

## **Anhang IV zur LO: Richtlinie für Spielkleidung und Ausrüstung**

### **I. Geltungsbereich, Zulassungsverfahren und Allgemeines**

#### **§ 1**

##### **Geltungsbereich**

- (1) Diese Richtlinie gilt für alle Spiele der Vereine und Kapitalgesellschaften der Bundesliga und 2. Bundesliga (nachfolgend „Clubs“ genannt) einschließlich der Relegation und des Supercups, die unter der Verantwortung des DFL e.V. ausgetragen werden. Für Spiele, die der Verantwortung Dritter (z.B. FIFA, UEFA oder DFB) unterliegen, kommen deren entsprechende Regelwerke zur Anwendung.
- (2) Diese Richtlinie findet Anwendung auf die Ausrüstungsgegenstände, bestehend aus Spielkleidung (Trikot, Hose und Stutzen) sowie den sonstigen Ausrüstungsgegenständen mit Ausnahme des Schuhwerks, die von den Torhütern, den Feld- und Auswechselspielern, dem Trainerstab (Cheftrainer, Assistenztrainer usw.), den Betreuern (Arzt, Physiotherapeut usw.) sowie von den weiteren Mannschaftsverantwortlichen der Clubs in der Technischen Zone und im Rahmen des Spielbetriebs getragen werden.
- (3) Kann dieser Richtlinie keine einschlägige Bestimmung entnommen werden, gelten die Vorschriften der FIFA- und UEFA-Ausrüstungsreglemente subsidiär. Die dort festgelegten Regelungen können in Zweifelsfällen auch zur Auslegung der vorliegenden Richtlinie herangezogen werden.

#### **§ 2**

##### **Zulassungsverfahren**

- (1) Die bei den Spielen verwendete Spielkleidung muss von der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH (nachfolgend „DFL GmbH“ genannt) zuvor schriftlich zugelassen worden sein.
- (2) Die Zulassung ist bei der DFL GmbH rechtzeitig schriftlich zu beantragen.
- (3) Jährlich bis spätestens zum 30. Juni muss der Club unter Verwendung der entsprechenden Vordrucke der DFL GmbH jeweils ein Exemplar sämtlicher für die folgende Spielzeit bestimmten Haupt- und Ersatzspielkleidungen für Spieler und Torhüter (jeweils bestehend aus Trikot, Hose und Stutzen) in der finalen Gestaltung und vollständig beflockt zur Zulassung vorlegen (§ 7 LO). Die Zulassung einer zweiten und dritten Ersatzspielkleidung ist möglich, für die Torhüter kann auch eine vierte Ersatzspielkleidung zugelassen werden.

- (4) Zusätzlich zu der in Abs. 3 genannten Spielkleidung kann ein Club die für die folgende Spielzeit bestimmte Haupt- und/oder Ersatzspielkleidung am 33. und 34. Spieltag sowie gegebenenfalls im Hin- und Rückspiel der Relegation verwenden.

Die für den Einsatz bestimmte Haupt- und/oder Ersatzspielkleidung ist der DFL GmbH in der finalen Gestaltung und vollständig beflockt rechtzeitig vor dem Spiel, in welchem sie zum Einsatz kommen soll, zur Zulassung vorzulegen.

- (5) Die Zulassung der Spielkleidungen sowie der dort vorgesehenen Werbung liegt im Ermessen der DFL GmbH, die dabei alle maßgebenden Bestimmungen berücksichtigt. Sie erfolgt stets nur für die Dauer einer Spielzeit (1. Juli bis 30. Juni).
- (6) Die Entscheidung wird dem Club schriftlich, im Ablehnungsfall mit Begründung mitgeteilt. Bezüglich des Verfahrens findet die Regelung in § 17 Nr. 3 SpOL entsprechende Anwendung.
- (7) Wird ein Ausrüstungsgegenstand im Anschluss an die Zulassung durch die DFL GmbH in irgendeiner Form abgeändert, ist die Zulassung mit sofortiger Wirkung als nichtig zu betrachten.
- (8) Die Hersteller können der DFL GmbH jederzeit Ausrüstungsgegenstände zur vorherigen Prüfung einreichen. Eine in solchen Fällen erteilte Auskunft entbindet den Club jedoch nicht von der Verpflichtung, die entsprechenden Ausrüstungsgegenstände nach Maßgabe dieser Richtlinie im Zulassungsverfahren genehmigen zu lassen.
- (9) Eine Rücksendung der zur Zulassung (Abs. 3) bzw. zur vorherigen Prüfung (Abs. 8) vorgelegten Ausrüstungsgegenstände durch die DFL GmbH erfolgt nicht.
- (10) Vorbehalten bleiben die in der Kompetenz des Schiedsrichters liegenden Entscheidungen bezüglich der für das einzelne Wettbewerbsspiel zu tragenden Ausrüstungsgegenstände. Insbesondere unterliegt die Farbwahl der gewählten Spielkleidung gemäß den jeweiligen Spielregeln der Genehmigung durch den Schiedsrichter.

### **§ 3**

#### **Überwachung der Einhaltung der Richtlinie für Spielkleidung und Ausrüstung**

- (1) Zur Überwachung der Einhaltung dieser Richtlinie kann die DFL GmbH durch ihre Mitarbeiter und/oder beauftragte Personen vor und/oder nach den in § 1 Abs. 1 genannten Spielen Stichproben durchführen und Ausrüstungsgegenstände einbehalten.
- (2) Fordert die DFL GmbH durch ihre Mitarbeiter und/oder beauftragte Personen vor einem Spiel Ausrüstungsgegenstände ein, so sind von dem jeweiligen Club solche Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung zu stellen, die für den Einsatz in dem Spiel bestimmt sind. Werden nach einem Spiel Ausrüstungsgegenstände eingefordert, so sind von dem jeweiligen Club solche Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung zu stellen, die während des Spiels von den Feldspielern bzw. den Torhütern getragen wurden.

#### **§ 4**

#### **Verwendete Materialien**

- (1) Kein Ausrüstungsgegenstand darf aus reflektierendem oder gesundheitsgefährdendem Material bestehen oder aufgrund äußerer Einflüsse (Licht, Wasser, Luftdruck usw.) seine Farbe oder sein Erscheinungsbild verändern.  
Insbesondere von besonderen Verschluss-Systemen (z.B. Knopfleiste, Schnürung o.ä.) am vorderen Kragenbereich darf keine Gesundheitsgefährdung für die Spieler ausgehen. Hierfür verwendete Materialien (z.B. Knöpfe, Schnüre o.ä.) müssen über sogenannte Sollbruchstellen verfügen.
- (2) Abs. 1 gilt für jegliches Material, das für Nummern, Spielernamen, Abzeichen oder zur Clubidentifikation oder zur Identifikation eines Sponsors, Herstellers oder eines Dritten verwendet wird, entsprechend.

## **II. Farben, Design, Nummern und Spielernamen**

#### **§ 5**

#### **Farben und Design**

- (1) Die Spielkleidung (Trikot, Hose und Stutzen) darf in ihrer Grundausführung höchstens vier verschiedene Farben aufweisen. Dabei werden die für die Beschriftung (Nummer, Spielernamen, Sponsor usw.) benutzten Farben nicht mitgezählt. Werden drei oder mehr Farben benutzt, so muss jeweils eine Farbe auf der Außenseite des Trikots, der Hose und der Stutzen deutlich dominant sein (Hauptfarbe), bei den restlichen Farben muss es sich klar um Nebenfalten

handeln. Bei gestreiften, geteilten oder karierten Stutzen gilt eine weitere Farbe als Dekorationsfarbe, die nicht dominant wirken oder die Unterscheidbarkeit der Stutzen beeinträchtigen darf. Die jeweilige Hauptfarbe muss auf der Vorder- und Rückseite in gleichem Umfang sichtbar sein.

