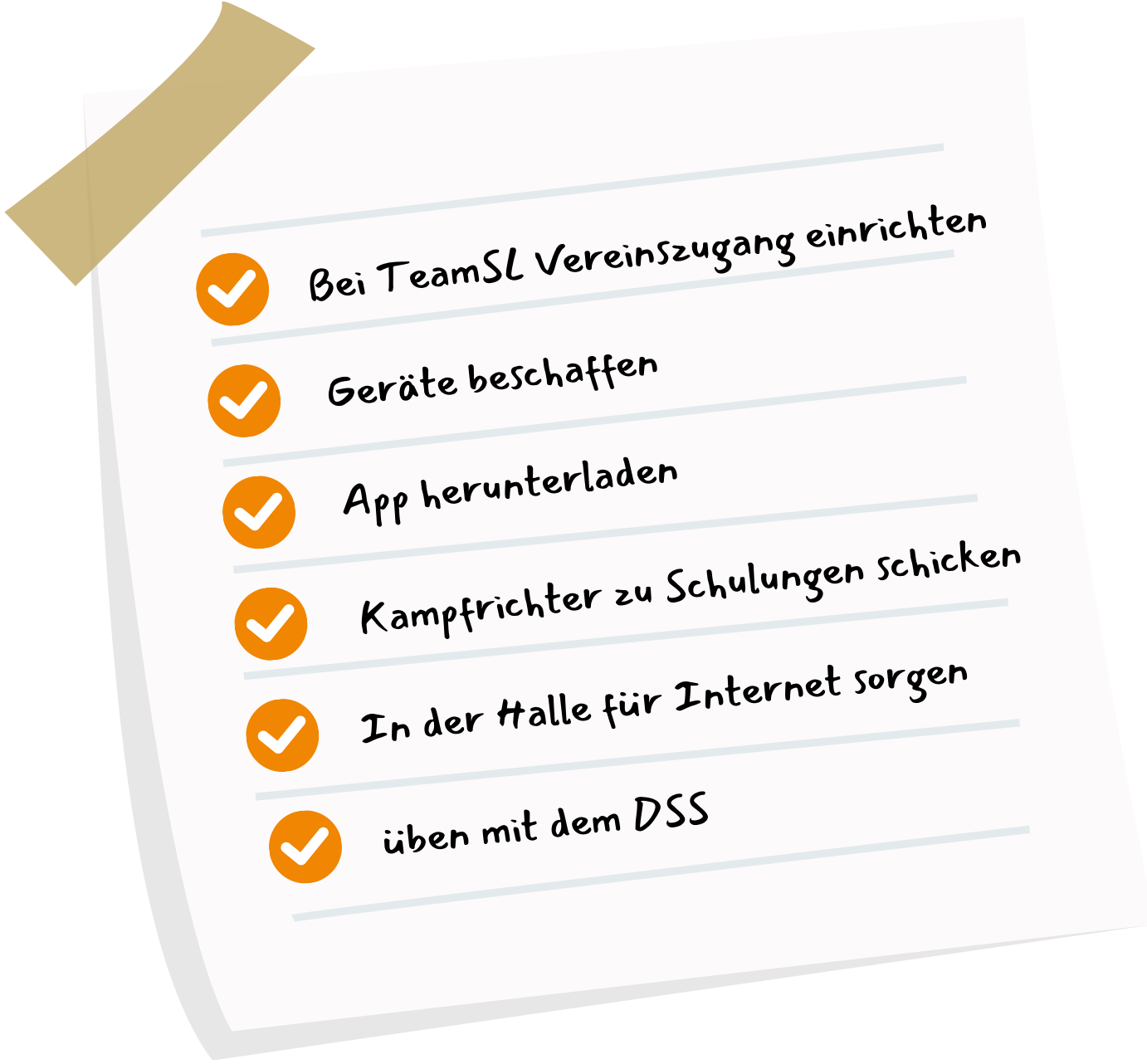
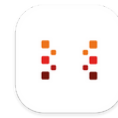


DSS Vereins To-Dos

- 
- A graphic of a white clipboard with a gold paper tab at the top left. The clipboard contains a list of six tasks, each preceded by a white checkmark inside an orange circle. The text is written in a casual, handwritten style.
- ✓ Bei TeamSL Vereinszugang einrichten
 - ✓ Geräte beschaffen
 - ✓ App herunterladen
 - ✓ Kampfrichter zu Schulungen schicken
 - ✓ In der Halle für Internet sorgen
 - ✓ üben mit dem DSS



INGAME
DIGITAL SCORESHEET

DSS

VEREINS TO-DOs

ZUGANG

Jeder Verein muss sich einen Vereinsaccount für den DSS bei TeamSL anlegen.

