

## **Umgesetzt: Basketball-Bezirksliga in 4K UHD. Content, der weiterlebt**

Am 14. März 2026 haben wir das Bezirksliga-Topspiel zwischen den TB Arnstein Baskets und den TV Gerolzhofen Falcons in 4K UHD produziert und frei auf YouTube live übertragen.

Das Besondere daran ist nicht nur die Auflösung. Es ist die Art, wie der Content gedacht und umgesetzt wurde.

Ausgangspunkt war ein Spiel mit Spannung. Arnstein stand bereits als Meister fest, hatte aber gegen Gerolzhofen noch nicht gewonnen. Genau diese Geschichte haben wir aufgegriffen und in eine Produktion übersetzt, die mehr ist als ein klassischer Livestream.

Wir haben das Spiel im Multicam-Setup umgesetzt. Eine Kamera direkt am Spielfeld für Nähe und Emotion. Eine klassische Totale für die Übersicht. Ergänzend Kameras für Moderation und Analyse. Daraus entsteht ein Bild, das sich flexibel nutzen lässt.

Parallel dazu lief eine vollständige Sendestrecke. Vorbericht, Spiel, Halbzeit und Nachbericht. Mit Kommentar, Grafiken, Statistiken und Einspielern zur Mannschaft. Alles live produziert, alles direkt sendefähig.

Der entscheidende Unterschied liegt im Material selbst. Durch 4K entsteht ein Bild, das sich im Nachgang weiterverarbeiten lässt. Ausschnitte können neu gesetzt werden. Formate können angepasst werden. Aus dem Livestream entstehen zusätzliche Inhalte, ohne dass neu produziert werden muss.

Genau hier beginnt der eigentliche Wert.

Aus einer Übertragung lassen sich Social Clips schneiden, Highlight-Sequenzen erstellen oder einzelne Szenen neu inszenieren. Auch vertikale Formate sind problemlos möglich, weil genug Bildinformation vorhanden ist. Der Content funktioniert damit nicht nur im Moment, sondern auch danach.

Das Spiel ist nach 40 Minuten vorbei. Die Inhalte bleiben.

Gleichzeitig zeigt die Produktion, was im Amateurbereich möglich ist. Mit der richtigen Infrastruktur, stabiler Datenanbindung und sauber abgestimmten Abläufen lässt sich auch regional ein Niveau erreichen, das sonst aus dem Profisport bekannt ist.

Ein zusätzlicher Faktor war die Einbindung von außen. Zuschauerbilder und Social Media Inhalte wurden Teil der Sendung. Selbst Beiträge aus Australien sind eingeflossen. Das macht aus einem lokalen Spiel ein Format mit Reichweite.

Unterstützt wurde das Projekt durch Partner aus der Region. Daten und Statistiken wurden live aufbereitet und integriert. Gestaltung und technische Umsetzung griffen ineinander. Die stabile Übertragung in 4K wurde durch entsprechende Infrastruktur möglich.

Das Ergebnis ist kein Experiment, sondern ein klarer Anwendungsfall.

4K ist nicht nur bessere Bildqualität. Es ist die Grundlage dafür, Content weiterzudenken. Wer so produziert, entscheidet sich bewusst dafür, Inhalte mehrfach zu nutzen und langfristig einzusetzen.

Genau das zeigt dieses Projekt.

Die vollständige Übertragung steht hier zur Verfügung:

<https://www.youtube.com/live/cuCkyxvs7vc>

Wir sind LiveOnTape.

Julian Lübeck und Martin Ludwig  
Geschäftsführung der LiveOnTape Studios eGbR

Julian Lübeck  
Tel.: 0160 2628503  
[julian@liveontape.de](mailto:julian@liveontape.de)

Martin Ludwig  
Tel.: 0160 2683105  
[martin@liveontape.de](mailto:martin@liveontape.de)