- (2) Eine fünfte Farbe ist als Dekorationsfarbe zugelassen, sofern sie der Farbe der Beschriftung oder des Clubemblems entspricht, umfangmäßig nur für einen sehr kleinen Teil der Außenseite der Spielkleidung sowie ausschließlich für Designelemente verwendet wird. Diese Dekorationsfarbe darf nicht dominant wirken und die Unterscheidbarkeit der Spielkleidung sowie den Spielbetrieb nicht beeinträchtigen.
- (3) Verfügt ein Trikot auf der Vorderseite über ein geteiltes oder kariertes Muster, muss eine der verwendeten Farben auf der Rückseite des Trikots dominant sein, wenn auf dieser nicht dasselbe Muster verwendet wird.
- (4) Beide Ärmel eines Trikots müssen in Farbe und Erscheinungsbild (z.B. Muster und Design) identisch sein. Davon ausgenommen sind gestreifte, geteilte oder karierte Trikots, bei denen jeder Ärmel eine der beiden Hauptfarben haben kann.
- (5) Horizontale oder vertikale Linien, die über die gesamte Breite bzw. Länge des Trikots verlaufen, jedoch nicht breiter als 2 mm sind (Nadelstreifen), gelten nicht als Streifen. Allerdings müssen Nadelstreifen einen Abstand von mindestens 5 cm aufweisen; andernfalls gilt das Trikot als gestreift.

## **§ 6**

### **Inkompatibilität der Farben**

Die Haupt- und Ersatzspielkleidungen für Spieler müssen sich im Erscheinungsbild klar voneinander und von den Farben der Haupt- und Ersatzspielkleidungen des Torhüters unterscheiden und einen deutlichen Kontrast (hell und dunkel) zueinander bilden, so dass sie in einem Spiel von zwei gegnerischen Mannschaften getragen werden könnten. Die Mannschaft kann eine Mischung aus Haupt- und Ersatzspielkleidung (Trikot, Hose und Stutzen) tragen, um einen erkennbaren Kontrast zur gegnerischen Mannschaft herzustellen. Um eine klare Unterscheidung der offiziellen Ausrüstung zu gewährleisten können die Clubs zusätzliche Teile (weiße Hosen und/oder weiße Stutzen) bereithalten.

## **§ 7**

### **Nummern**

- (1) Den Spielern sind die Nummern 1 bis 40 zuzuteilen, wobei die Nummer 1 einem Torhüter vorbehalten ist. Für die anderen Torhüter können beliebige Nummern zwischen 12 und 40 gewählt werden. Soweit der Kader eines Clubs mehr als 40 Spieler umfassen sollte, sind die weiteren Nummern fortlaufend zu vergeben. Ein Tausch oder Wechsel der Nummer ist während der Spielzeit nicht möglich. Lediglich beim Ausscheiden eines Spielers kann die somit frei werdende Nummer wieder vergeben werden.
- (2) Die Nummer ist auf der Rückseite des Trikots zentriert und gut lesbar abzubilden. Es ist eine Schriftgröße zwischen 25 cm und 35 cm zu verwenden. Die Nummer muss für das Schiedsrichterteam und die Zuschauer im Stadion sowie für die Fernsehzuschauer bei Tages- und Flutlicht klar lesbar sein.
- (3) Auch die Vorderseite der Hose muss eine entsprechende Nummer aufweisen, die am linken oder rechten Hosenbein in einer Schriftgröße zwischen 10 cm und 15 cm frei positioniert werden kann. Die Nummer muss klar lesbar sein.
- (4) Die Nummern müssen mit der auf der Spielberechtigungsliste angegebenen Nummer des jeweiligen Spielers übereinstimmen.
- (5) Die Nummern dürfen nur aus einer Farbe bestehen. Sie können zur besseren Lesbarkeit mit einer neutralen Umrandung, einer Schattierung oder einer Markierungslinie versehen werden. Die Farbe der Nummern muss sich klar von den Farben der Spielkleidung abheben. Hierbei ist die Stärke des Kontrasts zwischen der Farbe der Nummern und derjenigen der Spielkleidung maßgeblich. Auf einem gestreiften, geteilten oder karierten Trikot sind die Nummern auf einem einfarbigen und neutralen Hintergrund anzubringen. Zur Messung von Farbwerten und Kontraststärken behält sich die DFL GmbH den Einsatz von Spektrophotometern vor.
- (6) Die Nummer kann innerhalb der Ziffer(n) Atmungslöcher enthalten. Diese dürfen nicht breiter als 2 mm sein. Die Nummer darf höchstens in drei Teile unterteilt sein, wobei der Abstand zwischen den Teilen maximal 2 mm betragen darf.
- (7) Die Nummern dürfen keine Herstelleridentifikation, keine Sponsorwerbung und keine Design- oder anderen Elemente aufweisen. Im unteren Ende jeder Ziffer der Nummer kann jedoch das Clubemblem oder alternativ ein Teil des Clubemblems in einer maximalen Größe von 8 cm<sup>2</sup> angebracht werden. Die Darstellung des Clubemblems oder alternativ des Teils des Clubemblems darf den Nummernverlauf nicht unterbrechen und die Erkennbarkeit der Nummer insgesamt nicht beeinträchtigen.

## **§ 8**

### **Spielernamen auf dem Trikot**

- (1) Auf der Rückseite des Trikots ist wahlweise ober- oder unterhalb der Nummer zentriert und gut lesbar der Nachname des jeweiligen Spielers aufzuführen. Alternativ kann jeweils nach vorheriger Zustimmung der DFL GmbH auch der Vorname des jeweiligen Spielers oder, nach Vorlage eines entsprechenden aussagekräftigen Nachweises gegenüber der DFL GmbH, auch ein Künstlername des jeweiligen Spielers abgebildet werden.
- (2) Der Spielername auf dem Trikot muss mit dem auf der Spielberechtigungsliste angegebenen Namen des jeweiligen Spielers übereinstimmen.
- (3) Es sind Blockbuchstaben zu verwenden, deren Schriftgröße maximal 7,5 cm betragen darf. Die Buchstaben müssen in lateinischer Schrift und einfarbig sein, einen deutlichen Kontrast zu den Farben des Trikots bilden und aus der Distanz gut lesbar sein. Zur besseren Lesbarkeit können die Buchstaben mit einer neutralen Umrandung, einer Schattierung oder Markierungslinie versehen werden. Der Abstand zur Nummer auf dem Trikot muss mindestens 2,5 cm betragen.
- (4) Die Buchstaben dürfen keine Herstelleridentifikation, keine Sponsorwerbung und keine Design- oder anderen Elemente aufweisen.

## **III. Clubidentifikation**

### **§ 9**

#### **Typen**

- (1) Der Club kann auf der Spielkleidung folgende Identifikationstypen verwenden:
  - a) Clubemblem;
  - b) Clubname oder eine Abkürzung davon (z.B. Stadtname);
  - c) offizielles Maskottchen des Clubs;
  - d) offizielles Erkennungssymbol einschließlich einer speziellen und von der DFL GmbH genehmigten Bezeichnung („Spitzname“) des Clubs;
  - e) Stadt- oder Regionswappen oder –flagge.
- (2) Voraussetzungen für die Zulassung eines offiziellen Erkennungssymbols oder einer speziellen Bezeichnung („Spitzname“) gemäß Abs. 1 lit. d) sind die Eintragung der Bezeichnung als Marke, eine weitreichende Assoziierung der Bezeichnung mit dem Club seitens der Öffentlichkeit und eine deutlich wahrnehmbare allgemeine Marketingstrategie des Clubs.

- (3) Ein Stadt- bzw. Regionswappens gemäß Abs. 1 lit e) darf ausschließlich zu nicht-kommerziellen Zwecken und zu Zwecken der Identifikation verwendet werden. Für die Verwendung darf weder der Club noch die jeweilige Stadt oder Region eine Vergütung erhalten. Die Verwendung bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung der jeweils zuständigen Behörde der Stadt oder Region. Der Nachweis der Zustimmung ist der DFL GmbH gemeinsam mit der zur Zulassung ersuchten Spielkleidung vorzulegen.
- (4) Die Typen der Clubidentifikation und andere Elemente, die auf der Spielkleidung angebracht sind (Nummer, Beschriftung, Designelemente usw.), dürfen sich nicht gegenseitig berühren.
- (5) Die Typen der Clubidentifikation dürfen keine Herstelleridentifikation, keine Sponsorwerbung und keine Design- oder anderen Elemente sowie Werbebotschaften enthalten. Die Typen der Clubidentifikation müssen durch die DFL GmbH genehmigt werden.