SCHULUNGEN

Bitte schult alle Personen die an euren Kampfgerichten sitzen.

HARDWARE

Jeder Verein benötigt die richtigen Geräte. Optimalerweise hat jede Heimhalle ein eigenes Gerät.

INTERNET

Stellt Internet in den Hallen sicher. Nutzt Hotspots, WLAN oder eine SIM-Karte im Gerät.

APP

Bitte ladet die InGame App aus den bekannten Stores herunter.

ÜBEN

Übt mit den Demo- und bei Freundschaftsspielen.



Fordert eure Mitglieder auf die DBB.Scores App herunterzuladen.



ALLE INFOS AUF: www.nbn23.com/de/info

NBN23

Der DSS Lernprozess

1.

Online Tutorial

2.

Download InGame



3.

Online Meeting

- Für Vereine und Trainer
- Für Anschreiber
- Für Schiedsrichter

4.

Train with App



ALLE INFOS AUF: www.nbn23.com/de/info

DER DSS LOGIN

AUF TEAMSL ERSTELLEN, BEI
INGAME NUTZEN

So erstellen sie ihren Zugang auf TeamSL

1.

Gehen sie zu TEAMSL www.basketball-bund.net/

Bitte mit den Zugangsdaten ihres Vereines anmelden und
auf Kontaktdaten des Vereines klicken.

VERWALTUNG

Seit 25.07.2005 erfolgt die Verwaltung der Teilnehmer-Ausweise über TeamSL auf der zentralen Online-Datenbank.
Der Zugang ist mit der Kennung als Vereinsverantwortlicher bzw. als DBB-GS möglich.

Für jede angebotene Aktion wird unterschieden, ob sie vom Verein und/oder der DBB-Geschäftsstelle ausgeführt werden darf. Das endgültige Drucken von Teilnehmerausweisen (später auch SR-, Trainer-Lizenzen, Rechnungen usw. ...) bleibt der Geschäftsstelle vorbehalten.

Für Vereins-Verantwortliche oder Verbands-Admins gibt es eine einfache Funktion "Vorab-Drucken" für Teilnehmerausweise (später auch Lizenzen etc. ...).

Vereinsverantwortliche müssen sich im Klaren darüber sein, dass einige Online-Aktionen kostenpflichtig sind und eine Berechnung durch den DBB nach sich ziehen (siehe DBB-Gebühren- und Spielordnungen).

gez. Prof. Lothar Blasing
(Vizepräsident DBB)

- Kontaktdaten des Vereines**: Hier können Sie Anschrift und Kontaktdaten Ihres Vereines ändern. Diese Angaben werden unter "Kontakte" veröffentlicht und dienen u.a. als Postanschrift für die Zusendung von Spielerpässen und Lizenzen. Die zu diesem TeamSL-Account gehörenden Daten (und damit die von TeamSL verwendete Mailanschrift) legen Sie unter "Zugangsdaten" fest.
- vorhandene Teilnahmeberechtigungen**: Hier können Sie vorhandene Teilnahmeberechtigungen einsehen, freigeben und korrigieren sowie Teilnehmerausweise erneuern und im PDF-Format downloaden.
- neue Teilnahmeberechtigungen**: Hier können Sie Erstaussellungen und Vereinswechsel beantragen. Bitte beachten Sie vor dem Ausfüllen des Online-Formulars zur Vermeidung von (teilweise kostenverursachenden) Fehlern unbedingt die darüber befindlichen 10 Hinweise.
- laufende Beantragungen**: Hier können Sie sich über den Fortschritt einer TB-Beantragung informieren und abschließend einem Antrag endgültig zustimmen (oder ihn ablehnen).
- Spielerlaubnis Schul-Wettbewerbe**: Hier können Sie Kinder unter 12 Jahren registrieren, die ausschließlich an Schulturnen teilnehmen und die keinen "normalen" Teilnehmerausweis besitzen. Die Registrierung darf nur erfolgen, wenn Sie vom Veranstalter der Schulrunde dazu aufgefordert wurden und wenn Ihnen oder der Schule die schriftliche Zustimmung der Eltern zur Registrierung vorliegt.
- Hygienekonzepte für Hallen hochladen**: Hier können Sie die Hygienekonzepte der Spielhallen hochladen.

