

---

|            |                                                      |          |
|------------|------------------------------------------------------|----------|
| <b>I.</b>  | <b>KAMPFGERICHT</b>                                  | <b>2</b> |
| 1          | Kampfgericht (i. V. m. § 37 SuVO) .....              | 2        |
| <b>II.</b> | <b>SCOUTING</b>                                      | <b>2</b> |
| 2          | Grundsätze des Scouting (i. V. m. § 47 SuVO) .....   | 2        |
| 3          | Ablauf des Scoutings vor und während des Spiels..... | 3        |
| 4          | Fehlerkorrekturen und Nachscouting .....             | 4        |

## **I. KAMPFRICHT**

### **1 Kampfrichter (i. V. m. § 37 SuVO)**

1. Die Kampfrichter sind verpflichtet, einmal jährlich an qualitätssichernden Maßnahmen teilzunehmen, sofern zu der Veranstaltung mit einem Vorlauf von mindestens sechs Wochen eingeladen wurde. Bei der Terminierung werden die Belange der ehrenamtlich tätigen Kampfrichter berücksichtigt.
2. Je Club können insgesamt zwölf Kampfrichter die Lizenz auf dem Online-Campus kostenfrei absolvieren. Für jede weitere Lizenz hat der Club eine Pauschale in Höhe von 10,00 Euro je Saison zu zahlen, die nachträglich in Rechnung gestellt wird. Jeder Club hat der 2. Basketball Bundesliga GmbH vor Beginn des Wettbewerbs, spätestens bis zum 31.08., eine Liste der potenziellen Kampfrichter zu übermitteln; diese werden anschließend für den Online-Campus freigeschaltet. Nicht korrekt übermittelte Kampfrichter-Daten werden ebenfalls auf die Anzahl der Lizenzen angerechnet.
3. Die Kampfrichter haben einheitliche Hemden, T-Shirts, Polo-Shirts oder Pullover zu tragen. Dies gilt auch für Scouter, sofern sie am Kampfrichter platziert werden. Der Hallensprecher ist von dieser Verpflichtung befreit.

## **II. SCOUTING**

### **2 Grundsätze des Scouting (i. V. m. § 47 SuVO)**

1. Das Scouting ist von mindestens zwei, idealerweise drei lizenzierten Personen durchzuführen. Die Rollen verteilen sich wie folgt:
  - a. ein Eingebender, der die Daten in das Scouting-System einträgt;
  - b. mindestens ein, besser zwei Ansager, die die Spielaktionen laut und eindeutig ansagen, um Fehler zu minimieren und die Qualität des Scoutings zu gewährleisten.
2. Die Scouting-Beauftragten sind verpflichtet, einmal jährlich an qualitätssichernden Maßnahmen teilzunehmen, sofern zu der Veranstaltung mit einem Vorlauf von mindestens sechs Wochen eingeladen wurde. Bei der Terminierung werden die Belange der ehrenamtlich tätigen Scouter berücksichtigt.
3. Jeder Club kann über den Online-Campus der 2. Basketball Bundesliga GmbH insgesamt sechs Scouting-Lizenzen kostenfrei erwerben. Für jede weitere Lizenz fällt eine Pauschale von 10,00 Euro je Saison an, die nachträglich in Rechnung gestellt wird. Jeder Club hat der 2. Basketball Bundesliga GmbH vor Beginn der Wettbewerbe, spätestens bis zum 31.08., eine Liste der potenziellen Scouter zu übermitteln; diese werden anschließend für den Online-Campus freigeschaltet. Nicht korrekt übermittelte Scouting-Daten werden ebenfalls auf die Anzahl der Lizenzen angerechnet.

4. Eine aktive Scoutingteilnahme bei Spielen der Basketball Bundesliga und der 2. Basketball Bundesliga kann als Verlängerung der Lizenz anerkannt werden. Voraussetzung ist, dass der Scouter an mindestens zehn Ligaspielen der ProA oder mindestens sieben Ligaspielen der ProB als Ansauger oder Eingebener beteiligt war. Die Entscheidung über die Anerkennung trifft die 2. Basketball Bundesliga GmbH auf Grundlage der erfassten Scouting-Daten.
5. Für das Computerscouting hat der Spielveranstalter einen funktionsfähigen kabelgebundenen Internetanschluss (kein Mobilfunk) bereitzuhalten. Der Scouting-Rechner ist per Netzkabel mit dem Internet zu verbinden; eine Verbindung über WLAN ist nicht gestattet.