## **§ 10 Clubblem**

- (1) Das Clubblem in seinen Originalfarben darf nur je einmal auf dem Trikot, der Hose und auf jedem Stutzen in gedruckter, gestickter oder aufgenähter Form angebracht werden. Vorbehaltlich einer vorherigen schriftlichen Zustimmung durch die DFL GmbH kann auch ein anderes technisches Verfahren, eine andere Farbkonstellation oder ein einzelner Bestandteil des Originallogos verwendet werden. Maßgeblich für die Zulassung lediglich eines Bestandteils des Clublogos ist die eindeutige Erkennbarkeit des Clubs. Die abstrakte/verfälschte Darstellung des Originalbestandteils des Logos ist ausgeschlossen.
- (2) Hinsichtlich der Form des Clubblems bestehen keine Einschränkungen.
- (3) Die Größe und die Position des Clubblems sind wie folgt zugelassen:
  - a) Trikot: maximal 100 cm<sup>2</sup> auf Brusthöhe des Trikots, links (aus Sicht des jeweiligen Spielers) oder zentriert, oberhalb des horizontalen Schriftzuges eines etwaigen Trikotsponsors gemäß § 16 Abs. 2;
  - b) Hose: maximal 50 cm<sup>2</sup> auf der Vorderseite des rechten oder linken Hosenbeins. Das Clubblem darf nur auf einem Hosenbein dargestellt werden, auf dem sich keine Nummer gemäß § 7 Abs. 3 befindet;
  - c) Stutzen: maximal 50 cm<sup>2</sup> auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen, die Position ist frei wählbar. Auf den Stutzen kann alternativ auch nur ein Teil des Clubblems angebracht werden.

- (4) Das Clubblem oder alternativ ein Teil des Clubblems kann zusätzlich gemäß § 7 Abs. 7 im unteren Ende jeder Ziffer der Nummer angebracht werden.
- (5) Das Clubblem oder alternativ ein Teil des Clubblems kann einmal auf der Rückseite des Trikots zentriert auf dem Kragenbereich angebracht werden. Kragenbereich im Sinne dieser Richtlinie ist der Bereich, der aus einem 3 cm breiten Band besteht, das am Ausschnitt des Trikots beginnt (an einer Stelle, an der eigentlich kein Kragen vorhanden ist) und um den Hals herum verläuft. Ist ein eindeutig erkennbares Schnittteil vorhanden, beginnt der Kragenbereich abweichend an dessen Naht. Die genutzte Fläche des Clubblems darf 12 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten.
- (6) Änderungen des Clubblems sind der DFL GmbH unverzüglich schriftlich anzuzeigen.
- (7) Anstelle des Clubblems kann auf dem Trikot alternativ auch ein Partnerlogo abgebildet werden, bei dem die Clubbleme der an einem bestimmten Spiel beteiligten Clubs und – fakultativ – der entsprechende Spieltermin als einheitliches Zeichen abgebildet werden. Voraussetzung dafür ist jedoch stets, dass der jeweilige gegnerische Club der Integration seines Clubblems in das Partnerlogo zuvor schriftlich zugestimmt hat. Diese Zustimmungserklärung ist der DFL GmbH vor dem entsprechenden Spieltermin vorzulegen. Hinsichtlich Größe und Position des Partnerlogos gelten die Vorgaben des Abs. 3 lit. a) entsprechend.
- (8) Vorbehaltlich der Genehmigung der DFL GmbH kann ein Club, der sein 25-jähriges Bestehen (oder ein Vielfaches davon) feiert, anlässlich dieses Jubiläums für die Dauer einer Spielzeit ein Sonder-Clubblem anstelle des Clubblems auf seinem Trikot anbringen. Ein solches Sonder-Clubblem kann mit Buchstaben, Zahlen oder anderen Elementen umrandet sein. Seine Gesamtfläche darf 100 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten und es darf keinen kommerziellen, religiösen oder politischen Inhalt haben. Das Sonder-Clubblem ist auf der Hauptspielkleidung und sämtlichen Ersatzspielkleidungen zu verwenden.

## **§ 11**

### **Clubname (groß)**

- (1) Der Clubname oder eine Abkürzung davon (z.B. Stadtname) ist auf der Rückseite des Trikots zentriert anzubringen. Wird der Spielernamen gemäß § 8 Abs. 1 oberhalb der Nummer aufgeführt, so ist der Clubname unterhalb der



Nummer abzubilden. Die umgekehrte Anordnung ist ebenfalls zulässig. Der Abstand des Clubnamen zur Nummer muss mindestens 2,5 cm betragen.

- (2) Es sind Blockbuchstaben zu verwenden, deren Schriftgröße maximal 7,5 cm betragen darf. Hinsichtlich der Schriftart bestehen keine Einschränkungen. Der Clubname muss sich klar von den Farben der Spielkleidung abheben. Die Buchstaben müssen einfarbig und aus der Distanz gut lesbar sein und können zur besseren Lesbarkeit mit einer neutralen Umrandung, einer Schattierung oder einer Markierungslinie versehen werden.

## **§ 12**

### **Clubname (klein)**

- (1) Der Clubname oder eine Abkürzung davon (z.B. Stadtname) darf zudem in einer Schriftgröße von höchstens 2 cm je einmal auf dem Trikot, der Hose und auf jedem Stutzen angebracht werden.
- (2) Es sind Blockbuchstaben zu verwenden, deren Schriftgröße maximal 2 cm betragen darf. Hinsichtlich der Schriftart bestehen keine Einschränkungen. Die Buchstaben müssen einfarbig sein.
- (3) Bezüglich Größe und Position gelten folgende Maßgaben:
  - a) Trikot: maximal 12 cm<sup>2</sup> auf dem Brustteil des Trikots, unmittelbar an das Clubemblem angrenzend;
  - b) Hose: maximal 12 cm<sup>2</sup> auf der Vorderseite des linken oder rechten Hosenbeins, unmittelbar an das Clubemblem angrenzend;
  - c) Stutzen: maximal 12 cm<sup>2</sup> auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen, die Position ist frei wählbar.
- (4) Sofern auf dem Trikot, der Hose oder den Stutzen kein Clubemblem oder alternativ ein Teil davon dargestellt wird, kann dort alternativ auch der Clubname aufgeführt werden. Hinsichtlich Größe und Position einer solchen Abbildung gilt § 10 Abs. 3 entsprechend. Die Schriftgröße darf höchstens 5 cm betragen.
- (5) Der Clubname oder eine Abkürzung davon (z.B. Stadtname) kann zusätzlich einmal auf der Innen- oder Außenseite des Kragens angebracht werden. Die Schriftgröße darf höchstens 2 cm betragen und die genutzte Fläche 12 cm<sup>2</sup> nicht übersteigen.

## **§ 13**

## **Offizielles Maskottchen, offizielles Erkennungssymbol, spezielle Bezeichnung, Stadt- bzw. Regionswappen oder -flagge**

Anstelle des Clubemblems (oder einem Teil davon) oder des Clubnamens (oder einer Abkürzung davon) kann in Übereinstimmung mit § 12 Abs. 5 das offizielle Maskottchen, das offizielle Erkennungssymbol, die spezielle Bezeichnung des Clubs („Spitzname“) oder das Stadt- bzw. Regionswappen oder -flagge des Clubs einmal auf der Innen- oder Außenseite des Kragens angebracht werden.

### **§ 14**

#### **Weitere Elemente zur Clubidentifikation**

- (1) Weitere Elemente mit dem Clubemblem (oder einem Teil davon) oder dem Clubnamen (oder einer Abkürzung davon) sind wie folgt zugelassen:
  - a) Aufhänger am Kragen des Trikots mit einer Maximalgröße von 12 cm<sup>2</sup>;
  - b) Gürtelschlaufen an der Hose mit einer Maximalgröße von 12 cm<sup>2</sup>;
  - c) Knöpfe am Ausschnitt des Trikots;
  - d) anderweitige Verschlussvorrichtung (z.B. Reißverschluss, Rubberbadge).
- (2) Die in Abs. 1 lit. a) bis d) genannten Elemente müssen so geformt bzw. angebracht (fixiert) sein, dass sie keine Verletzungen verursachen können. Die Elemente dürfen ein farbliches Identifikationsmerkmal des Clubs oder Herstellers enthalten; sie dürfen jedoch weder eine Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch Design- oder andere Elemente aufweisen.