2.

Wählt hier den Punkt DSS-Konto

Stammdaten bearbeiten (Verein:)

Anschrift | Rechnungsanschrift | Kontodaten | **DSS-Konto** | Logo

Name:

Straße:

Postleitzahl:

Ort:

Telefon (Vorwahl): Telefon:

Fax (Vorwahl): Fax:

E-Mail:

Web:

Ansicht im öffentl. Bereich:

Speichern | E-Mail schreiben | Zurück

3.

Hier kommt der Hinweis das kein Benutzer angelegt ist.
Gebt ein Passwort ein, min. 8 Zeichen, Groß-,
Kleinbuchstaben, Sonderzeichen, Zahl. Bitte die Mail-
Adresse nicht vergessen. Speichern drücken.

Stammdaten bearbeiten (Verein:)

Anschrift | Rechnungsanschrift | Kontodaten | **DSS-Konto** | Logo

Kein Benutzer angelegt. Zum Anlegen eines neuen Benutzers einfach einen Passwort eingeben!

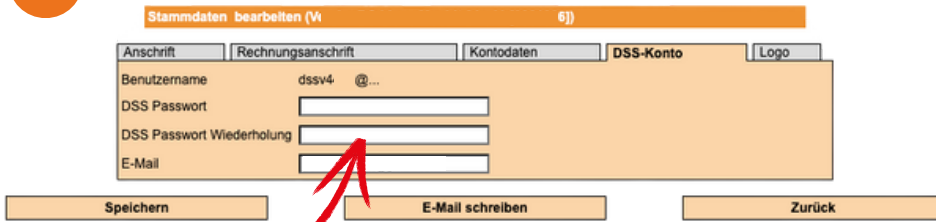
DSS Passwort:

DSS Passwort Wiederholung:

E-Mail:

Speichern | E-Mail schreiben | Zurück

4.



Ihr kommt wieder zu den Stammdaten des Vereins. Wieder DSS-Konto wählen. Und der Benutzername wurde erstellt. Ganz wichtig: Die Punkte nach dem @ werden durch das KÜRZEL EURES LANDESVBANDS ersetzt. Ihr solltet Euch jetzt anmelden können.



Hier könnt ihr auch ein neues Passwort vergeben sollte euch das alte nichtmehr bekannt sein.

Alle Kürzel

Nach dem @ in eurem dssvXXXX@... Anmeldenamen benötigt ihr das dazu gehörige Kürzel. Bitte nutzt das Kürzel in dem die zu scorende Partie stattfindet.

Beispiel Verein in Berlin: dssvXXXX@be

Selbiger Verein Spielt ein Spiel in der Regionalliga Nord: dssvXXXX@rln

Wettkampfbetrieb	Kürzel
Baden-Württemberg	bw
Bayern	by
Berlin	be
Brandenburg	bb
Bremen	hb
Hamburg	hh
Hessen	he
Mecklenburg-Vorpommern	mv
Niedersachsen	ni
Nordrhein-Westphalen	nw
Rheinland-Pfalz	rp
Saarland	sl

Wettkampfbetrieb	Kürzel
Sachsen	sn
Sachsen-Anhalt	st
Schleswig-Holstein	sh
Thüringen	th
Überregionale Ligen	
Bundesligen	dbb
Deutsche Meisterschaften	dmb
Deutscher Rollstuhlbasketball	drs
Regionalliga Nord	rln
Regionalliga Südwest	rlsw
Regionalliga Südost	rlso
Regionalliga West	nw

TEAM LOGO UPLOAD

TEAM SL

Jeder Verein oder jede Mannschaft kann nun auf TeamSL ihr Logo hochladen, um dieses dann auch beim digitalen Spielbericht und in der DBB.Scores App zu sehen.

www.basketball-bund.net Vereinsprofil

VERWALTUNG

Seit 25.07.2005 erfolgt die Verwaltung der Teilnehmer-Ausweise über TeamSL auf der zentralen Online-Datenbank.

Der Zugang ist mit der Kennung als Vereinsverantwortlicher bzw. als DBB-GS möglich.

