause**
- **Spielstatistiken (Teamstatistiken im Vergleich nach jedem Viertel)**
- **Game End** (Punktestand)
- ➔ **Starting 5 Grafik und die Schiedsrichtervorstellung sind im Zeitraum zwischen 2:00min vor Tip-Off bis zum Tip-Off einzublenden**
- ➔ **Bevor die Grafiken mit den Spielstatistiken und die Tabelle eingeblendet werden, ist von der Regie zu prüfen, ob diese Grafik vollständig ausgefüllt und dargestellt wird.**
- ➔ Beim Einblenden von Grafiken ist die eingeblendete Kamera ruhig zu halten und nicht zwischen den Kameras zu wechseln. Für den Regisseur kann es sich anbieten während der Grafikeinblendung auf die Korbkameras zu wechseln und/oder die K2 zu wählen, wenn diese ruhig ist. Der Kameraoperator bietet weiterhin Bilder in der K2 an, so wie vom Regisseur gefordert.

Folgende Grafiken werden als Vorlage zur individuellen Befüllung bereitgestellt und müssen vor der Verwendung durch die Liga freigegeben werden:

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

- Player(s) to watch (Spielervergleich inkl. Statistiken)
- Stream wird präsentiert von ...
- Werbung Social-Media

Weitere Formate sind nach Absprache möglich.

Highlight-Zusammenfassungen nach dem Spiel oder in der Halbzeitpause sind nicht mit Musik abzuspielen.

Die Einblendung nachfolgender Grafiken ist in der ProB verpflichtend:

- **Starting 5** (Vorstellung der Starting 5 Heim/Gast zusätzlich zur Grafik auch durch Kommentator(en))
- **Schiedsrichtervorstellung**
- **Scoreboard**
- **Timeout**
- **Viertelpause**
- **Game End** (Punktestand)
- **Starting 5 Grafik und die Schiedsrichtervorstellung sind im Zeitraum zwischen 2:00min vor Tip-Off bis zum Tip-Off einzublenden**
- Bevor die Grafiken mit den Spielstatistiken und die Tabelle eingeblendet werden, ist von der Regie zu prüfen, ob diese Grafik vollständig ausgefüllt und dargestellt wird.
- Beim Einblenden von Grafiken ist die Kamera ruhig zu halten

11. Ablauf am Spieltag (ProA)

Das Livestream-Equipment/Set-up inkl. der Scoreboard Connect-Box muss in der ProA mindestens eine Stunde vor Streamstart komplett aufgebaut und fertig getestet sein. Bei Problemen hat sich der Bundesligist umgehend an den für das Problem zuständigen Support (s. Kontakte oben) zu wenden.

1. Case aufbauen
2. Internet aufstecken
3. dann erst Rechner einschalten
4. Internet checken (Speedtest durchführen) - **Bei Veränderungen dringend bei der GIP melden**
5. Kameras aufbauen
 - o Totale
 - o Close-Up
 - o Korbarm links
 - o Korbarm rechts
6. Scoreboard Connect aufbauen und checken
 - a. (Waiting für Data, waiting for Internet)
 - i. Kabelwege checken und sonst Sportlounge kontaktieren (Kabel ggf. andersrum verbinden und erneut testen)
 - b. Scoreboard sichtbar aber mit falschen Daten (Ungleich Anzeigetafel)
 - i. Auf der X-Keys-Tastatur den roten „Reload All“ Button drücken
 - c. Wenn keine Verbindung möglich
 - i. Auf Manuelles Scoreboard switchen und die Uhr per Hand bedienen
 - ii. Dann Priorität auf dem Scoreboard und der korrekten Zeit und weniger Nutzung von

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

Slmos und weiteren Kameras

7. Kameras gerade ausrichten (An Spiellinien, Tribünen etc.)
8. Stativen auf sicheren und wackelfreien Stand prüfen und gute Beweglichkeit checken, je mehr Widerstand umso flüssiger sind die Schwenks
9. Helligkeit und Weißabgleich für alle Kameras bei vollem Spiellicht durchführen und Kameraeinstellung aufeinander anpassen
10. Kameraeinstellungen in vMix abgleichen (Alle Farben ähnlich, Helligkeit ähnlich etc.) ansonsten Anpassungen vornehmen
11. Tonproben: Sowohl Atmo-Mikros, als auch Kommentatoren und falls im abgesprochenen Einsatz Handmikros bei Interviews
 - a. Tonabmischung (Verhältnis von Atmo-Ton und Kommentatoren-Ton) überprüfen (Kommentatoren-Ton: zw. -3 bis -5 db; Atmo-Ton: zw. -20 bis -25 db)
12. Spiegelungen der LED-Banden bzw. LED-Wall prüfen. Ggf. dunkler stellen lassen (Je nach Hersteller reichen 8% oder Stufe 2 von 9). Bei Spiegelungen sind die LED-Banden zu hell eingestellt.
13. Bei Problemen Support-Hotline kontaktieren -> Notfall-Hotline
14. Vorbesprechung im Team
 - a. Klare Einweisung an alle Kameraleute, welche Ausschnitte und welche Bilder gezeigt werden sollen
 - b. Auf Besonderheiten hinweisen und in der Halbzeit erstes Feedback geben
15. **30 Minuten vor Streamstart ist ein „sauberes“ Signal zu senden (SRT muss auf dem Bildschirm auf „rot“ gestellt sein).**
16. Streaming frühzeitig starten (siehe Ablaufplan)
17. Bildschärfe bei allen Kameras kontrollieren und ggf. anpassen
 - a. Regisseur geht nochmal alle Kameras selbst ab (besonders K1 und K2) und überprüft alle Einstellungen und die Ausrichtung.
18. Die Übertragung des eigenen Livestreams sollte während der Übertragung auf einem Endgerät überwacht werden, um Übertragungsprobleme selbstständig frühzeitig zu erkennen.
19. Upload der Sportlounge-Datei unmittelbar nach Streamingende auf Sportlounge.de
20. Bei Sporteurope.TV im Backend den Stream beenden
21. Stream einmal selbst anschauen inkl. Nachbesprechung
 - a. Bei Technischen Themen die Ligaorganisation und GIP unter der Woche kontaktieren (innerhalb der ersten beiden Werktagen nach dem Spieltag)