### **§ 15**

#### **Jacquard-Muster, In-Sich-Musterung, Prägemuster**

- (1) Der Club darf einen Typ für die Clubidentifikation (vgl. § 9 Abs. 1) oder Teile davon in Form eines Jacquard-Musters, einer In-Sich-Musterung oder eines Prägemusters auf dem Trikot und/oder der Hose anbringen.
- (2) Das gemäß Abs. 1 verwendete Muster muss in einem Farbton der Hauptfarbe des Ausrüstungsgegenstandes, auf dem es angebracht wird, ausgestaltet sein. Es darf dabei nicht dominant wirken, die Unterscheidbarkeit der Spielkleidung oder den Spielbetrieb beeinträchtigen oder die Werbung des Trikotsponsors und/oder andere Abbildungen auf dem Trikot optisch hervorheben.
- (3) Vorbehaltlich einer vorherigen schriftlichen Zustimmung durch die DFL GmbH kann auch ein anderes technisches Verfahren verwendet werden.

## **IV. Sponsorwerbung**

### **§ 16**

#### **Werbung und Werbebeschränkungen**

- (1) Sponsorwerbung im Sinne dieser Richtlinie bezeichnet jegliche Form von Werbung (Mitteilung, Botschaft, Marke des Sponsors usw.), die entsprechend einer Vereinbarung zwischen dem Club und einem Dritten entgeltlich oder unentgeltlich auf einem Ausrüstungsgegenstand angebracht wird.
- (2) Der Club kann in den in § 1 Abs. 1 genannten Spielen einen Trikot- und einen Ärmelsponsor (juristische oder natürliche Person) benennen, für dessen Unternehmen, Produkte oder Dienstleistungen er auf dem Trikot werben darf. Im Laufe einer Spielzeit sind auf der Brust und auf dem Ärmel jeweils bis zu zwei verschiedene Werbemotive erlaubt, ein Wechsel der Darstellung während eines Spiels ist jedoch ausgeschlossen. Eine verschiedenartige farbliche Darstellung eines Werbemotivs stellt dabei keinen Wechsel des Werbemotivs dar, die Werbung für ein Tochterunternehmen des Sponsors hingegen stellt einen Wechsel des Werbemotivs dar.
- (3) Grundsätzlich dürfen auf dem Trikot nur eingetragene Marken der Sponsoren abgebildet werden. Auf Antrag des Clubs kann die DFL GmbH jedoch auch andere Werbemotive zulassen.
- (4) Hat ein Club keinen Trikot- und/ oder Ärmelsponsor, so kann die DFL GmbH auf Antrag des Clubs die Verwendung eines clubeigenen Werbemotivs zulassen. Voraussetzung für die Zulassung ist eine eingetragene Marke, eine weitreichende Assoziierung der Bezeichnung mit dem Club seitens der Öffentlichkeit und eine deutlich wahrnehmbare allgemeine Marketingstrategie des Clubs. Hat ein Club keinen Ärmelsponsor und kein clubeigenes Werbemotiv nach dem vorstehenden Satz, so kann die DFL GmbH festlegen, dass der Club anstelle des Ärmelsponsors/des clubeigenen Werbemotivs ein Badge mit einem von der DFL GmbH bestimmten Ligamotiv trägt, das nicht das Wettbewerbslogo nach § 27 Abs. 1 ist.
- (5) Die Werbung darf nicht gegen die allgemein im Sport gültigen Grundsätze von Ethik und Moral, die gesetzlichen Bestimmungen oder die guten Sitten verstoßen. Die Werbung für starke Alkoholika (Alkoholgehalt über 15%) oder für Tabakwaren und ihre Hersteller ist unzulässig. Werbung mit politischem, religiösem oder rassistischem Inhalt oder zu Gunsten von Sekten ist ebenfalls untersagt.

- (6) Ein Wechsel des Trikot- und/oder Ärmelsponsors während des laufenden Wettbewerbs ist nur aus wichtigen Gründen zulässig und bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung durch die DFL GmbH.

## **§ 17**

### **Position der Werbeflächen auf dem Trikot**

- (1) Werbung des Trikotsponsors darf ausschließlich auf der Vorderseite des Trikots angebracht werden, entweder
- a) in horizontaler Ausrichtung zentriert auf dem Brustbereich oder
  - b) in vertikaler Ausrichtung auf der rechten oder linken Körperhälfte oder in zentraler Position oder
  - c) in diagonaler Ausrichtung sofern das Grunddesign des Trikots eine sogenannte Schärpe aufweist, welche zwingend von Seitennaht zu Seitennaht geht. Der Trikotsponsor muss in diesem Fall zwingend innerhalb dieser Schärpe platziert werden.
- (2) Werbung des Ärmelsponsors darf ausschließlich auf dem linken Trikotärmel (aus der Sicht der Person, die das Trikot trägt) und ausschließlich innerhalb der in § 22 Abs. 5 definierten freien Zone angebracht werden. Die Positionierung erfolgt zwingend und einheitlich in der Mitte zwischen Schulteranfang und Ellenbogen und horizontal mittig auf der äußeren Ärmelseite.
- (3) Der Schriftzug und die Farbe der Buchstaben sind frei wählbar. Der Schriftzug darf jedoch weder eine Herstelleridentifikation noch Design- oder andere Elemente enthalten.
- (4) Werbung auf anderen Bestandteilen der Spielkleidung ist, mit Ausnahme der Werbung für den Sportartikelhersteller gemäß Kapitel V., nur dann zulässig, wenn es sich um einheitliche Sponsoringmaßnahmen der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga handelt. Davon abweichend kann die DFL GmbH entscheiden, ob und unter welchen Bedingungen die Individualvermarktung von Werbung durch die Clubs auch auf anderen Bestandteilen der Spielkleidung gestattet ist.
- (5) Alle Darstellungen, die im Grunddesign des Trikots nicht vorhanden sind, sowie die Herstellerwerbung müssen einen deutlich sichtbaren Abstand zur Werbefläche haben.

## **§ 18**

### **Größe der Werbeflächen auf dem Trikot**

- (1) Die Gesamtfläche für die Sponsorwerbung auf der Vorderseite des Trikots im Brustbereich darf höchstens 200 cm<sup>2</sup> betragen.
- (2) Die Gesamtfläche für die Sponsorenwerbung auf dem Trikotärmel darf höchstens 70 cm<sup>2</sup> betragen, wobei die maximale Höhe von 12 cm und die maximale Breite von 9,5 cm zu beachten sind.
- (3) Hinsichtlich der Form der Sponsorenwerbung bestehen innerhalb der zulässigen Größen keine Einschränkungen.
- (4) Das Messverfahren bestimmt sich nach § 40.

## **V. Herstelleridentifikation**

### **§ 19**

#### **Herstellerdefinition**

- (1) Hersteller im Sinne dieser Richtlinie bezeichnet ein Unternehmen, das Produkte entwirft, herstellt (direkt oder über einen Lizenznehmer ohne Markenauftritt) und verkauft, die im Sportmarkt verwendet werden und mit seinen eigenen eingetragenen Marken gekennzeichnet sind.
- (2) Die für den Vertrieb solcher Produkte zuständigen Unternehmen gelten nicht als Hersteller.

### **§ 20**

#### **Typen für die Herstelleridentifikation**

- (1) Auf den Ausrüstungsgegenständen darf der Hersteller die folgenden eingetragenen Marken anbringen:
  - a) Name (Name des Herstellers in Blockschrift, entspricht einer Wortmarke, d.h. einem Wort oder Fantasiewort in Blockschrift);
  - b) Logo (Symbol, das mit einem Hersteller in Verbindung gebracht wird, entspricht einer Bildmarke, d.h. einer grafischen Darstellung ohne Buchstaben);
  - c) Produktlinie (Produkte wie Kleidungsstücke, Schuhe usw. ein- und derselben Marke, die gemeinsam als Marke einen dafür speziellen Namen tragen, entspricht einer Kombination aus Wort- und Bildmarke);

- d) Figuratives Logo (Kombination von Name und Logo in einer einzigen Darstellung, entspricht einer Kombination aus Wort- und Bildmarke);
  - e) Schriftzug (besondere Schreibweise eines Firmennamens).
- (2) Als eingetragene Marke gilt jede registrierte Marke eines Herstellers und zwar unabhängig davon, ob sie als Name, Logo, Produktlinie, figuratives Logo oder Schriftzug verwendet wird.