Für jede angebotene Aktion wird unterschieden, ob sie vom Verein und/oder der DBB-Geschäftsstelle ausgeführt werden darf. Das endgültige Drucken von Teilnehmerausweisen (später auch SR-, Trainer-Lizenzen, Rechnungen usw. ...) bleibt der Geschäftsstelle vorbehalten.

Für Vereins-Verantwortliche oder Verbands-Admins gibt es eine einfache Funktion "Vorab-Drucken" für Teilnehmerausweise (später auch Lizenzen etc. ...).

Vereinsverantwortliche müssen sich im klaren darüber sein, dass einige Online-Aktionen kostenpflichtig sind und eine Berechnung durch den DBB nach sich ziehen (siehe DBB-Gebühren- und Spielordnungen).

gez. Prof. Lothar Bösing
(Vizepräsident DBB)

Kontaktdaten des Vereins	Hier können Sie Anschrift und Kontaktdaten Ihres Vereins ändern. Diese Angaben werden unter "Kontakte" veröffentlicht und dienen u.a. als Postanschrift für die Zusendung von Spielerpässen und Lizenzen. Die zu diesem TeamSL-Account gehörenden Daten (und damit die von TeamSL verwendete Mailanschrift) legen Sie unter "Zugangsdaten" fest.
vorhandene Teilnahmeberechtigungen	Hier können Sie vorhandene Teilnahmeberechtigungen einsehen, freigeben und korrigieren sowie Teilnehmerausweise erneuern und im PDF-Format downloaden.
neue Teilnahmeberechtigungen	Hier können Sie Erstaussstellungen und Vereinswechsel beantragen. Bitte beachten Sie vor dem Ausfüllen des Online-Formulars zur Vermeidung von (teilweise kostenverursachenden) Fehlern unbedingt die darüber befindlichen 10 Hinweise.
laufende Beantragungen	Hier können Sie sich über den Fortschritt einer TB-Beantragung informieren und abschließend einem Antrag endgültig zustimmen (oder ihn ablehnen).
Spielerlaubnis Schul-Wettbewerbe	Hier können Sie Kinder unter 12 Jahren registrieren, die ausschließlich an Schulrunden teilnehmen und die keinen "normalen" Teilnehmerausweis besitzen. Die Registrierung darf nur erfolgen, wenn Sie vom Veranstalter der Schulrunde dazu aufgefordert wurden und wenn Ihnen oder der Schule die schriftliche Zustimmung der Eltern zur Registrierung vorliegt.
Hygienekonzepte für Hallen hochladen	Hier können Sie die Hygienekonzepte der Spielhallen hochladen.

Logout | Support

Stammdaten bearbeiten (Verein: Berlin Lions)

Anschrift	Rechnungsanschrift	Kontodaten	DSS-Konto	Logo
-----------	--------------------	------------	-----------	------

Vorschau:



Logo upload interface showing a preview of the Berlin Lions logo (a lion with a crown) and a 'Logo' tab. A hand cursor points to the 'Logo' tab. Below the preview are buttons: 'Datei auswählen', 'Ändern', '+', '-', 'Abbrechen', 'Logo speichern', 'Logo löschen'. At the bottom are buttons: 'Speichern', 'E-Mail schreiben', 'Zurück'. A hand cursor points to the 'Speichern' button.

TeamSL | www | Version 11.30.0-8c006e1 | TeamSL-Newsletter | 1943 Ligen online

1. SPIEL DOWNLOAD



1

Geben Sie bitte Ihren DSS Nutzernamen und Ihr Passwort ein. Den DSS Nutzernamen erstellt ihr Verein auf TeamSL



2

Klicken Sie auf **Spiele herunterladen**



3

Wählen Sie die Spiele aus, die Sie „anschieben“ möchten, und klicken Sie **Spiele herunterladen**.



