
I.	ALLGEMEINES.....	2
1	Geltungsbereich und Rechtsgrundlage (i. V. m. § 2 SuVO)	2
II.	PRODUKTION UND ÜBERTRAGUNG	2
2	Produktionsstandards (i. V. m. § 51 SuVO)	2
3	Übertragungssignal und Überwachung (i. V. m. § 51 SuVO)	5
4	Kommentierung	5
5	Scoreboard und Grafiken.....	6
6	Logo und Wasserzeichen (i. V. m. §§ 51, 64 SuVO)	6
III.	BILDPRODUKTION	6
7	Kameratechnik und Bildstandards	6
8	Beleuchtung und Mikrofonierung	12
IV.	REGIEFÜHRUNG	13
9	Grundprinzipien	13
10	Replays und Spielwiederholungen	14
11	Freiwurf-Regie	14
12	Kommunikation mit dem Kamerapersonal.....	15
V.	INTERVIEWS.....	15
13	Interviews (ProA)	15
VI.	WERBUNG UND VERWERTUNG	17
14	Werbung im Livestream (i. V. m. §§ 51, 53, 62, 64 SuVO)	17
15	Nutzungsrechte am Bewegtbildmaterial	18
16	Bewerbung des Livestreams	19
VII.	AUFZEICHNUNG UND TECHNIK.....	19
17	Videoaufzeichnung und Videoportal (i. V. m. § 48 SuVO)	19
18	Equipment, Support und Versicherung	20
19	Teststream als Live-Produktion vor Saisonbeginn	20
20	Kontakt und Ansprechpartner	21
21	Qualitätssicherung und Eskalation	21
VIII.	SCHLUSSBESTIMMUNGEN	21
22	Inkrafttreten.....	21
	Anlage: Ablaufplan Spieltag (ProA).....	22

I. ALLGEMEINES

1 Geltungsbereich und Rechtsgrundlage (i. V. m. § 2 SuVO)

1. Dieses Manual ist eine nachrangige Bestimmung im Sinne des § 2 SuVO. Es konkretisiert die Anforderungen an die Produktion, Übertragung, Aufzeichnung und Verwertung des Livestreams nach den §§ 48 und 51 SuVO.
2. Es gilt für alle Bundesligisten der Spielklassen ProA und ProB. Soweit eine Regelung nur eine Spielklasse betrifft, ist dies kenntlich gemacht; im Übrigen gilt sie für ProA und ProB gleichermaßen.
3. Spielveranstalter im Sinne dieses Manuals ist der Heimverein (§ 9 SuVO). Er ist für die ordnungsgemäße Produktion und Auslieferung des Livestreams verantwortlich.
4. Verstöße gegen dieses Manual werden nach Maßgabe des Strafenkatalogs geahndet (§ 2, § 66 SuVO).
5. Bei Widersprüchen zwischen diesem Manual und der SuVO gehen die Regelungen der SuVO vor.

II. PRODUKTION UND ÜBERTRAGUNG

2 Produktionsstandards (i. V. m. § 51 SuVO)

Spielklasse ProA

1. Jedes Spiel der ProA ist vom Heimverein in Full-HD-Qualität zu produzieren und in voller Länge zu veröffentlichen. Verbindlicher Aufnahmestandard ist 1080p bei 50 Bildern je Sekunde (50p).
2. Für die Übertragung ist eine dedizierte Glasfaserleitung mit einem Upload von mindestens 100 Mbit/s vorzuhalten. Kann eine solche Leitung mangels Glasfaseranschluss nicht umgesetzt werden, ist für die Saison 2026/2027 eine Ausnahmegenehmigung möglich, wenn der Bundesligist die Beauftragung einer Glasfaserleitung mit mindestens 100 Mbit/s nachweist. Die Ausnahmegenehmigung gilt ausschließlich für die Saison 2026/2027.
3. Der Livestream ist mit mindestens 6 Mbit/s zeitgleich an Sporteurope.TV und an den Datenpartner (Sportradar) zu senden.
4. Die Spiele der ProA werden im Pay-Modell bei Sporteurope.TV gestreamt.
5. Der Livestream ist ausschließlich mit dem von der 2. Basketball-Bundesliga GmbH zur Verfügung gestellten Equipment zu erstellen. Zusätzliche Technik darf nur nach vorheriger Abstimmung mit der 2. Basketball-Bundesliga GmbH genutzt werden. Das Equipment ist nicht an Dritte weiterzugeben.
6. Die Streams werden von Sporteurope.TV angelegt; das Vorschaubild ist nicht zu verändern. Hierfür werden die vom Bundesligisten bereitgestellten, lizenzfreien Spielerfotos aus der Fotodatenbank verwendet.

Spielklasse ProB

1. Jedes Spiel der ProB ist vom Heimverein in Full-HD-Qualität zu produzieren und in voller Länge zu veröffentlichen. Die Spiele werden live und kostenlos bei Sporteurope.TV übertragen.

2. Für die Übertragung ist eine dediziert für den Livestream genutzte Internetleitung mit einem Upload von mindestens 40 Mbit/s vorzuhalten.
3. Mindestens eine handgeführte Kamera ist als Totale auf der verlängerten Mittellinie erhöht zu platzieren. Der Einsatz weiterer Hardware (K2 und/oder Korbkameras) bedarf einer vor Saisonbeginn in Textform zu beantragenden Ausnahmegenehmigung. Die Kameras sind vom Bundesligisten zu stellen und müssen mindestens den Anforderungen der ProA-Kameras entsprechen. Bei Genehmigung gelten Kameraaufbau und Regievorgaben der ProA. Der beauftragte technische Support (GIP Media GmbH) ist für vom Bundesligisten eingebrachtes Equipment nicht zuständig.
4. Equipment- und Technikvorgaben nach Ziffer 2.1 Absätze 5 und 6 gelten entsprechend.
5. Die Streams werden von Sporteurope.TV angelegt; das Vorschaubild ist nicht zu verändern. Hierfür werden die vom Bundesligisten bereitgestellten, lizenzfreien Spielerfotos aus der Fotodatenbank verwendet.

Ausnahmegenehmigungen

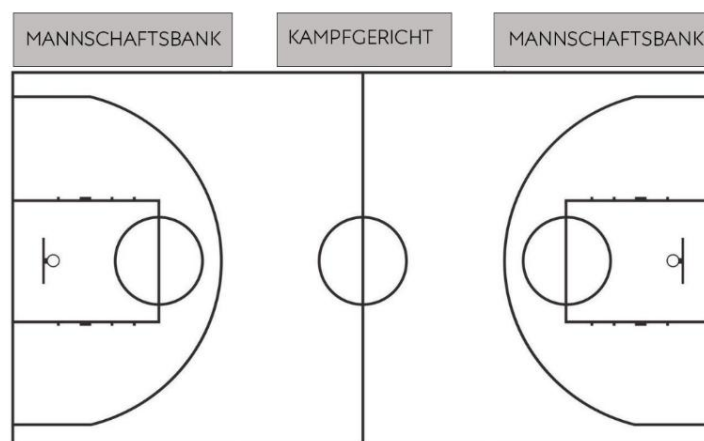
1. Alle bis dahin erteilten Ausnahmegenehmigungen für einzelne Bundesligisten entfallen zur Saison 2026/2027 und sind vor Saisonbeginn schriftlich neu zu beantragen. Für Auf- und Absteiger sind Ausnahmegenehmigungen jeweils neu zu beantragen.
2. Die 2. Basketball-Bundesliga GmbH kann eine erteilte Ausnahmegenehmigung im laufenden Wettbewerb zurückziehen, wenn der Bundesligist den geltenden Vorgaben nicht folgt.