## **§ 21**

### **Position, Anzahl und Größe der Herstelleridentifikation**

- (1) Für die fünf in § 20 Abs. 1 genannten Typen der Herstelleridentifikation sind folgende Position und Anzahl zugelassen:
- a) Trikot: Einer der fünf Typen der Herstelleridentifikation kann einmal auf der Vorderseite des Trikots auf dem Brustteil oberhalb des Schriftzugs eines etwaigen Sponsors positioniert werden. Die Außen- und Innenseite des Kragenbereichs, d.h. der beim Tragen des Trikots sichtbare Teil, darf jedoch keine Herstelleridentifikation aufweisen.
  - b) Hose: Einer der fünf Typen der Herstelleridentifikation kann einmal entweder auf dem rechten oder linken Hosenbein frei positioniert werden.
  - c) Stutzen: Einer der fünf Typen der Herstelleridentifikation kann ein- oder zweimal horizontal zwischen dem Knöchel und dem oberen Bord jedes Stutzens angebracht werden. Zusätzlich ist ein weiterer Typ der Herstelleridentifikation auf dem Fußteil jedes Stutzens zugelassen (unterhalb des Knöchels, nicht sichtbar, wenn der Stutzen im Fußballschuh getragen wird).
- (2) Die in § 20 Abs. 1 genannten Typen der Herstelleridentifikation dürfen die folgenden Maximalgrößen nicht überschreiten:
- a) Trikot: 20 cm<sup>2</sup>;
  - b) Hose: 20 cm<sup>2</sup>;
  - c) Stutzen:
    - i) 20 cm<sup>2</sup> für das einmalige Anbringen oder 10 cm<sup>2</sup> für das zweimalige Anbringen jeweils auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen zwischen dem Knöchel und dem oberen Bord jedes Stutzens;
    - ii) 20 cm<sup>2</sup> auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen beim Anbringen auf dem Fußteil.

- (3) Die in § 20 Abs. 1 genannten Typen der Herstelleridentifikation dürfen andere Elemente auf dem jeweiligen Ausrüstungsgegenstand (Clubblem, Nummer, Beschriftung usw.) nicht berühren.

## **§ 22** **Band**

- (1) Das Logo (Bildmarke, § 20 Abs. 1 lit. b)) darf von dem Hersteller einmal oder in mehreren Wiederholungen derselben Bildmarke in Form eines Bandes in den folgenden Positionen verwendet werden. Band im Sinne dieser Richtlinie bezeichnet dabei eine Bildmarke in wiederholter Form an einer klar festgelegten Position.
- a) Trikot:
- i) zentriert und entlang dem Ärmelrand (linker und rechter Ärmel)  
oder
  - ii) zentriert und entlang der Außenkante jedes Ärmels (vom Kragen bis zum Ärmelrand, mit Ausnahme der freien Zone)  
oder
  - iii) zentriert und entlang der Außenkante am Rumpfteil (vom Ärmelansatz bis zum Trikotrand).
- b) Hose:
- i) entlang dem unteren Hosenrand (linkes und rechtes Hosenbein)  
oder
  - ii) zentriert und entlang der Außenkante der Hose (linkes und rechtes Hosenbein);
- c) Stutzen:  
am oberen Bord jedes Stutzens.
- (2) Das Band, auf dem das Logo (Bildmarke, § 20 Abs. 1 lit. b)) gemäß Abs. 1 einmal oder in mehreren Wiederholungen angebracht wird, darf die folgenden Maximalbreiten nicht überschreiten:
- a) Trikot: 8 cm;
  - b) Hose: 8 cm;
  - c) Stutzen: 5 cm auf neuen (ungetragenen) Stutzen.
- (3) Weder das Logo (Bildmarke, § 20 Abs. 1 lit. b)), das einmal oder in mehreren Wiederholungen auf einem Band angebracht wird, noch der Hintergrund, auf dem ein solches Logo erscheint, dürfen die Breite des Bandes auf dem Trikot, der Hose und den Stutzen überschreiten.

- (4) Die Erkennbarkeit des Wettbewerbs- und/oder sonstiger Logos, die gemäß § 17 und § 27 auf den Trikotärmeln angebracht werden, darf durch das Band keinesfalls beeinträchtigt werden.
- (5) Jeder Ärmel (kurz oder lang, links oder rechts) muss eine freie Zone aufweisen, die keine Herstelleridentifikation enthalten darf. Diese Zone ist für Abzeichen oder die Werbefläche für den Ärmelsponsor vorgesehen. Die freie Zone muss auf beiden Ärmeln mindestens 12 cm lang und 8 cm breit sein. Sie muss sich auf langärmeligen Trikots zwischen dem Schulteransatz und dem Ellenbogen und auf kurzärmeligen Trikots zwischen dem Schulteransatz und dem Ärmelrand befinden. Schulteransatz bezeichnet dabei den Punkt, an dem die Schulter aufhört und der Oberarm beginnt; Ellenbogen bezeichnet den Punkt, an dem der Oberarm aufhört und der Unterarm beginnt. Der Abstand zwischen dem oberen Rand der freien Zone und dem Schulteransatz muss bei den kurz- und langärmeligen Trikots einer Mannschaft identisch sein.

### **§ 23**

#### **Jacquard-Muster, In-Sich-Musterung, Prägemuster**

- (1) Der Hersteller kann zusätzlich zur Clubidentifikation (§§ 9, 14, 15) einen seiner Identifikationstypen gemäß § 20 Abs. 1 in Form eines Jacquard-Musters, einer In-Sich-Musterung oder eines Prägemusters in das Trikot und/oder die Hose einweben. Die Maximalgröße des gewählten Typs der Herstelleridentifikation beträgt 20 cm<sup>2</sup>. Bezüglich Anzahl und Position des Typs der Herstelleridentifikation bestehen keine Einschränkungen.
- (2) Das gemäß Abs. 1 verwendete Muster muss in einem Farbton der Hauptfarbe des Ausrüstungsgegenstandes, auf dem es angebracht wird, ausgestaltet sein. Es darf nicht dominant wirken, die Unterscheidbarkeit der Spielkleidung oder den Spielbetrieb beeinträchtigen oder die Werbung des Trikotsponsors und/oder andere Abbildungen auf dem Trikot optisch hervorheben.
- (3) Vorbehaltlich einer vorherigen schriftlichen Zustimmung durch die DFL GmbH kann auch ein anderes technisches Verfahren verwendet werden.