### **3 Ablauf des Scoutings vor und während des Spiels**

1. Mindestens 45 Minuten vor Spielbeginn müssen die Scoutingverantwortlichen mit dem Upload-Tool verbunden sein. Ab diesem Zeitpunkt bis zur erfolgten Ergebnisbestätigung nach Spielende müssen die Scouter zudem über den Chat der Datenbank erreichbar sein. Das Spiel ist mit der von der Datenbank der 2. Basketball Bundesliga GmbH bereitgestellten Import-Datei anzulegen; diese ist ausschließlich zu verwenden. Nur in absoluten Ausnahmefällen (Internetausfall, nach Aufforderung des Spieltagsdienstes) darf ein Spiel nach Rücksprache mit und Freigabe durch den Spieltagsdienst manuell angelegt werden. Dabei sind die Scouting-Daten ebenso vollständig zu erfassen wie bei Nutzung der bereitgestellten Import-Datei.
2. Mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn muss die Aufstellung eingetragen und im Liveticker ersichtlich sein. Mindestens zwölf Minuten vor Spielbeginn muss die Starting Five eingegeben und ersichtlich sein.
3. Während des laufenden Spiels ist der Ticker auf der Ligawebseite auf Funktionsfähigkeit zu überprüfen. In der Halbzeitpause sollen Punkte, Fouls, Freiwürfe und Drei-Punkt-Würfe mit dem Anschreibebogen abgeglichen werden.
4. Nach Spielende sind Endstand, Spielerpunkte, Fouls, Freiwürfe und Würfe mit dem Anschreibebogen abzugleichen. Unstimmigkeiten sind zu korrigieren und dem Spieltagsdienst zu melden. Können Korrekturen nicht durch die Scouter selbst vorgenommen oder Situationen nicht unmittelbar vor Ort geklärt werden, sind die Punkte über den Chat der Datenbank an den Spieltagsdienst zu melden. Erkennen die Scouter Probleme selbst, ist der Spieltagsdienst der 2. Basketball Bundesliga GmbH unmittelbar über den Chat der Datenbank zu kontaktieren. Fallen dem Spieltagsdienst Probleme auf, werden die Teams über den Chat der Datenbank kontaktiert.
5. Den Medien sind zeitnah in den Viertelpausen, zur Halbzeit, vor jeder Verlängerung sowie unmittelbar nach Spielende Scoutingberichte zur Verfügung zu stellen.
6. Nach Bestätigung der Spielergebnisse in der Datenbank haben die Scouter abzuwarten, bis der Spieltagsdienst die finale Bestätigung erteilt, dass alle Daten korrekt übermittelt wurden. Liegen die Ergebnisse dem Ergebnisdienst nicht spätestens 30 Minuten nach Spielende vor, verhängt die

Spielleitung eine Ordnungsstrafe.

#### **4 Fehlerkorrekturen und Nachscouting**

1. Fehler im Scouting sind nach Selbsterkennen sowie nach Hinweis und Aufforderung des Spieletagsdienstes in einer Spielpause, spätestens jedoch unmittelbar nach Spielende, zu korrigieren. Muss das gesamte Spiel auf Aufforderung der 2. Basketball Bundesliga GmbH anhand des Videos nachgescoutet werden, sind die korrigierten beziehungsweise neuen Scouting-Daten innerhalb von 24 Stunden nach der Aufforderung auf dem von der 2. Basketball Bundesliga GmbH vorgeschriebenen Server bereitzustellen. Die 2. Basketball Bundesliga GmbH ist unmittelbar nach dem finalen Upload der korrigierten Daten per E-Mail an [scouting@2basketballbundesliga.de](mailto:scouting@2basketballbundesliga.de) zu informieren.
2. Sind ein oder mehrere Scouter an einem oder mehreren Spielen mit nicht ausreichender Qualität der Scouting-Daten beteiligt, kann eine Nachprüfung und Wiederholung der Scouting-Lizenz angeordnet werden. Anstelle einer Strafe kann die 2. Basketball Bundesliga GmbH eine persönliche Nachschulung auf Kosten des betroffenen Bundesligisten ansetzen.

#### **Ende des Scouting- und Kampfrichter-Manuals**

*Köln, den 12.07.2026*

Christian Krings | Geschäftsführer

2. Basketball-Bundesliga GmbH