Produktionsoptionen

Die Produktion erfolgt nach festgelegten Produktionsoptionen; diese fassen die Vorgaben dieses Abschnitts (Produktionsstandards) und der Kamerapositionen (Abschnitt 7) zusammen. Maßgeblich ist die folgende Übersicht; in der ProA ist Option 2 umzusetzen, soweit baulich möglich:

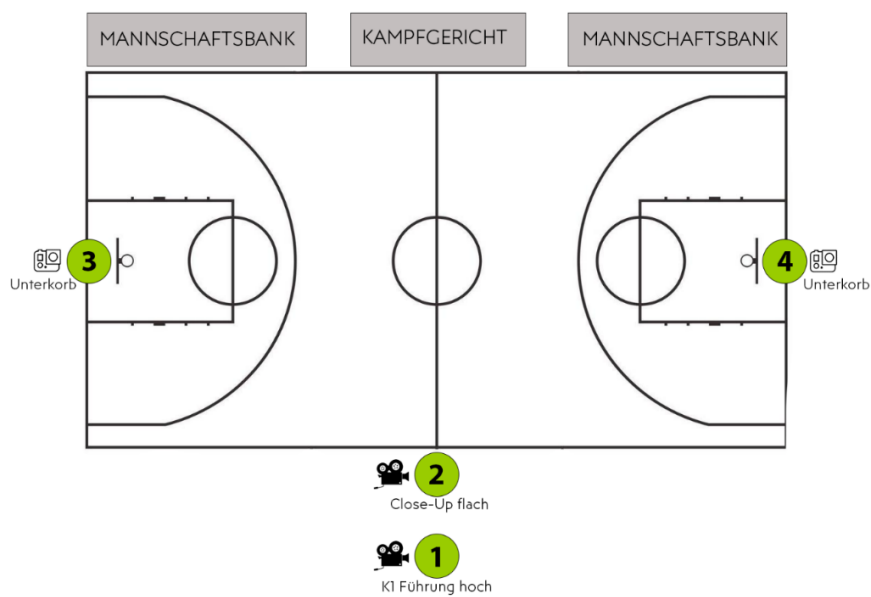
Option	Liga	Kameras	Scoreboard	On-Air-Personal
1	ProB	1 (Totale)	Ja	1 Kommentator
2	ProA	2 Korbkameras + K1 (Totale, ca. 80 %) + K2 (Close, ca. 20 %)	Ja, inkl. Shot-Clock	1–2 Kommentatoren
3	ProA	2 Korbkameras + K1 + K2 (wie Option 2)	Ja, inkl. Shot-Clock	1–2 Kommentatoren + Spielfeld-Moderator

Produktionsoptionen – Übersicht

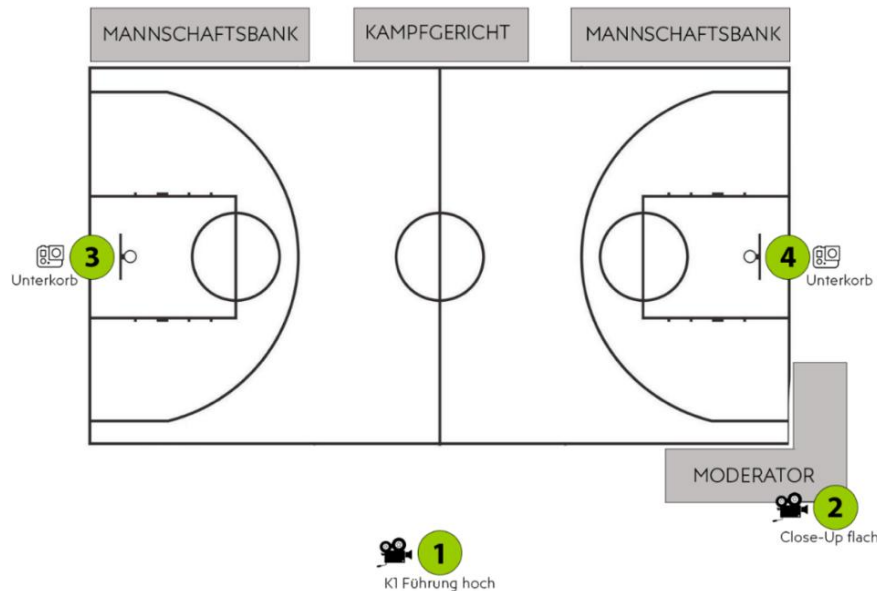


 **1**
KI Führung hoch

Option 2 – Basis ProA



Option 3 – Basis (Mod) ProA



3 Übertragungssignal und Überwachung (i. V. m. § 51 SuVO)

1. Spätestens 30 Minuten vor Streamstart ist ein einwandfreies („sauberes“) Signal zu senden (SRT auf rot, beide Signale aktiv). Das Signal muss sowohl bei Sporteurope.TV als auch bei Sportradar einwandfrei eingehen.
2. Beide Signale (Sporteurope.TV und Sportradar) sind vom Bundesligisten zu versenden.
3. Jedes von Sportradar nicht anerkannte oder nicht gewertete Spiel wird dem Bundesligisten nach Maßgabe des Strafenkatalogs in Rechnung gestellt.
4. Der eigene Livestream ist während der Übertragung auf einem separaten Endgerät zu überwachen. Der Livestream-Chat ist zu beobachten; gemeldete Probleme sind unverzüglich zu prüfen. Es wird empfohlen, den eigenen Chat zu moderieren
5. Die Erreichbarkeit eines Livestreambeauftragten ist bei Heimspielen von 90 Minuten vor bis 30 Minuten nach Spielende zu gewährleisten. Die Kontaktdaten sind in der Liga-Datenbank zu hinterlegen; ist nur ein externer Dienstleister hinterlegt, ist zusätzlich ein interner Mitarbeiter aufzuführen. Die Verantwortlichen sind bis spätestens 1. September des laufenden Wettbewerbs zu hinterlegen.

4 Kommentierung

1. In der ProA und der ProB ist mindestens ein neutraler Kommentator verpflichtend, der die gesamte Übertragung begleitet. Empfohlen werden zwei neutrale Kommentatoren (Kommentator und Experte).
2. In der Liga-Datenbank ist vor Saisonbeginn der Kontakt mindestens eines Kommentators selbst zu hinterlegen; die Angabe eines Verantwortlichen oder Vertreters genügt nicht.