### **§ 24**

**[bleibt frei]**

### **§ 25**

**[bleibt frei]**



## **§ 26**

### **Qualitätssiegel und Technologiabel**

- (1) Ein Qualitätssiegel (Gütezeichen) des Herstellers darf einmal auf der Vorder- oder Rückseite der rechten oder linken Seite des Trikots und der Hose in gedruckter, gestickter oder aufgenähter Form angebracht werden. Qualitätssiegel im Sinne dieser Richtlinie bezeichnet ein Etikett, eine Aufschrift oder Ähnliches, welche/s als Schutz vor Plagiaten von dem Hersteller auf dem Trikot und der Hose angebracht wird, sowie nicht aus mehr als einer Herstelleridentifikation besteht. Seine Maximalgröße beträgt 20 cm<sup>2</sup>. Der obere Rand des Qualitätssiegels darf dabei nicht mehr als 15 cm vom unteren Rand des Trikots oder der Hose positioniert werden und auf dem Trikot nicht sichtbar sein, wenn dieses in die Hose gesteckt wird.
- (2) Ein zweites kleineres Qualitätssiegel (Etikette usw.) mit einer Maximalgröße von 5 cm<sup>2</sup> darf wie folgt angebracht werden:
  - a) einmal auf dem Trikot, frei positionierbar, außer auf dem Kragen, dem Brustteil und den Ärmeln;
  - b) einmal auf der Hose, frei positionierbar.
- (3) Auf der Innenseite des Kragenbereichs, d.h. am Übergang vom Kragen zum Rumpfteil, darf der Hersteller einen Identifikationstyp gemäß § 20 Abs. 1 in der Form eines Etiketts und/oder eines schmalen Bandes anbringen. Dieser Typ der Herstelleridentifikation darf beim Tragen des Trikots nicht sichtbar sein. Die Außenseite des Kragens (der beim Tragen des Trikots sichtbare Teil) darf keine Herstelleridentifikation aufweisen.
- (4) Ein Technologiabel des Herstellers darf einmal auf dem Trikot und einmal auf der Hose angebracht werden. Technologiabel im Sinne dieser Richtlinie bezeichnet ein Etikett, auf dem der Hersteller das verwendete Material oder die Herstellungsmethode eines Ausrüstungsgegenstandes angibt. Der obere Rand des Technologiabels darf dabei nicht mehr als 15 cm vom unteren Rand des Trikots und nicht mehr als 5 cm von dem unteren bzw. oberen Rand der Hose positioniert werden. Die Größe der Technologiabel darf 10 cm<sup>2</sup> auf dem Trikot und 5 cm<sup>2</sup> auf der Hose nicht überschreiten.
- (5) Auf dem Qualitätssiegel und/oder dem Technologiabel können auch ein oder mehrere Typen für die Clubidentifikation (§ 9 Abs. 1) angebracht werden.
- (6) Andere Etiketten (z.B. Pflegeanleitung, Plagiatsschutzetiketten) und Herstelleridentifikationen dürfen auf der Innenseite des Trikots oder der Hose

angebracht werden. Sie dürfen beim Tragen des Trikots oder der Hose nicht sichtbar sein.

## **VI. Andere Darstellungen auf dem Trikot**

### **§ 27 Logos**

- (1) Das von der DFL GmbH vorgeschriebene Logo des jeweiligen Wettbewerbs (Wettbewerbslogo), das auch einen Titel- oder Presenting-Sponsor beinhalten kann, ist bei allen Spielen nach den Vorgaben der DFL GmbH auf dem rechten und/oder linken Ärmel des Trikots der Torhüter und Feldspieler gut sichtbar innerhalb der freien Zone anzubringen. Die Positionierung erfolgt zwingend und einheitlich in der Mitte zwischen Schulteranfang und Ellenbogen. Im Übrigen findet der Logo-Styleguide Anwendung.
- (2) Das jeweilige Wettbewerbslogo ist auf den Oberbekleidungsgegenständen, die von Ersatzspielern und Mannschaftsverantwortlichen im Stadion-Innenraum getragen werden, in gleicher Art und Weise anzubringen wie auf dem Trikot.
- (3) Nach einem entsprechenden Beschluss des Präsidiums des DFL e.V. kann die DFL GmbH bestimmen, dass auf sämtlichen Trikots der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga einheitlich das Logo oder ein sonstiges Werbemotiv eines Wirtschaftsunternehmens abgebildet wird. In diesem Fall, oder falls ein Titel- oder Presenting-Sponsor gemäß Abs. 1 in ein Wettbewerbslogo integriert werden soll, wird die DFL GmbH die Clubs rechtzeitig informieren.
- (4) Im Rahmen von gemeinschaftlichen Aktionen des Lizenzfußballs (z.B. gesellschaftspolitische Maßnahmen) kann die DFL GmbH die Clubs zur Anbringung eines entsprechenden Logos, das auch eine werbliche Darstellung beinhalten kann, verpflichten.
- (5) Aus besonderem Anlass (z.B. Clubjubiläum nach § 10 Abs. 8, Clubjubiläum, dessen Jahreszahl ausschließlich gleiche Ziffern aufweist (Repdigit) oder Titeljubiläum) kann die DFL GmbH für einen begrenzten Zeitraum die Anbringung eines entsprechenden Logos, das keine werbliche Darstellung beinhalten darf, auf einem der Ärmel erlauben. Beantragt der Club die Nutzung eines Emblems zur Feier eines Clubjubiläums im Sinne des § 10 Abs. 8, ist ein Antrag nach diesem Absatz ausgeschlossen. Die Fläche des Logos darf die Fläche des Wettbewerbslogos nicht überschreiten. Eine bereits erteilte Zustimmung kann aus berechtigten Gründen jederzeit widerrufen werden.

- (6) Soweit die DFL GmbH für ein Logo einen bestimmten, offiziell lizenzierten Produzenten benennt, sind die entsprechenden Badges ausschließlich über diesen zu beziehen.

## **§ 28**

### **Titelsymbol**

- (1) Die Clubs, die seit 1963 in der Bundesliga eine bestimmte Anzahl von deutschen Meistertiteln errungen haben, sollen auf dem Trikot unmittelbar angrenzend an das Clubemblem als Titelsymbol einen oder mehrere Sterne nach den folgenden Maßgaben abbilden:
- a) Ab drei gewonnenen Meistertiteln: ein Stern;
  - b) Ab fünf gewonnenen Meistertiteln: zwei Sterne;
  - c) Ab zehn gewonnenen Meistertiteln: drei Sterne;
  - d) Ab zwanzig gewonnenen Meistertiteln: vier Sterne;
  - e) Ab dreißig gewonnenen Meistertiteln: fünf Sterne.
- (2) Jeder Stern ist in einer Höhe und Breite zwischen 20 und 22 Millimetern darzustellen.
- (3) Der Abstand jedes Sterns zum Clubemblem muss zwischen 4 und 6 Millimetern betragen.
- (4) Bei der Berechnung der Höhe und Breite (Abs. 2) sowie des Abstands zum Clubemblem (Abs. 3) wird eine etwaig vorhandene Umrandung mitgerechnet.
- (5) Darüber hinaus kann das Titelsymbol auf der Hose unmittelbar angrenzend an das Clubemblem angebracht werden. Größe und Platzierung nach Maßgabe der Abs. 2, 3 gelten entsprechend.

## **§ 28a**

### **Dekorative Elemente/Designelemente**

- (1) Jegliche auf der Ausrüstung sichtbaren Darstellungen, die nicht in diesem Reglement aufgeführt sind, gelten als dekorative Elemente. Die endgültige Entscheidung hierüber liegt bei der DFL GmbH. Im Streitfall kann der Standpunkt des betreffenden Vereins in schriftlicher Form berücksichtigt werden.
- (2) Buchstaben oder Zahlen dürfen nicht als dekorative Elemente verwendet werden. Dasselbe gilt für Werbebotschaften, Kennzeichen eines Herstellers

oder Sponsors und Inhalte, welche gegen die guten Sitten oder die Moral verstoßen oder eine politische, religiöse oder rassistische Botschaft haben. Sonstige Marken und Designs, die zugunsten eines Dritten eingetragen sind, können nur bei Vorlage einer schriftlichen Zustimmung des jeweils Berechtigten als dekorative Elemente verwendet werden.

- (3) Ein dekoratives Element darf nur mittels der folgenden technischen Verfahren angebracht werden:
  - a) Jacquard-Muster
  - b) In-Sich-Musterung
  - c) Prägemuster
- (4) Die Erkennbarkeit der Farben sowie die Lesbarkeit der auf dem Trikot angebrachten Nummern und/oder Spieler-/Clubnamen darf durch dekorative Elemente nicht beeinträchtigt werden.