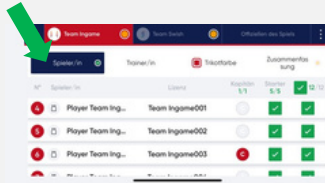
4

Wählen Sie das nun startende **SPIEL**

Ihr DSS Nutzer Name

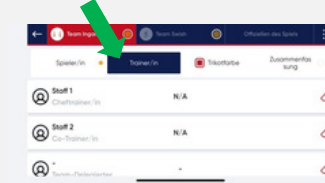
Passwort

2. CHECK-IN VOR DEM SPIEL



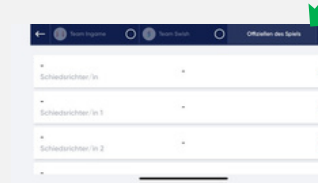
1

Wählen Sie mit den Trainern die Spieler, Starting5 und die Trainer des heutigen Spieles aus. Passen Sie die Trikotfarbe an.



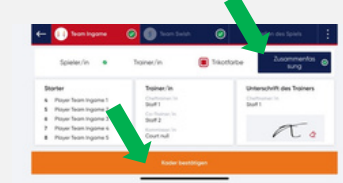
2

Überprüfen Sie die **Trainernamen** und die **Trikotfarbe**



3

Überprüfen Sie das Kampfrichterpersonal und bestätigen Sie die **Kader**.



4

Trainern bestätigen mit ihrer Unterschrift die Korrektheit der Daten und dann klicken Sie **Kader bestätigen**

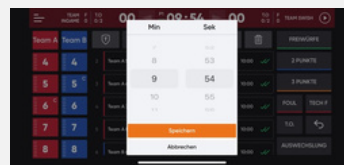
WICHTIG: Vergewissern Sie sich, dass alle Daten korrekt sind, bevor Sie zum nächsten Bildschirm gehen.

3. WÄHREND DES SPIELS



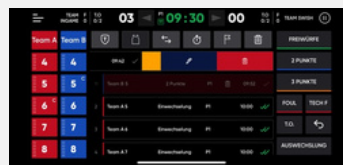
1

Wählen Sie eine Aktion aus und weisen Sie diese einem Spieler oder einer Mannschaft zu.



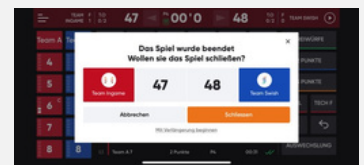
2

SPIELZEIT ÄNDERN
Die **Uhr anhalten**, Uhr anklicken und gedrückt halten, um die Spielzeit zu bearbeiten.



3

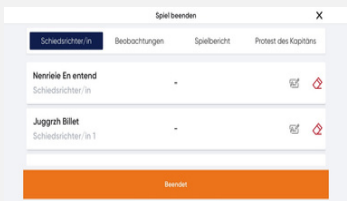
Sie können jede Aktion bearbeiten oder löschen, indem Sie eine Aktion nach links wischen. Um eine verpasste Eingabe einzufügen, tippe und halte die vorherige Aktion, geben Sie dann die fehlende Aktion ein.



4

Um das Spiel zu beenden, wenn die Spielzeit abgelaufen ist, drücken Sie: **Schliessen**

4. BEENDEN DES SPIELS



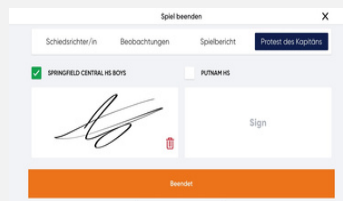
1

Schiedsrichter und Anschreiber unterschreiben bitte den Bericht. Klicken Sie einfach auf das Stiftsymbol, um unterschreiben zu lassen.



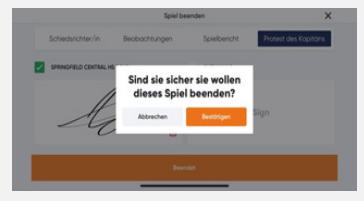
2

Sie können nun noch letzte **BEOBSACHTUNGEN** hinzufügen.



3

Bei einem eingefügten **PROTEST** lassen Sie bitte zusätzlich den Kapitän unterschreiben.



4

Drücken Sie abschließend **Spiel beenden**. Ein Fenster fragt sie nun nach einer **BESTÄTIGUNG**, um das Spiel zu versenden.

WICHTIG: Das Gerät muss mit dem Internet verbunden sein, damit die Informationen aktualisiert werden können. Wenn das Spiel ohne Internetverbindung durchgeführt wurde, werden diese Informationen aktualisiert, wenn das Gerät beim nächsten Mal mit dem Internet verbunden wird.