3. Die Berichterstattung hat neutral und informativ zu erfolgen; eine starke Parteinahme ist zu vermeiden. Bei Verstößen gegen die guten Sitten oder bei Beleidigungen kann die 2. Basketball-Bundesliga GmbH die weitere Tätigkeit untersagen.
4. Zur Vorbereitung der korrekten Namensaussprache sind die Aussprachedateien aller Spieler und Trainer in der Liga-Datenbank zu hinterlegen: bis 72 Stunden vor dem ersten Spieltag des Wettbewerbs, bei Neuverpflichtungen bis 48 Stunden vor dem nächsten Spiel.

5 Scoreboard und Grafiken

1. Die Einbindung eines Scoreboards ist verpflichtend; es ist die Ligavorlage (Sportlounge) zu verwenden. In der ProA muss die Shot-Clock im Scoreboard sichtbar sein.
2. Das Scoreboard ist von der Regie erst mit dem Sprungball einzublenden, nicht vorab.
3. Fällt das automatische Scoreboard aus technischen Gründen aus, ist es auszublenden und unverzüglich das manuelle Scoreboard einzublenden; die Spieluhr ist manuell zu bedienen.
4. In der ProB ist das manuelle Scoreboard (sofern kein automatisches Scoreboard vorhanden) in allen Vierteln einzubinden. Overlays der Zeit mit Kamerabildern sind nicht gestattet.
5. Die von der 2. Basketball-Bundesliga GmbH bereitgestellten redaktionellen Inhalte und Grafiken sind vollständig und unverändert zu nutzen und durch den/die Kommentator(en) vorzustellen. Das Setup der X-Keys-Tastatur darf nicht verändert werden.

6 Logo und Wasserzeichen (i. V. m. §§ 51, 64 SuVO)

1. Das Logo der 2. Basketball-Bundesliga GmbH ist als Wasserzeichen jederzeit und durchgängig in der oberen linken Bildecke einzublenden. Hierfür ist die Vorlage des Ligabüros zu verwenden.

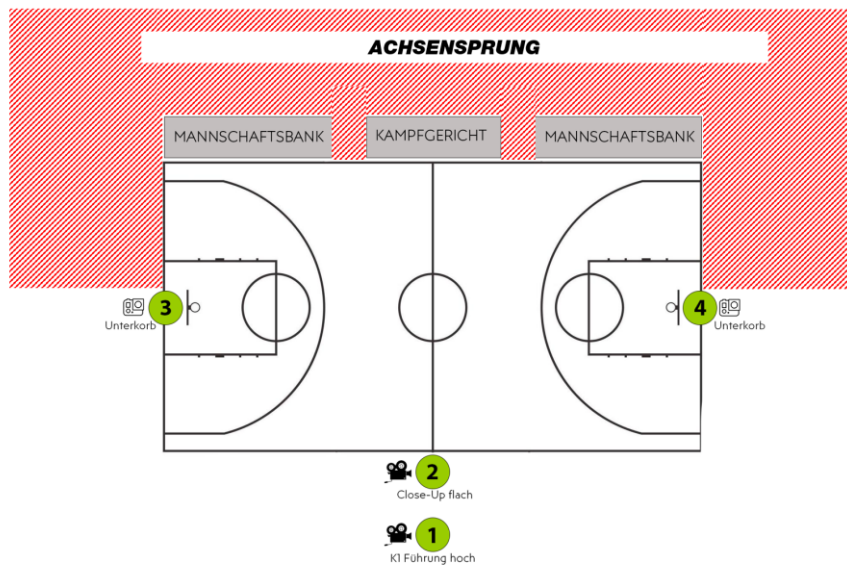
III. BILDPRODUKTION

7 Kameratechnik und Bildstandards

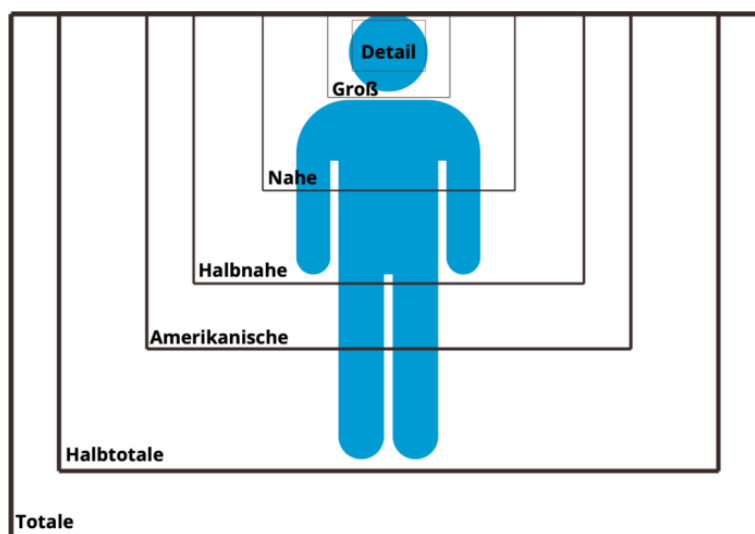
Kamerapositionen

1. In der ProA sind vier Kameras einzusetzen: K1 (Totale, Einsatzzeit ca. 80 %), K2 (Close-Up, ca. 20 %) sowie zwei unbemannte Korbkameras (K3/K4). In der ProB ist das Spiel mit mindestens einer Kamera (Totale) zu produzieren.
2. Für alle Kamerapositionen gilt: Aufbau auf festen Plattformen oder festem Untergrund, wackelfreies Bild, keine Zugänglichkeit für Zuschauer, freie Sicht auf das gesamte Spielfeld (auch nicht durch stehende Personen, Fahnen oder Transparente verdeckt; erforderlichenfalls ist der Bereich zu sperren).
3. Es dürfen keine Achsensprünge entstehen; alle Kameras sind mit derselben Blickrichtung auf das Feld zu platzieren. Gegenübergestellte Kameras oder Kameras an den hinteren Spielfeldecken sind nicht gestattet. Unbemannte Kameras dürfen nur an den Körben platziert werden.
4. Ein Kommunikationskanal zwischen Regie und den Bedienenden der Kameras muss zu jedem Zeitpunkt gegeben sein.

Kamerapositionen



Kamerapositionen – freie Sicht auf das gesamte Spielfeld



Einstellungsgrößen einer Kamera

Führungskamera K1 (Totale)

1. Die K1 ist exakt auf Höhe und in Verlängerung der Mittellinie sowie erhöht zu platzieren. Empfehlung: Höhe mindestens 6,50 m, Entfernung mindestens 20,50 m von der Spielfeldmitte, Winkel zur Spielfeldmitte zwischen 15 und 22 Grad (FIBA-Empfehlung). Sie ist möglichst gegenüber den Spielerbänken und dem Kampfgericht zu positionieren.
2. Nach unten müssen die Spielfeldbegrenzungslinien sichtbar sein. Außerdem sollte möglichst wenig Boden außerhalb des Spielfeldes zu sehen sein.
3. Die K1 ist manuell und gleichmäßig zu schwenken und folgt dem Ball und dem Spielgeschehen. Der Aufbauspieler muss verfolgt werden. Schnelle Kameraschwenks nur bei Fastbreak. Der Bildausschnitt zeigt stets alle Spieler und Schiedsrichter des jeweiligen Halbfelds sowie die Uhren über den Körben; der Mittelkreis ist maximal angeschnitten zu

sehen. Zum Sprungball ist supertotal einzustellen und anschließend langsam in die Grundeinstellung zu zoomen; der Sprungball ist stets aus der K1 zu zeigen.