## **§ 29**

### **Sonstige Darstellungen, Sondertrikots und Entscheidungsbefugnis**

- (1) Alle übrigen Darstellungen und Zeichen des Clubs, des Sponsors, des Herstellers oder von Dritten sind ohne die vorherige schriftliche Zustimmung der DFL GmbH nicht gestattet.
- (2) Sofern keine Gründe des Spielbetriebs (z.B. Beeinflussung der Sichtbarkeit der Nummern) entgegenstehen, darf jeder Club pro Spielzeit zwei Sonderaktionen (z.B. zu Wohltätigkeitszwecken, zur Mitgliederwerbung, zum Clubjubiläum nach § 10 Abs. 8) durchführen, bei denen ausnahmsweise auch besondere, nach den Bestimmungen dieser Richtlinie ansonsten nicht zulässige Darstellungen und Zeichen auf dem Trikot abgebildet werden dürfen. Ausgenommen sind hier jedoch Darstellungen, die gegen die allgemein im Sport gültigen Grundsätze von Ethik und Moral, die gesetzlichen Bestimmungen oder die guten Sitten verstoßen. Sonderaktionen mit politischem, religiösem oder rassistischem Inhalt oder zu Gunsten von Sekten sind ebenfalls untersagt. Zweck und konkrete Ausgestaltung der Sonderaktion bedürfen stets der vorherigen schriftlichen Zustimmung der DFL GmbH. Ein entsprechender Antrag sowie die vorgesehene Spielkleidung bestehend aus Trikot, Hose und Stutzen in der finalen Gestaltung und vollständig beflockt sind rechtzeitig vor dem Spiel, in dem die Sonderaktion durchgeführt werden soll, bei der DFL GmbH einzureichen. Eine Verknüpfung entsprechender Aktionen mit Werbemotiven des Trikotsponsors oder sonstiger Sponsoren ist grundsätzlich ausgeschlossen.

- (3) Die DFL GmbH entscheidet, ob eine Darstellung auf der Ausrüstung als zulässiges Element im Sinne der vorstehenden Bestimmungen gilt, insbesondere ob es als Typ der Herstelleridentifikation gemäß § 20 Abs. 1 oder als Designelement gemäß § 24 anerkannt wird. Dazu kann der jeweilige Club oder der Hersteller im Voraus schriftlich und/oder mündlich angehört werden. Die Entscheidung der DFL GmbH ist endgültig.
- (4) Auf ausdrückliche Aufforderung durch die DFL GmbH sind die Clubs verpflichtet, jeweils ein Muster der auf den Ausrüstungsgegenständen verwendeten eingetragenen Marken des Herstellers und/oder des Trikotsponsors vorzulegen.

## **VII. Ausrüstung des Torhüters**

### **§ 30**

#### **Spielkleidung des Torhüters**

- (1) Die Spielkleidung des Torhüters muss sich farblich deutlich von derjenigen der Feldspieler und des Schiedsrichterteams unterscheiden.
- (2) Im Übrigen gelten die Regelungen der Kapitel II. bis VI. sinngemäß auch für die Spielkleidung des Torhüters einschließlich der Unterkleidung.

### **§ 31**

#### **Handschuhe des Torhüters**

- (1) Zwei Typen für die Herstelleridentifikation gemäß § 20 Abs. 1 dürfen auf jedem Handschuh des Torhüters angebracht werden. Die Maximalgröße einer solchen Herstelleridentifikation beträgt jeweils 20 cm<sup>2</sup>. Hinsichtlich der Position dieser Herstelleridentifikation bestehen keine Einschränkungen.
- (2) Der Name des Torhüters kann in Groß- und/oder Kleinbuchstaben auf jedem Handschuh angebracht werden. Die Schriftgröße darf auf beiden Handschuhen höchstens 2 cm betragen.
- (3) Auf jedem Handschuh des Torhüters kann ein Qualitätssiegel oder Technologielaufkleber angebracht werden. Es ist frei positionierbar, darf jedoch die Maximalgröße von 10 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten.
- (4) Sponsorwerbung auf den Handschuhen des Torhüters ist verboten.

### **§ 32**

## **Torhütermütze**

- (1) Auf der Torhütermütze ist ein Typ für die Herstelleridentifikation gemäß § 20 Abs. 1 in der Maximalgröße von 20 cm<sup>2</sup> zugelassen. Hinsichtlich der Position dieser Herstelleridentifikation bestehen keine Einschränkungen.
- (2) Typen für die Clubidentifikation gemäß § 9 Abs. 1 dürfen auf der Torhütermütze in einer Gesamtfläche von maximal 50 cm<sup>2</sup> abgebildet werden.
- (3) Sponsorwerbung auf der Torhütermütze ist verboten.

## **§ 33**

### **Weitere Ausrüstungsgegenstände**

Für alle weiteren Ausrüstungsgegenstände des Torhüters gelten die Vorschriften des Kapitels VIII. entsprechend.

## **VIII. Auf dem Spielfeld verwendete Spezialausrüstung**

### **§ 34**

#### **Spezialausrüstung**

Die folgenden Bestimmungen finden für Ausrüstungsgegenstände wie Thermohosen, Kopfbedeckungen, T-Shirt bzw. Unterhemd und Rollkragenpullover Anwendung, die von den Spielern auf dem Spielfeld verwendet werden, die aber nicht zur eigentlichen Spielkleidung (Trikot, Hose und Stutzen) gehören.

### **§ 35**

#### **Gestaltung der auf dem Spielfeld verwendeten Spezialausrüstung**

- (1) Auf diesen Ausrüstungsgegenständen darf eine Herstelleridentifikation gemäß § 20 Abs. 1 angebracht werden.
- (2) Hinsichtlich der Anzahl, Position und Größe gelten die folgenden Bestimmungen:
  - a) Thermohose (kurz/lang):
    - Zugelassen ist ein einziger Typ für die Herstelleridentifikation.
    - Der gewählte Identifikationstyp kann auf dem rechten oder linken Hosenbein in der Maximalgröße von 20 cm<sup>2</sup> frei positioniert werden.
    - Die Thermohose (kurz/lang) muss den gleichen Farbton wie die Hauptfarbe der getragenen Hose aufweisen.

- b) Handschuhe und Schweißband:
- Zugelassen ist ein einziger Typ für die Herstelleridentifikation.
  - Der gewählte Identifikationstyp kann in der Maximalgröße von 20 cm<sup>2</sup> frei positioniert werden.
- c) Kopfbedeckung (Stirnband, Kappe):
- Zugelassen ist ein einziger Typ für die Herstelleridentifikation.
  - Der gewählte Identifikationstyp kann in der Maximalgröße von 20 cm<sup>2</sup> frei positioniert werden.
- d) T-Shirt bzw. Unterhemd und Rollkragenpullover:
- Zugelassen auf der Vorder- und Rückseite des T-Shirts bzw. Unterhemds und des Rollkragenpullovers ist jeweils ein einziger Typ für die Herstelleridentifikation;
  - Der gewählte Identifikationstyp kann jeweils in der Maximalgröße 20 cm<sup>2</sup> frei positioniert werden.
  - Das T-Shirt bzw. Unterhemd und der Rollkragenpullover müssen den gleichen Farbton wie die Hauptfarbe des getragenen Trikots aufweisen.
- e) Spielführerbinde:
- Es ist keine Herstelleridentifikation zugelassen.
  - Mit Ausnahme der Bezeichnung „Spielführer“ bzw. „Kapitän“, einer Abkürzung davon (auch ausländische), dem Clubemblem oder sonstigen Typen der Clubidentifikation im Sinne von § 9, welche jeweils frei positioniert werden können, darf die Spielführerbinde weder Werbung, noch Design- oder andere Elemente aufweisen.
  - Die Farben der Spielführerbinde müssen sich deutlich von der Farbe des Trikotärmels abheben, über dem sie getragen wird.
- f) Tape/Verbände
- Tape, Verbände und/oder jegliches anderes Material, das über den Stutzen verwendet wird, um diese zu stabilisieren, muss durchsichtig sein oder dieselbe Farbe wie die Stutzen haben, auf die es angebracht wird und es darf weder Mannschafts- oder Herstelleridentifikation noch dekorative Elemente enthalten. Dies gilt entsprechend auch für Tape und Verbände, die auf anderen Teilen der Spielkleidung angebracht werden.

### **§ 36**

#### **Weitere Einschränkungen**

- (1) Sponsorwerbung ist auf der Spezialausrüstung grundsätzlich untersagt.
- (2) Lediglich auf dem T-Shirt bzw. Unterhemd und dem Rollkragenpullover der Spieler ist es gestattet, die gleiche Sponsorwerbung wie auf dem Trikot in identischer Position und Größe anzubringen. Zudem dürfen auf diesen

Ausrüstungsgegenständen auch Typen für die Clubidentifikation gemäß § 9 Abs. 1 abgebildet werden.

- (3) Politische und/oder andere Mitteilungen auf den Ausrüstungsgegenständen sind keinesfalls erlaubt.
- (4) § 26 findet Anwendung.