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

12. Streamablauf

Um die Erwartungshaltung der Zuschauer auszubauen und zu festigen, startet jeder Stream 30 Minuten vor Tip-Off. In der Zeit bis Tip-Off soll redaktioneller Content eingebunden werden. Nähere Ausführungen liefert der detaillierte Ablaufplan.

12.1 Streamablaufplan

Beispielhafter Ablaufplan bei Spielbeginn um 19:30 Uhr:

Uhrzeit	Spieluhr	Dauer	Aktion / Werbung	Livestreambild	Audio	Ausspielung Werbung	Werbeplatz	Werbekontingent von	Kommentar
Pre-Game									
18:00:00			Start Signal	Stream startet gleich Grafik					
19:00:00			Signal LIVE spät. Interviews möglich				Frei		
19:22:00	8:00	5:00	Mannschaftsvorstellung / Einlauf				Frei		
19:27:00	3:00		Letztes Warmup				Frei		
19:27:30	2:30		Grafik Starting 5 Heim und Gast + Schiedsrichter-Grafik	Grafik			gesperrt		
19:28:30	1:30	0:30	Liga-Trailer	Fullscreen	Videoaudio	Verein	Liga	Liga	
19:29:00	1:00	0:30	BARMER-Spot	Fullscreen	Videoaudio	Verein	Liga	Liga	Letzter Spot vor Tip-Off
19:29:30	0:30			Feld	Halle	X gesperrt	gesperrt		
19:30:00	0:00		Tip-Off						
In-Game									
1. Halbzeit									
1. Viertel	10:00-00:00	0:30	Banner BARMER	Unten rechts integriert	Ohne	Verein	Liga	Liga	1x mit Start im 1., 3. & 4. Viertel
	10:00-00:00	1:00	united AUTOGLAS Banner unmittelbar nach BARMER Banner	Unten rechts integriert	Ohne	Verein	Liga	Liga	Nach dem BARMER-Banner im 1., 3. und 4. Viertel
	Time Outs	1:00					Frei		Frei für Werbung der Vereine
	8:30-00:00	08:30					Frei		Restliches Viertel frei für Werbung der Vereine
Viertelpause	02:00	individuell	Big Score oder Teamstatistiken im Vergleich				gesperrt		
2. Viertel	Time Outs	1:00					Frei		Frei für Werbung der Vereine
	10:00-00:00	10:00					Frei		Restliches Viertel frei für Werbung der Vereine
Halbzeitpause	15:00	Bis zu 2:00	Teamstatistiken im Vergleich / Big Score / Tabelle etc.	Grafik			Gesperrt		
	11:30	0:30	BARMER-Spot	Fullscreen	Videoaudio	Verein	Liga		
	11:00	11:00					Frei		Frei für Werbung und Content der Vereine (z. B. Interviews)

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26

2. Halbzeit									
3. Viertel	10:00-00:00	0:30	Banner BARMER	Unten rechts integriert	Ohne	Verein	Liga	Liga	1x mit Start pro Viertel
	10:00-00:00	1:00	junited AUTOGLAS Banner unmittelbar nach BARMER Banner	Unten rechts integriert	Ohne	Verein	Liga	Liga	Nach dem BARMER-Banner im 1., 3. und 4. Viertel
Time Outs	1:00						Frei		Frei für Werbung der Vereine
	08:30-00:00	08:30					Frei		Restliches Viertel frei für Werbung der Vereine
Viertelpause	02:00	individuell	Big Score / Teamstatistiken im Vergleich /Tabelle etc.				gesperrt		
							Frei		Frei für Werbung der Vereine
4. Viertel	10:00-00:00	0:30	Banner BARMER	Unten rechts integriert	Ohne	Verein	Liga	Liga	1x mit Start pro Viertel
	10:00-00:00	1:00	Direkt nach BARMER Banner junited AUTOGLAS Banner	Unten rechts integriert	Ohne	Verein	Liga	Liga	Nach dem BARMER-Banner im 1., 3. und 4. Viertel
Time Outs	1:00						Frei		Frei für Werbung der Vereine
	10:00-00:00	- 0:20					Frei		Restliches Viertel frei für Werbung der Vereine
Overtime									
Alle OT's	05:00	0:30	Banner BARMER	Unten rechts integriert	Ohne	Verein	Liga	Liga	1x mit Start pro Viertel
	04:40	04:40					Frei		Frei für Werbung der Vereine
Viertelpause	02:00	individuell	Big Score / Teamstatistiken im Vergleich /Tabelle etc.				gesperrt		
		Restliche Zeit					Frei		Frei für Werbung der Vereine
Spielende									
Individuell			Big Score / Teamstatistiken im Vergleich				gesperrt		
Individuell			Abmoderation und Überleitung Highlights	Gesammelte Highlights abspielen					
Streamende									

LIVESTREAM-MANUAL

Saison 2025/26



HIGHLIGHTBOGEN



Bitte nach Spielende per Mail verschicken an:

redaktion@sport-europe.tv

(Spätestens bis 0 Uhr nach Spielende & mind. 12 Highlights – Gast/Heim ausgeglichen)