4. Grundeinstellungen der handgeführten ProA-Kameras: 1080p50, Shutter 1/100, manueller Weißabgleich vor jedem Spiel, Belichtung über Blende oder Auto-Exposure, Gain aus, ND-Filter aus, LO-LUX aus, Autofokus an, Schwarzwert -3, Detail höchste Stufe.

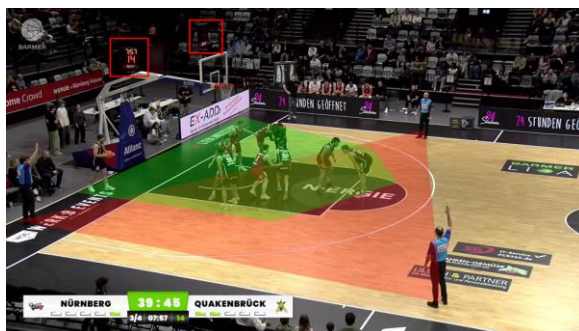
Kameraausrichtung (rot: falsch · grün: richtig)



Weißabgleich - vor und nach Durchführung



Bildausschnitt K1 - Markierungen (Bewegungsraum, Schiedsrichter-Dreieck, Uhren)



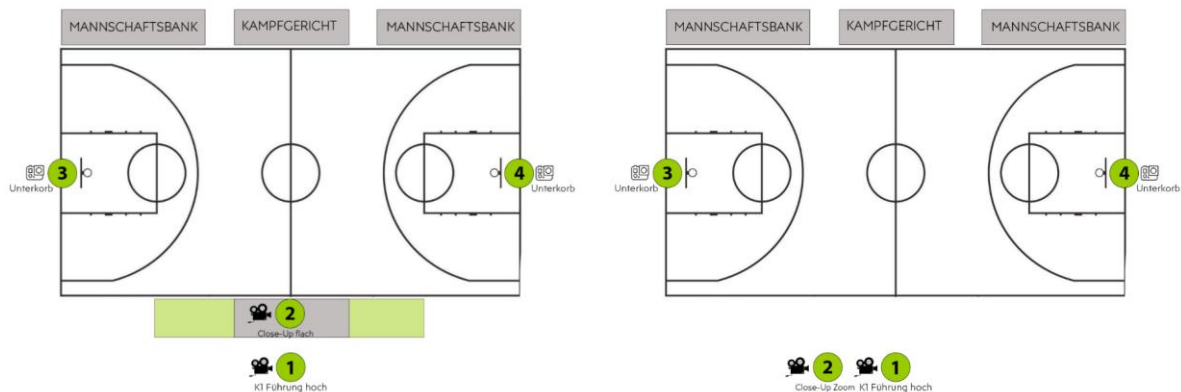


Idealer Bildausschnitt K1

Close-Up-Kamera K2 (ProA)

1. Die K2 ist am Spielfeldrand mit gleicher Blickrichtung wie die K1 zu positionieren. Ist dies aus baulichen oder Sicherheitsgründen nicht möglich, kann nach Absprache mit dem Ligabüro die Freiwurfzone oder eine Zoomposition unmittelbar neben der K1 genutzt werden.
2. Die K2 dient dem Einfangen von Emotionen und einzelnen Ereignissen, vornehmlich in Unterbrechungen und Replays. In jedem Viertel ist mehrfach ein K2-Bild auszuspielen; bereits in der ersten Spielminute muss ein K2-Bild gezeigt werden. Bei Replays ist vor und nach der Wiederholung der Slomo-Trenner einzublenden.

K2 – Positionierung (Spielfeldrand bzw. Zoomposition neben K1)



K2 – Wiederholung / Foul / Freiwurfvorbereitung



K2 – Timeout



„Do's und Dont's“

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 schneiden, sondern warten bis ein Spieler den Ball in der Hand hält bzw. der Ball ruht
Schiedsrichterzeichen am Anschreibetisch	
Aufbauspieler in direkter Verteidigung beim Ballvortrag ab Mittellinie dann wieder Wechsel zu K1	
In Timeouts Mannschaftsbesprechungen zeigen	
Bei Einblendung der „Player to Watch“-Grafik den dazugehörigen Spieler beim Warm-up close verfolgen	

Korkbmeras (ProA)

1. Die Korkbmeras sind mittig am Korbarm zu befestigen (eine je Korb); die Livestream-Kamera ist gegenüber Fotografen und Nachverwertern prioritär. Der Bildausschnitt zeigt Freiwurfbereich und Ring inklusive Hinterkorb-Ligalogo; die Drei-Punkte-Linie darf in den äußeren Ecken angeschnitten sein.
2. Die Korkbmeras sind in jedem Viertel mehrfach zu verwenden, vorrangig bei Replays und bei Freiwürfen (nicht während der Wurfausführung). Auf- und Reparaturarbeiten sind ab 1:15 Stunde vor Spielbeginn nur mit vorheriger Zustimmung der Spieltags-Organisation zulässig.



Bildausschnitt Korbkamera (Freiwurfbereich, Ring inkl. Hinterkorb-Ligalogo)

„Do's und Don'ts“

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>	
Freiwurf: „Vorbereitung“ auf den Freiwurf → zum Wurf immer wieder zurück auf K1	