### **§ 36a**

#### **Elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (ELAS)**

- (1) Im Geltungsbereich dieser Richtlinie nach § 1 Abs. 1 dürfen elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (nachfolgend „ELAS“) verwendet werden, wenn von den eingesetzten Systemen und allen ihren Bestandteilen keine Gefährdung der Spieler und/oder Offiziellen ausgeht. ELAS und deren Einsatz müssen dabei den Vorgaben der Regel 4 der Spielregeln, diesem § 36a, den sonstigen Vorschriften des Ligastatuts sowie allen weiteren verbindlichen Vorgaben der FIFA und des International Football Association Board (IFAB) zur Verwendung und dem Einsatz von ELAS entsprechen.
- (2) ELAS müssen so angebracht werden, dass sie Teile der Spielbekleidung nicht überdecken. Die Systeme dürfen nicht mit Herstelleridentifikationen und/oder Sponsorwerbung versehen sein.
- (3) Ein Club, der den Einsatz von ELAS beabsichtigt, hat dies der DFL GmbH spätestens vier Wochen vor dem geplanten erstmaligen Einsatz in der jeweiligen Spielzeit schriftlich anzuzeigen und mit dieser Anzeige ein Exemplar des Systems vorzulegen, dessen Einsatz beabsichtigt ist. Die DFL GmbH kann den beabsichtigten Einsatz des Systems innerhalb von zwei Wochen nach Eingang der Anzeige des Clubs untersagen, wenn die in Regel 4 der Spielregeln, diesem § 36a, den sonstigen Vorschriften des Ligastatuts oder den Vorgaben der FIFA bzw. des IFAB enthaltenen Voraussetzungen nicht erfüllt sind. Im Falle einer Untersagung der DFL GmbH darf das System nicht eingesetzt werden. Andere als der DFL GmbH angezeigte Systeme dürfen nicht eingesetzt werden.
- (4) Der Empfang und die Nutzung der von den Geräten/Systemen übertragenen Informationen und Daten während des Spiels in der Technischen Zone ist nach Maßgabe von § 3 Nr. 3a der Richtlinien zur Spielordnung des DFL e.V. (SpOL) zulässig, soweit dies in direktem Bezug zum Wohlbefinden oder zur Sicherheit der Spieler oder zu Taktik- sowie Coachingzwecken geschieht.



## **IX. In der Technischen Zone verwendete Spezialausrüstung**

### **§ 37**

#### **Überzüge zum Aufwärmen**

- (1) Auf der Vorder- und Rückseite des zum Aufwärmen der Auswechselspieler verwendeten Überzugs darf jeweils ein von der DFL GmbH zugelassenes Werbemotiv des Trikotsponsors gemäß § 16 Abs. 1 und/oder einer der Identifikationstypen des Herstellers gemäß § 20 Abs. 1 angebracht werden.
- (2) Andere Werbemotive sind auf zum Aufwärmen verwendeten Überzügen nicht zulässig.
- (3) Die zum Aufwärmen der Auswechselspieler verwendeten Überzüge müssen sich im Erscheinungsbild klar von der von den Mannschaften in einem Spiel getragenen Spielkleidung unterscheiden und dürfen durch ihre Gestaltung den Spielbetrieb nicht beeinträchtigen.
- (4) Diese Bestimmung gilt entsprechend für zum Aufwärmen der Auswechselspieler verwendete Überzüge außerhalb der Technischen Zone.

### **§ 38**

#### **Sonstige Ausrüstungsgegenstände der Auswechselspieler und Mannschaftenverantwortlichen**

- (1) Sämtliche sonstigen Ausrüstungsgegenstände, die von den Auswechselspielern bzw. den Trainern, Ärzten und sonstigen Mannschaftenverantwortlichen im Stadion-Innenraum sowie außerhalb des Spielfelds getragen werden, dürfen uneingeschränkt mit Club- und Herstelleridentifikationen sowie Sponsorwerbung versehen sein. Änderungen oder Spezifikationen dieser Regelung kann die DFL GmbH, soweit erforderlich, jederzeit vornehmen.
- (2) Politische und/oder andere Mitteilungen auf den Ausrüstungsgegenständen im Sinne des Abs. 1 sind keinesfalls erlaubt.

## **X. Messverfahren**

### **§ 39**

## Anwendungsbereich

Das Messverfahren findet Anwendung auf die Clubnamen und -embleme, die Werbung für Hersteller und Sponsoren sowie sonstige Darstellungen, die im Grunddesign der Spielkleidung oder sonstiger Ausrüstungsgegenstände nicht vorhanden sind.

### § 40

#### Messverfahren

- (1) Die Objekte auf der Ausrüstung werden nach der kleinsten nachstehend benannten geometrischen Grundform (Viereck, Dreieck, Kreis, Ellipse) gemessen, und die Dimensionen werden nach der üblichen mathematischen Formel berechnet.
- (2) Für die Flächenberechnung wird die größte Ausdehnung des Objekts zwischen den äußersten Rändern gemessen. Die Aufteilung eines Objekts in mehrere einzelne geometrische Grundformen zur Berechnung der Gesamtfläche bildet dabei die Ausnahme. Die Clubs sind auf Anfordern verpflichtet, die für die Flächenberechnung verwendete Formel und verwendeten Objekten anzugeben.
- (3) Die Identifikation der Produktlinie des Herstellers und das figurative Logo (vgl. § 20 Abs. 1 lit. c) und d)) werden als mehrere individuelle geometrische Grundformen berechnet, wenn der Abstand zwischen den verschiedenen Elementen nicht mehr als 0,5 cm beträgt.
- (4) Die für die Sponsorwerbung des Trikot- und Ärmelsponsors benutzten Flächen werden jeweils als mehrere individuelle geometrische Grundformen berechnet, wenn der Abstand zwischen den verschiedenen Elementen nicht mehr als 5 cm beträgt. Zusammenhängende Worte, Abkürzungen oder Buchstabenkombinationen gelten insoweit als ein einheitliches Element.
- (5) Für die Zulassung der Sponsorwerbung des Trikot- und Ärmelsponsors wird jeweils die größere der folgenden Flächen berücksichtigt:
  - a) Die Fläche des farblich einfarbigen neutralen Hintergrundes, der für die Sponsorwerbung benutzt wird, oder
  - b) die Fläche der für die Sponsorwerbung benutzten Beschriftung, sofern der Hintergrund der Sponsorwerbung mit der Grundfarbe des Trikots übereinstimmt oder Bestandteil des Trikotdesigns in Form eines Bruststrings (von Naht zu Naht) in einer offiziellen Clubfarbe ist.

## **XI. Unvorhergesehene Fälle**

### **§ 41**

#### **Unvorhergesehene Fälle**

- (1) Für alle in dieser Richtlinie nicht vorhergesehenen Fälle ist die DFL GmbH zuständig.
- (2) Entscheidungen der DFL GmbH sind endgültig.

## **XII. Disziplinarbestimmungen**

### **§ 42**

#### **Zulassung zum Spiel**

Spieler, Trainer, Betreuer oder weitere Mannschaftsverantwortliche, die nach dieser Richtlinie nicht zugelassene oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die gegen die Bestimmungen dieser Richtlinie verstoßen, werden zum Spiel nicht zugelassen.

### **§ 43**

#### **Disziplinarmaßnahmen**

- (1) Die Clubs sind für die Einhaltung der Bestimmungen dieser Richtlinie durch ihre Spieler, Trainer, Betreuer oder weiteren Mannschaftsverantwortlichen alleine verantwortlich.
- (2) Verstößt ein Club oder eine Einzelperson gegen die Bestimmungen dieser Richtlinie, so kann die DFL GmbH Vertragsstrafen gemäß dem Lizenzvertrag zwischen Club und DFL e.V. aussprechen oder andere angemessene Maßnahmen anordnen. Hinsichtlich des Beschwerdeverfahrens gilt § 11 Nr. 4 Abs. 2 und 3 LO entsprechend.

## **XIII. Schlussbestimmung**

### **§ 44**

#### **In-Kraft-Treten**

Diese Richtlinie tritt am 22. August 2019 in Kraft und ersetzt die Fassung vom 14. Dezember 2018.