

DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

**für den Einsatz von LED-Banden und
Virtueller Werbung bei
Meisterschaftsspielen der Bundesliga und
2. Bundesliga
– Saison 2020/2021 – 2022/2023 –**



BUNDESLIGA



BUNDESLIGA

PRÄAMBEL

Der DFL Deutsche Fußball Liga e.V. (nachfolgend: „DFL e.V.“) ist der Zusammenschluss der lizenzierten Vereine und Kapitalgesellschaften (nachfolgend: „Clubs“) der Fußballligen Bundesliga und 2. Bundesliga und betreibt gemäß § 4 Nr. 1 a) Satzung DFL e.V. die ihm seitens des DFB zur Nutzung überlassenen Vereinseinrichtungen Bundesliga und 2. Bundesliga.

Die DFL Deutsche Fußball Liga GmbH (nachfolgend: „DFL GmbH“) führt das operative Geschäft des DFL e.V. und ist gemäß § 2 Nr. 1.1 Satzung DFL GmbH verantwortlich für die Leitung des Spielbetriebs der Lizenzen und die Erfüllung der damit zusammenhängenden Aufgaben. Die Sportcast GmbH (nachfolgend: „Sportcast“) ist ein Tochterunternehmen der DFL GmbH und für die Produktion des Basissignals aller Spiele der Bundesliga und 2. Bundesliga verantwortlich.

Die nachstehenden Durchführungsbestimmungen wurden vom Präsidium des DFL e.V. am 11.05.2020 beschlossen und regeln die verbindlichen Vorgaben für den Einsatz von im TV-Bild sichtbaren („TV-relevanten“) LED-Banden, LED-Bandensystemen und LED-Camcarpets sowie von Virtueller Werbung bei Meisterschaftsspielen der Bundesliga und 2. Bundesliga (nachfolgend: Spiele).

§ 1 ALLGEMEINES

1. Der Einsatz von LED-Banden darf weder Gefahren begründen noch zu Störungen des Spielbetriebs führen.

Der Einsatz von LED-Banden darf darüber hinaus auch nicht zu einer Beeinträchtigung der Produktion des Basissignals (10-2-2-5 Zeitfenster: Zeitraum ab zehn Minuten vor der Anstoßzeit eines Spiels bis zwei Minuten nach Abpfiff der ersten Halbzeit sowie ab zwei Minuten vor der Anstoßzeit der zweiten Halbzeit bis fünf Minuten nach Abpfiff eines Spiels) führen.

2. Diese Durchführungsbestimmungen finden auf sämtliche LED-Banden Anwendung. Die zu erfüllenden spezifischen technischen Anforderungen werden durch die jeweils gültigen „Techniknormen zu den Durchführungsbestimmungen“ (Techniknormen) festgelegt (siehe ANHANG).
3. Ausgenommen von § 3 dieser Durchführungsbestimmungen sowie den Techniknormen sind diejenigen LED-Banden, die nicht in dem für die Produktion des Basissignals

(10-2-2-5 Zeitfenster) relevanten Bereich eingesetzt werden und auch im Übrigen nicht zu einer Beeinträchtigung der Produktion des Basissignals (10-2-2-5 Zeitfenster) führen (z. B. durch Blenden/Anleuchten von Spielern oder Kameraleuten). Diese Regelung findet keine Anwendung auf den Einsatz von Virtueller Werbung. Virtuelle Werbung wird wie folgt beschrieben:

Virtuelle Werbung bezeichnet die digitale Überblendung von ausgewählten Werbebotschaften in einem TV-Signal von im Stadion existierenden, nicht beweglichen Werbeflächen.

Diese (virtuellen) Werbebotschaften sind nur für die ausgewählte (TV-) Zielgruppe sichtbar, wobei der Austausch der Botschaften nicht negativ durch die Zuschauer wahrgenommen werden darf, sondern stattdessen der Eindruck gegeben ist, dass es sich um herkömmliche Werbemittel (z.B. LED-Banden, statische Banden oder (LED)-Camcarpets) handelt.

Die Nutzung und der Einsatz von sonstigen Techniken für die virtuelle Veränderung des TV-Signals, die nicht unter die oben genannte Beschreibung fallen, ist untersagt.

4. Die DFL GmbH wird, soweit ihr dies möglich ist und dies mehrheitlich im wirtschaftlichen Interesse der Clubs ist, in Abstimmung mit der Kommission Marketing & Sponsoring sicherstellen, dass keine marktbeherrschende Stellung durch einen Technologieanbieter und/oder eine Vermarktungsagentur eintritt. Insofern kann der Einsatz von Virtueller Werbung ausschließlich nach einvernehmlicher Freigabe durch den jeweiligen Heimclub und DFL GmbH erfolgen. Zu diesem Zweck wird die DFL GmbH außerdem auch im Fall der Zulassung eines Technologieanbieters die Testreihe mit anderen Technologieanbietern fortführen, um für die Clubs Anbieteralternativen zu ermöglichen, so lange dies mehrheitlich im Interesse der Clubs ist.
5. Für den Einsatz Virtueller Werbung darf der jeweilige Heimclub nur einen Technologieanbieter beauftragen, der von DFL GmbH und/oder Sportcast eine Freigabe erhalten hat. DFL GmbH und/oder Sportcast kann die Freigabe jederzeit aus sachlichen Gründen teilweise oder vollständig widerrufen, insbesondere bei auf den Einsatz von Virtueller Werbung zurückführbaren generellen Qualitätseinbußen des TV-Signals, bei einer Inkompatibilität der Technologie des entsprechenden Anbieters mit den technischen Anforderungen der Sportcast, bei geänderten technischen Anforderungen und/oder veränderten gesetzlichen Rahmenbedingungen, sowie bei einem Qualitätsverlust der von dem Technologieanbieter beim Einsatz Virtueller Werbung erbrachten Leistungen. Letztere bemisst sich insbesondere an der positionsgetreuen Überblendung der Banden (Tracking), der korrekten Erkennung vor der Bande befindlicher Spieler/Objekte