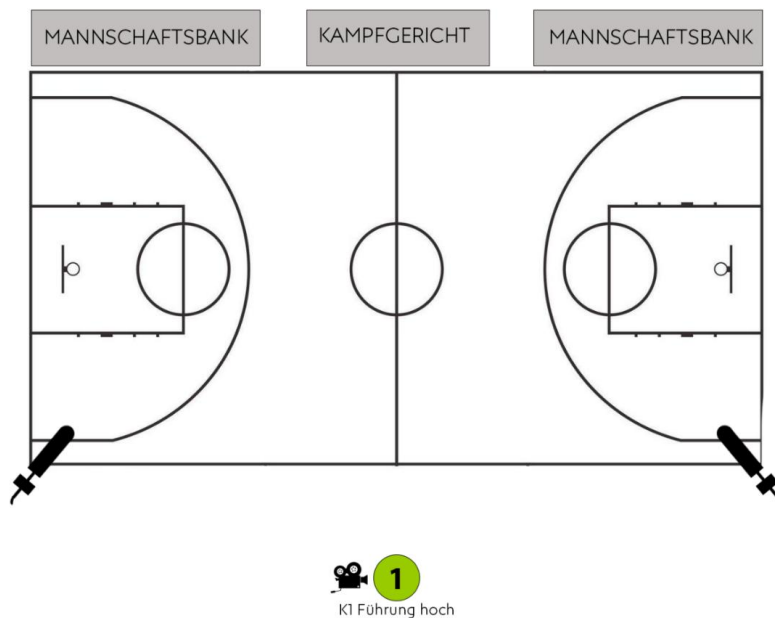
8 Beleuchtung und Mikrofonierung

- Die in der Lizenzierung erforderlichen LUX-Werte sind über das gesamte Spielfeld einzuhalten. Die Kameraeinstellung erfolgt bei vollem Spiellicht und eingeschalteten Banden.
- 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 der Regie zulässig, wobei die Mannschaftsbänke stets voll zu beleuchten sind. Ab 2 Minuten nach Beginn der Halbzeitpause darf die Arena verdunkelt werden. Ab 5 Minuten vor Aufnahme des dritten Viertels bis 20 Minuten nach Spielende muss wieder volles Spiellicht herrschen.
- Helligkeit und Weißsättigung von LED-Banden und LED-Walls sind so einzustellen, dass im Livestream möglichst keine Spiegelung auf dem Spielfeld entsteht. Die Oberfläche muss weitestgehend reflektionsfrei und tiefschwarz sein; die Helligkeit ist in Stufen von höchstens 2 % regelbar. Spiegelungen auf dem Parkett sind ein Indikator für eine zu helle Einstellung (Richtwert 8 % bzw. Stufe 2 von 9).

Korrekt eingestellte LED-Bande / LED-Wall (helle bzw. dunkle Werbung)



4. In der ProA sind zwei Atmo-Mikrofone als Parkett-Mikrofone in den beiden Spielecken an der Längsseite der K1 zu platzieren; eine Platzierung neben den Mannschaftsbänken ist nicht gestattet. Werden in der ProB Atmo-Mikrofone verwendet, sind sie identisch aufzubauen. Eine Platzierung direkt vor einem Fanblock ist zu vermeiden; andernfalls ist Rücksprache mit der 2. Basketball-Bundesliga GmbH zu halten.



Platzierung der Atmo-Mikrofone an der Längsseite der K1

IV. REGIEFÜHRUNG

9 Grundprinzipien

1. Die Regie verantwortet die Bildregie des Livestreams: Sie entscheidet in Echtzeit, welche Kameraperspektive auf Sendung ist, wann Spielwiederholungen eingespielt werden und wie zwischen den Einstellungen geschnitten wird.
2. Oberster Grundsatz: Der Live-Spielzug ist immer wichtiger als jede Wiederholung oder Nahaufnahme — im Zweifel hat das laufende Spielgeschehen Vorrang.
3. Die Regie hat die Entscheidungshoheit darüber, was gezeigt wird. Bietet eine Nebenkamera (K2, Korbkamera) im Moment kein verwertbares Bild, bleibt die K1 auf Sendung.
4. Während Wurf, Freiwurfausführung und Sprungball wird nicht geschnitten; diese Aktionen werden ungeschnitten aus der Führungskamera gezeigt.

5. Schnitte erfolgen auf ruhende oder klar lesbare Bildmomente — nicht in laufende Pässe. Ist die K2 live, wird gewartet, bis ein Spieler den Ball sicher in der Hand hält, bevor zurück auf die K1 geschnitten wird.
6. Achsensprünge und der direkte Wechsel zwischen zwei offenen Einstellungen (z. B. Korbkamera 1 auf Korbkamera 2) sind zu vermeiden.

10 Replays und Spielwiederholungen

1. Spielwiederholungen sind mehrfach pro Viertel einzublenden. Das erste Replay je Viertel ist spätestens nach zwei Spielminuten auszuspielen.
2. Nicht jeder Spielzug wird als Replay gezeigt — gezielte Auswahl der relevanten Szenen statt vollständiger Wiederholung.
3. Vor und nach jedem Replay ist der Slow-Motion-Trenner (Slomo-Trenner) einzublenden.

Es werden zwei Arten der Wiederholung unterschieden:

Sofort-Replay

1. Unmittelbar nach Aktivierung werden — je nach Auswahl — die letzten 5, 10 oder 15 Sekunden wiederholt. Dies entspricht dem Auslieferungszustand des Livestream-Setups und ist während der Einarbeitung die sinnvollste Herangehensweise.
2. Risiko: Während das Replay läuft, kann der Zuschauer aktuelles Spielgeschehen verpassen. Deshalb gilt auch hier: Der Live-Spielzug ist immer wichtiger als das Replay.

Verzögertes Replay über die Highlightlistenfunktion von vMix

1. Über das Setzen von Highlightmarkern wird festgehalten, dass eine möglicherweise interessante Szene stattgefunden hat. In der nächsten geeigneten Unterbrechung kann das zuletzt gesetzte Highlight ausgespielt werden; ebenso lassen sich weitere Highlights und Perspektiven zum Ausspielen vormerken.
2. Dies ist eine anspruchsvolle Aufgabe für die Regie und erfordert eine gute Einarbeitung in die Funktionsweise von vMix. Die Aufgabe kann auch an eine zweite Person übergeben werden. ProA-Bundesligisten können sich hierzu vom technischen Dienstleister GIP beraten lassen und sich untereinander über Erfahrungen und Best Practices austauschen.

11 Freiwurf-Regie

1. Vorbereitung des Spielers auf den Wurf: K1, K2 oder Korbkamera möglich.
2. Rechtzeitig zur Freiwurfausführung: immer K1.
3. Rebound: auf der K1 bleiben.
4. Abklatschen, Emotionen und Reaktionen danach: aus K2 oder Korbkamera möglich.

„Do's und Don'ts“

Do's	Don'ts
<ul style="list-style-type: none"> – Beispiel-Schnittreihenfolge bei Korberfolg: auf K2 schalten und mit dem erfolgreichen Spieler mitgehen; sobald Zeit ist, Slow-Motion aus K2 und/oder der entsprechenden Korbkamera zeigen und zurück auf K1. – Den Aufbauspieler in direkter Verteidigung beim Ballvortrag hin und wieder aus der K2 zeigen; ab der Mittellinie sofort zurück auf die K1. – Als Regie souverän entscheiden, was gezeigt wird: Bietet die K2 nichts Passendes an, wird auch nicht in die K2 geschnitten. – Aktiv mit dem Kamerapersonal kommunizieren. 	<ul style="list-style-type: none"> – Keine Schnitte im Wurf oder während der Ausführung eines Freiwurfs. – Spielgeschehen auf der gegenüberliegenden Spielfeldhälfte nicht aus der dortigen Korbkamera zeigen. – Sprungball nicht aus der Korbkamera oder K2 zeigen. – Nicht von Korbkamera 1 direkt auf Korbkamera 2 schalten (nicht von offener auf offene Einstellung). – Kein wildes Hin-und-Her-Passen aus der K2 zeigen. – Wenn die K2 live ist, nicht im Pass auf die K1 schneiden, sondern warten, bis ein Spieler den Ball sicher in der Hand hält.