AUSWECHSELUNG 3.0

1. Ein normaler Wechsel



1

Heraus kommende Rückennummer klicken und gedrückt halten



2

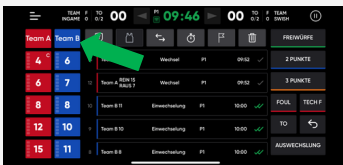
Auf das Feld kommende Rückennummer klicken



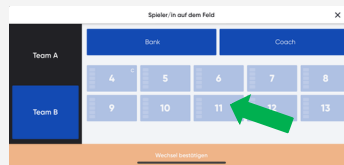
3

Auswahl bestätigen

2. Fünf auf dem Feld (optimal nach Auszeiten und Viertelpausen)



Eines der Teams anklicken



2

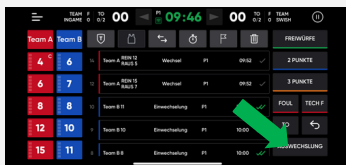
Alle 5 Rückennummern die sich auf dem Spielfeld befinden anklicken



3

Auswahl bestätigen

3. Anmeldung der nächsten Auswechslungen am KG



1

Auch bei laufender Uhr, auf Auswechslungen klicken



2

Einzuwechselnde Rückennummern vormerken und speichern



3

Bei der nächsten gestoppten Uhr, Wechsel vervollständigen klicken



4

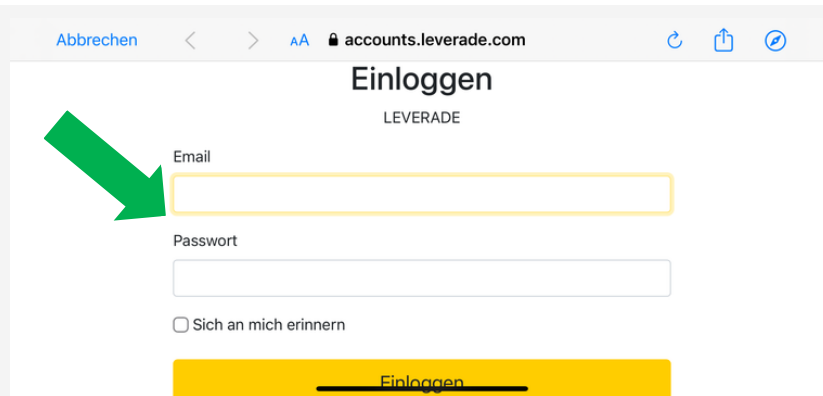
Heraus kommende Rückennummern hinzufügen und bestätigen

DEMO SPIELE MIT SPIELBERICHT

1



2



Email: 5x5basic@dbb.de

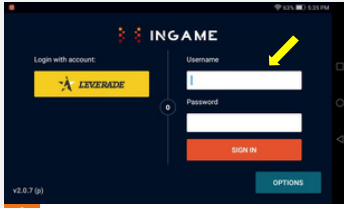
Passwort: admin1

3



Spiele mit gelben Punkt wurden noch nicht gestartet, rote und auch blaue Punkte wurden bereits von einer anderen Person heruntergeladen. Nutze bitte die gelben Punkte.

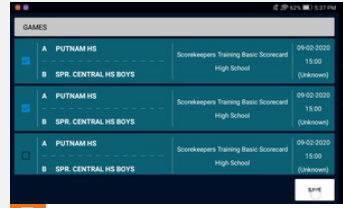
1. SPIEL DOWNLOAD



1 Wähle den Log-In auf der rechten Seite. Gebe dann deine dssv Adresse gefolgt vom LV Kürzel & das Passwort ein.



2 Wähle **SPIELE HERUNTERLADEN**



3 Wähle die Spiele für dieses Tablet aus und wähle dann **SPEICHERN**

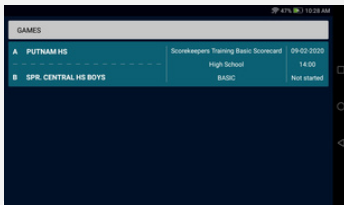


4 Wähle **SCORECARD STARTEN**

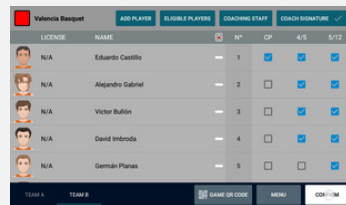
DSS NUTZERNAME

PASSWORT

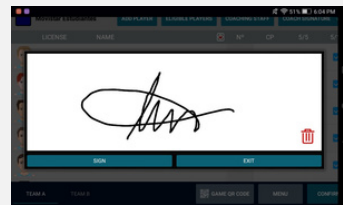
2. SPIEL VORBEREITEN



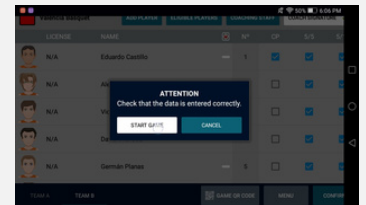
1 Wähle das Spiel aus.