12 Kommunikation mit dem Kamerapersonal

Eine kontinuierliche Abstimmung zwischen Regie und Kamerapersonal ist Voraussetzung für eine saubere Bildregie. Die Regie gibt frühzeitig Anweisungen zu Einstellungsgrößen und Bildmotiven, damit die gewünschte Perspektive verfügbar ist, sobald sie benötigt wird.

V. INTERVIEWS**13 Interviews (ProA)****Trainerinterviews**

1. Vor jedem Spiel ist ein Interview mit dem Heim- und dem Gästetrainer zu führen und in der Vorberichterstattung des Livestreams zu senden. Die Aufzeichnung hat im Zeitraum von 90 bis 45 Minuten vor Spielbeginn mit der Kamera 2 zu erfolgen; ein Liveinterview ist mit Zustimmung des Trainers zulässig. Wünschen beide Trainer denselben Zeitpunkt, ist der Gästetrainer zu seinem gewünschten Zeitpunkt zu interviewen. Das Interview soll 2–3 Minuten dauern. Die Teilnahme ist für den Head-Coach verpflichtend.

Spielerinterviews

1. Nach jedem Pflichtspiel hat je ein auf dem Spielberichtsbogen eingetragener Spieler der Gäste- und der Heimmannschaft für ein Interview im Livestream zur Verfügung zu stehen. Die Interviews sind innerhalb von 5 Minuten nach der Schluss-Sirene live zu führen (je 1–3 Minuten) und vor der Interviewrückwand durchzuführen. Das Interview mit dem Gästespieler ist zuerst zu führen; ein Tausch der Reihenfolge ist mit Zustimmung beider Bundesligisten zulässig. Die Teilnahme ist verpflichtend. Den Wunschspieler teilt ein Livestream-Mitarbeiter

unmittelbar nach Spielschluss dem Mannschaftsbetreuer bzw. Assistant-Coach mit; eine Ablehnung ist in begründeten Fällen unter Bereitstellung eines anderen Spielers möglich.

Tonaufnahmen in Auszeiten

1. In der ProA ist es verpflichtend, dass Mitarbeiter des Livestreams während Auszeiten zur Tonaufnahme aus der Nahdistanz das Spielfeld betreten; tonlich zu erfassen ist die Mannschaft, die die Auszeit genommen hat. Wird zusätzlich eine Kamera eingesetzt, darf das Taktikbrett nicht von vorne im Bild sein. Lehnen Mannschaftsverantwortliche die Verwendung eines Mikrofons ab, ist dies zu respektieren, wird jedoch nach Maßgabe des Strafenkatalogs geahndet.
2. Zusätzliche Tonaufnahmen bei einer Auszeit dürfen nur nach vorheriger schriftlicher Zustimmung des Gästeteams (höchstens 48 Stunden vor Tip-Off) erfolgen. Spontane Ablehnungen sind zu respektieren.

Interviewrückwände

1. Interviews sind vor der von der 2. Basketball-Bundesliga GmbH bereitgestellten Interviewrückwand (Sponsorenmwand) zu führen; die Rückwände sind beidseitig zu bespannen. Je Bundesligist ist Platz für höchstens 11 Sponsoren vorgesehen; anstelle eines Sponsors kann das Clublogo geführt werden. Unterjährige Sponsorenänderungen sind vom Bundesligisten selbst zu tragen. Die Rückwände sind pfleglich zu behandeln, ordnungsgemäß einzulagern und bei Auf- bzw. Abstieg vollständig weiterzureichen.

Bildausschnitt und Akustik bei Interviews

1. Interviews dürfen akustisch nicht überlagert werden (z. B. durch Musikeinspielungen oder Videowände). Die hallenseitige Beschallung ist an den betreffenden Positionen entsprechend anzupassen.
2. Während des Interviews ist die entsprechende Bauchbinde (Einzelbauchbinde) für den interviewten Trainer oder Spieler einzublenden. Der Interviewer erhält keine Bauchbinde. Die Bauchbinde wird bei der ersten Antwort des interviewten Spielers oder Trainers für 5 bis 8 Sekunden eingeblendet.
3. Zu Beginn der ersten Frage kann der Interviewer noch im Bildausschnitt zu sehen sein (totaler Bildausschnitt, danach reinzoomen auf finale Einstellung). Spätestens mit Beginn der ersten Antwort ist ausschließlich der interviewte Spieler bzw. Trainer bis zum Ende des Interviews im Bildausschnitt zu zeigen.

Der Interviewer positioniert sich während des gesamten Interviews direkt neben der Kamera. Das Mikrofon einschließlich des von der Ligaorganisation bereitgestellten Popschutzes wird dabei in den Bildausschnitt gehalten. Der Spieler bzw. Trainer richtet seinen Blick während des Interviews auf den Interviewer und nicht direkt in die Kamera. Die Fragen werden vom Interviewer ebenfalls in das Mikrofon gesprochen.

Der Bildausschnitt ist so zu wählen, dass die bereitgestellte Interviewrückwand (Sponsorenmwand) den gesamten Hintergrund flächendeckend ausfüllt. Des Weiteren ist der Bildausschnitt so zu wählen, dass der Spieler oder Trainer maximal bis zur Hüfte im Bildausschnitt zu sehen ist.

Beispielfoto Bildausschnitt:



VI. WERBUNG UND VERWERTUNG

14 Werbung im Livestream (i. V. m. §§ 51, 53, 62, 64 SuVO)

1. Die für die 2. Basketball-Bundesliga GmbH definierten Werbeplätze sind nach dem bereitgestellten Ablaufplan für deren Sponsoren freizuhalten. Die Werbung der Ligapartner ist vollständig und in voller Länge am vorgesehenen Platz in jedem Stream einzubinden. Die Werbung wird vor Ort in das Signal integriert und ist auch im Re-Live sichtbar.
2. Sämtliche Werbeplätze sind als Werbung zu kennzeichnen: Fullscreen-Werbespots sind vor und nach der Ausspielung mit dem bereitgestellten Werbetrenner zu versehen; Werbebanner und L-Werbung sind mit dem Schriftzug „Werbung“ (Vorlage der 2. Basketball-Bundesliga GmbH, unten rechts) zu kennzeichnen.
3. Den Vereinen stehen je Übertragungsstunde höchstens 7 Minuten Werbezeit zur Verfügung; die Werbemittel der 2. Basketball-Bundesliga GmbH werden hierauf nicht angerechnet.
4. Zulässig sind ausschließlich folgende Formate: Werbebanner (600 × 100 px, unten rechts auf Höhe des Scoreboards; auch während des Spiels zulässig), Fullscreen-Videos (nur in Timeouts, Viertelpausen, Halbzeit sowie vor und nach dem Spiel) sowie L-Werbung (linksbündig, nur bei ruhendem Ball; zwei Drittel des Bildausschnitts müssen das Spielfeld zeigen, das Scoreboard muss vollständig sichtbar bleiben). Andere Formate sind nicht erlaubt. Fullscreen- und L-Werbung sind nur bei ruhendem Ball zulässig.
5. Das Wasserzeichen (oben links) und das Scoreboard (unten links) dürfen durch Werbeeinblendungen nicht überdeckt werden; ausgenommen sind Fullscreen-Videospots.

Beispiel L-Werbung (schwarzer Bereich = Werbefläche)



Beispiel Werbebanner inkl. Werbekennzeichnung



6. Folgende Pflichtplatzierungen der Ligapartner sind umzusetzen (nicht auf die 7-Minuten-Werbezeit anzurechnen): BARMER-Spot (30 s Fullscreen) als letzter Spot 1:00 Minute vor Tip-Off und in der Halbzeit; Liga-Trailer (30 s) um 1:30 Minuten vor Tip-Off und in der Halbzeit; BARMER-Werbebanner zu Beginn des 1., 3. und 4. Viertels für je 30 s; junited-AUTOGLAS-Werbebanner im 1., 3. und 4. Viertel unmittelbar danach für je 1 Minute.
7. Grafiken, Statistiken oder vergleichbare Elemente sind durch den Bundesligisten nicht zu vermarkten.

15 Nutzungsrechte am Bewegtbildmaterial

1. Nach Spielende dürfen die Bundesligisten (ProA und ProB) Videos von bis zu 5 Minuten Länge der eigenen Partie auf ihren Kanälen (einschließlich eigenem YouTube-Kanal) verwenden. Für vom Medienpartner oder von der 2. Basketball-Bundesliga GmbH produzierte Highlights und Inhalte gilt diese Längenbegrenzung nicht.
2. In der ProB sind öffentlich-rechtliche Medien berechtigt, bis zu 8-minütige Spielberichte vergütungsfrei (auch online und mehrfach) auszustrahlen.

3. Jede andere Form der Veröffentlichung durch Dritte bedarf der Zustimmung der 2. Basketball-Bundesliga GmbH und von Sporteurope.TV.
4. Highlightbögen (ProA) sind bis spätestens 24:00 Uhr am Spieltag mit mindestens 12 ausgewogenen Highlightangaben (mit Kurzbeschreibung) in jedem Viertel an die Redaktion von Sporteurope.TV zu übermitteln; die Vorlage liegt in der OpenCloud der 2. Basketball-Bundesliga GmbH.

16 Bewerbung des Livestreams

1. In Vor- und Nachberichten ist der Link zur jeweiligen Unterseite des Livestreams zu integrieren; Bundesligisten der ProA haben zusätzlich die Unterseite der Plattform des Medienpartners einzubinden und auf der Startseite ihrer Homepage auf den Livestream hinzuweisen.
2. Auf der Vereins-Homepage ist Sporteurope.TV auf der Startseite zu verlinken (Vereins- oder Liga-Übersichtsseite). In Vorberichten ist anzugeben, dass das Spiel live auf Sporteurope.TV übertragen wird; in Nachberichten ist auf Highlights und Re-Lives hinzuweisen.
3. In den Social-Media-Kanälen ist bei jeder Spielankündigung auf den Livestream hinzuweisen (mit Handlungsaufforderung und Link); am Spieltag ist der Livestream mindestens einmal in den Storys zu verlinken. Es sollen mindestens zwei Highlights je Woche veröffentlicht werden, jeweils mit Verweis auf Sporteurope.TV. Ergänzend gelten die Vorgaben des Medien-Manuals.
4. Public Viewing von ProA-Spielen ist nur mit Genehmigung der 2. Basketball-Bundesliga GmbH und kostenpflichtig zulässig (Bestellformular). Ein Bestellformular liegt in der OpenCloud ab.

VII. AUFZEICHNUNG UND TECHNIK

17 Videoaufzeichnung und Videoportal (i. V. m. § 48 SuVO)

1. Von jedem Spiel ist eine ungeschnittene Videoaufnahme der Kamera 1 (Totale) mit Originalton (Hallenatmosphäre) zu erstellen und dem von der 2. Basketball-Bundesliga GmbH festgelegten Personenkreis über das Videoportal (Sportlounge) zugänglich zu machen.
2. Die Aufzeichnung muss spätestens 20 Stunden nach angesetztem Spielbeginn über den Videoserver abrufbar sein; bei Doppelspieltagen oder Spielen innerhalb von weniger als 5 Tagen verkürzt sich die Frist auf 10 Stunden.
3. Bis 7 Tage vor dem ersten Ligaspiel sind zwei offizielle Testspiele aus den letzten 4 Wochen hochzuladen.
4. Inhalt der Aufzeichnung: isolierte K1 (ohne Wiederholungen, Werbung, Zoom). Permanent zu integrieren sind ausschließlich Spielstand und Spielzeit (Scoreboard-Grafik). Die Aufnahme enthält weder Kommentatortönen noch sonstige zusätzliche Tonspuren und keine weiteren Grafiken oder Einblendungen.
5. Die Aufzeichnung ist ca. 30 Sekunden vor Spielbeginn zu starten und mit dem Shake-Hands nach Spielende zu beenden; sie darf nicht unterbrochen werden. Auszeiten sowie Halbzeit- und Viertelpausen sind aufzuzeichnen.
6. Der Upload erfolgt per Web- oder FTP-Upload; erforderlichenfalls ist vorab eine Umwandlung nach den Qualitätsvorgaben vorzunehmen. Der Startzeitpunkt ist beim Upload zu markieren.

18 Equipment, Support und Versicherung

1. Das Equipment der 2. Basketball-Bundesliga GmbH ist sorgsam zu behandeln. Defekte aufgrund unsachgemäßer Handhabung können dem Bundesligisten in Rechnung gestellt werden.
2. Das Livestream-Setup einschließlich Scoreboard-Connect-Box muss in der ProA mindestens 1 Stunde vor Streamstart vollständig aufgebaut und getestet sein. Bei Problemen hat sich der Bundesligist umgehend an den für das Problem zuständigen Support zu wenden.
3. Der Support am Spieltag (90 Minuten vor bis 30 Minuten nach Spielende) erfolgt durch GIP Media GmbH (Stream-Hardware) und Sportlounge (Scoreboard).
4. Defekte sind bis spätestens zum zweiten Werktag, 11:00 Uhr, nach dem Spieltag bei der 2. Basketball-Bundesliga GmbH zu melden; defekte Hardware ist nach Aufforderung an GIP Media GmbH zu senden. Ersatz erfolgt erst nach Prüfung der Rücksendung; etwaige Expressversandkosten können dem Bundesligisten auferlegt werden.
5. Nach Saisonende ist das Equipment nach Aufforderung der 2. Basketball Bundesliga GmbH mit Übergabeprotokoll an die benannte Adresse zu übergeben. In der Liga verbleibende Bundesligisten haben das Equipment zu prüfen, Defekte zu melden und es ordnungsgemäß zu lagern; vor Rückgabe wird es technisch gewartet.
6. Die 2. Basketball-Bundesliga GmbH schließt für das bereitgestellte Equipment eine Elektronikversicherung gegen unfreiwillige Beschädigung, Zerstörung ab.