2 Wähle Spieler, Startformation, Kapitän, Spielernummern und Trikotfarbe aus. Überprüfe gemeinsam mit den Trainern, ob alle Informationen stimmen.



3 Sobald alle Informationen korrekt eingegeben sind, müssen beide Trainer ihre Unterschriften abgeben.



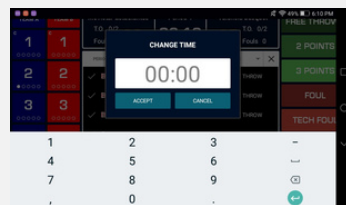
4 Wähle **BESTÄTIGEN** und **SPIEL STARTEN**

WICHTIG : Stelle sicher, dass alle Daten korrekt sind, bevor du zum nächsten Schritt gehst.

3. SPIEL STARTEN



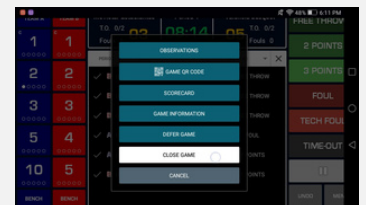
1 Wähle eine Aktion aus und weise sie einem Spieler bzw. einem Team zu.



2 **SPIELZEIT BEARBEITEN**
Stoppe die Spielzeit, indem du auf die Spieluhr oder den Play-Button tippst. Halte dann auf der Spielzeit gedrückt und nehme die Bearbeitung vor..

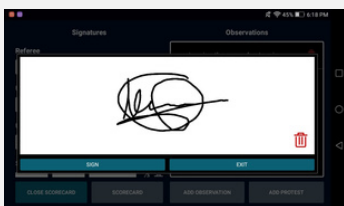


3 Du kannst jede Aktion bearbeiten/löschen, indem du auf den jeweiligen Eintrag tippst. Um eine Aktion im Nachhinein einzutragen, halte gedrückt und gebe dann die Aktion ein.

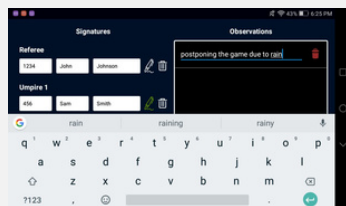


4 Um das Spiel zu beenden, wähle: **MENÜ > SPIEL BEENDEN** und **BESTÄTIGEN**

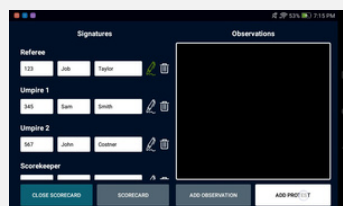
4. SPIEL BEENDEN



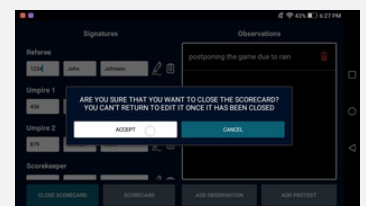
1 In manchen Fällen müssen die Schiedsrichter den Spielberichts-bogen unterschreiben. Wähle hierfür das Stift-Symbol.



2 Du kannst nun **BEOBACHTUNGEN** hinzufügen. Wähle anschließend **BESTÄTIGEN**.



3 Teams haben außerdem die Möglichkeit, **PROTESTE** hinzuzufügen.



4 Wähle anschließend **SPIEL BEENDEN** und **BESTÄTIGEN**, um das Spiel zu beenden.

WICHTIG : Das Gerät muss mit einem Internet-Netzwerkverbundene sein, damit die Informationen aktualisiert werden können. Wenn das Spiel ohne Internetverbindung durchgeführt wurde, werden diese Informationen aktualisiert, sobald das Gerät mit dem Internet verbunden ist.