19 Teststream als Live-Produktion vor Saisonbeginn

1. Jeder Bundesligist der ProA und ProB ist verpflichtet, in der Saisonpause – spätestens zehn Tage vor dem ersten Spieltag – einen vollständigen Teststream als Live-Produktion durchzuführen.
2. Der Teststream ist unter Einhaltung der für die jeweilige Spielklasse geltenden Produktions- und Übertragungsstandards (Abschnitt 2) zu produzieren. Zu verwenden ist ausschließlich das von der 2. Basketball-Bundesliga GmbH bereitgestellte Livestream-Equipment.
3. Der Termin ist im Vorfeld mit der 2. Basketball-Bundesliga GmbH abzustimmen. Die Teststreams werden von der 2. Basketball-Bundesliga GmbH bzw. dem Medienpartner auf der Streamingplattform angelegt; ein eigenständiges Anlegen durch den Bundesligisten ist unzulässig.
4. Der Teststream soll nach Möglichkeit in der für die Saison vorgesehenen Spielhalle durchgeführt werden, damit standortspezifische Gegebenheiten – insbesondere Internet-/Glasfaserleitung, Ausleuchtung, Kamerapositionen sowie die Signalübertragung an Sporteurope.TV und Sportradar – rechtzeitig geprüft und angepasst werden können.

20 Kontakt und Ansprechpartner

Support am Spieltag (90 Minuten vor bis 30 Minuten nach Spielende)

GIP Media GmbH – Stream-Hardware vor Ort

Marvin Eberle · Telefon 0211 54208288 · me@gip-media.com

Sportlounge GmbH – Scoreboard

Björn Scholvin, Geschäftsführer
Knochenhauerstraße 11, 28195 Bremen
Telefon +49 421 9883606 · scholvin@sportlounge.com

Defekte Hardware – Versandadresse

GIP Media GmbH
Flinger Broich 203, 40235 Düsseldorf

2. Basketball-Bundesliga GmbH

Louisa Jung – Livestream-Managerin

2. Basketball-Bundesliga GmbH, Am Kabellager 11–13, 51063 Köln
Telefon 0221 981 77-25 · Mobil 0151 676 873 47
jung@2basketballbundesliga.de · www.2basketballbundesliga.de

21 Qualitätssicherung und Eskalation

1. Der im Anhang aufgeführte Ablaufplan ist vollumfänglich durch den Bundesligisten auszuführen.
2. Solange die Gesellschafterversammlung der 2. Basketball-Bundesliga GmbH den Einsatz eines einheitlichen technischen Equipments beschließt, ist dieses bei ProA-Spielen vollumfänglich zu nutzen; ohne vorherige Abstimmung ist keine zusätzliche Technik zulässig, sofern sie nicht im Ablaufplan vorgesehen ist.
3. Kann ein Bundesligist nach Einschätzung der 2. Basketball-Bundesliga GmbH und nach doppelter Anmahnung keinen vorgabengerechten Livestream produzieren, kann er zu einem Monitoring durch einen externen Dienstleister verpflichtet werden. Bei erneuter Nichteinhaltung kann er zur Produktion mit einem externen Regisseur/Operator verpflichtet werden. Diese Leistungen werden dem Bundesligisten in Rechnung gestellt. Letzteres gilt ebenso, wenn die erbrachte Leistung des Support-Dienstleisters einen vertragsmäßig gebuchten Spieltagssupport überschreitet.

VIII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

22 Inkrafttreten

1. Dieses Manual wird gemäß § 2 SuVO von der Geschäftsführung in Abstimmung mit dem Vorstand der AG 2. Basketball-Bundesliga e. V. erlassen und tritt mit der Mitteilung an die Bundesligisten in Kraft. Es gilt für die Saison 2026/2027.

Köln, 12. Oktober 2026

Christian Krings

Geschäftsführer, 2. Basketball-Bundesliga GmbH

Anlage: Ablaufplan Spieltag (ProA)

ProA-Vorgabe: Das Livestream-Equipment/Set-up inklusive der Scoreboard-Connect-Box muss in der ProA mindestens eine Stunde vor Streamstart vollständig aufgebaut und fertig getestet sein. Bei Problemen wendet sich der Bundesligist umgehend an den für das jeweilige Problem zuständigen Support (siehe Kontakte im Manual).

Aufbau

1. Case aufbauen.
2. Internet aufstecken.
3. Erst danach den Rechner einschalten.
4. Internet prüfen: Speedtest durchführen. **Bei Veränderungen dringend bei der GIP melden.**
5. Kameras aufbauen:
 - Totale
 - Close-Up
 - Korbarm links
 - Korbarm rechts
6. Scoreboard Connect aufbauen und prüfen:
 - a. „Waiting for Data“ / „Waiting for Internet“:
 - i. Kabelwege prüfen, sonst Sportlounge kontaktieren (Kabel ggf. andersherum 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 umschalten und die Uhr per Hand bedienen.
 - ii. Priorität dann auf Scoreboard und korrekter Zeit; weniger Nutzung von Slow-Motions und weiteren Kameras.
7. Kameras gerade ausrichten (an Spiellinien, Tribünen etc.).

Bildkontrolle und Einrichtung

8. Stative auf sicheren, wackelfreien Stand prüfen und gute Beweglichkeit checken – je mehr Widerstand, desto flüssiger die Schwenks.
9. Helligkeit und Weißabgleich für alle vier Kameras bei vollem Spiellicht durchführen und die Kameraeinstellungen aufeinander abstimmen.
10. Kameraeinstellungen in vMix abgleichen (alle Farben und Helligkeiten ähnlich); andernfalls Anpassungen vornehmen.

Ton und Umgebung

11. Tonproben durchführen: Atmo-Mikrofone, Kommentatoren und – falls im abgesprochenen Einsatz – Handmikrofone bei Interviews.
 - a. Tonabmischung (Verhältnis von Atmo-Ton und Kommentatoren-Ton) überprüfen: Kommentatoren-Ton –3 bis –5 dB, Atmo-Ton –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). Spiegelungen bedeuten: Die LED-Banden sind zu hell eingestellt.
13. Bei Problemen die Support-Hotline kontaktieren → Notfall-Hotline.

Teamabstimmung und Sendestart

14. Vorbesprechung im Team:
 - a. Klare Einweisung an alle Kameralleute, welche Ausschnitte und Bilder gezeigt werden sollen.
 - b. Auf Besonderheiten hinweisen; 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 und beide Signale versenden).
16. Streaming frühzeitig starten (siehe Ablaufplan).

Während der Übertragung

17. Bildschärfe bei allen Kameras kontrollieren und ggf. anpassen:
 - a. Der Regisseur geht nochmals alle Kameras selbst ab (besonders K1 und K2) und überprüft alle Einstellungen sowie die Ausrichtung.
18. Die Übertragung des eigenen Livestreams ist während der Sendung auf einem Endgerät zu überwachen, um Übertragungsprobleme frühzeitig selbst zu erkennen.

Nach dem Stream

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, inklusive Nachbesprechung:
 - a. Bei technischen Themen die 2. Basketball-Bundesliga GmbH und GIP unter der Woche kontaktieren (innerhalb der ersten beiden Werktage nach dem Spieltag).