(Keying), und an der Nicht-Beeinträchtigung der Produktion des Basissignals. Für den Fall der Beauftragung einer Vermarktungsagentur und/oder eines Technologieanbieters hat der jeweilige Heimclub die Anerkennung und Einhaltung dieser Durchführungsbestimmungen sicherzustellen und diese selbst anzuerkennen und einzuhalten.

§ 2 AUFBAU UND BESCHAFFENHEIT

1. Es ist sicherzustellen, dass insbesondere durch den Aufbau und die Beschaffenheit der LED-Banden keine Gefahren oder Behinderungen für die Spieler oder die sonstigen sich im Innenraum des Stadions befindlichen Personen oder für die Stadionbesucher entstehen.
2. Sämtliche in Richtung des Spielfeldes gerichtete Kanten sind zu polstern. Insbesondere die zur Stabilisierung notwendigen und in Richtung des Spielfeldes ausgerichteten Bandenfüße sollen möglichst flach sein, dürfen keine scharfen und/oder spitzen Kanten aufweisen und sind mit einem Polster zu versehen (z. B. mit einer „Gummilippe“).
3. Die Clubs gewährleisten einen ausreichenden Brandschutz. Insbesondere dürfen Zubehör und sonstige Bestandteile, die für den Aufbau und/oder den Betrieb einer LED-Bande notwendig sind und sich außerhalb des Gehäuses befinden, möglichst keine oder nur schwer entflammbare Materialien aufweisen.
4. Der Abstand der LED-Banden zum Spielfeld des Stadions muss an den Seitenlinien grundsätzlich mindestens vier Meter, an den Torlinien mindestens fünf Meter betragen. An den Torlinien im Bereich zwischen Eckfahne und der Markierung bei 9,15 Meter (Eckfahnenbereich) dürfen die LED-Banden grundsätzlich nicht näher als 3 Meter an das Spielfeld reichen.
5. Sofern vor der das Spielfeld umschließenden LED-Bandenreihe („1. LED-Bandenreihe“) eine weitere LED-Bandenreihe verwendet wird („LED-Minibande“) ist deren Aufbau ausschließlich in dem Bereich hinter den Tornetzen zulässig.
6. Während des Spiels muss für den Vierten Offiziellen, für die Trainer, die Ersatzspieler und die sonstigen dem Betreuerstab angehörig Personen des Clubs freie Sicht auf das Spielfeld gewährleistet sein.
7. Durch die Positionierung der LED-Banden dürfen darüber hinaus weder der Umfang des TV- und Fotografenbereichs oder die Kamerapositionen am Spielfeldrand noch die Sicht, der sich in diesem Bereich zulässigerweise aufhaltenden Personen beeinträchtigt werden.

§ 3 BESPIELUNG

1. Es ist sicherzustellen, dass die Spieler, die Schiedsrichter, die Schiedsrichterassistenten und die sonstigen am Spielgeschehen beteiligten Personen durch die Bespielung der LED-Banden in der Ausübung ihrer Tätigkeit nicht beeinträchtigt werden.

Dies gilt insbesondere mit Blick auf Bewegungen und Übergänge, Effekte und Animationen, Farben und Kontraste sowie die Helligkeitseinstellungen der LED-Bande. Die konkrete Bespielung darf darüber hinaus auch die Qualität des Basissignals nicht beeinträchtigen

Selbiges gilt in Bezug auf die Virtuelle Werbung für den Erwerber der internationalen Medienrechte an den Spielen (nachfolgend: Broadcaster) und den Endnutzer. Die Virtuelle Werbung ist, im Rahmen des technisch Möglichen, so zu gestalten, dass weiterhin ein natürliches Gesamtbild entsteht und die Differenz zu den im Basissignal dargestellten realen Werbeinhalten der LED-Banden, statischen Banden und ggf. (LED)-Camcarpets möglichst gering ist.

2. Erlaubt sind daher
 - a) Filelängen pro Werbesequenz von mindestens 15 Sekunden.
 - b) lineare, gleichförmige Bewegungen mit konstanter oder linear steigender beziehungsweise sinkender Geschwindigkeit.

Dabei ist insbesondere bei einer animierten Banden Bespielung auf eine ruhige Dynamik zu achten. Das bedeutet, dass

- innerhalb von 15 Sekunden maximal zwei Richtungswechsel zugelassen sind;
- die horizontale Bewegungsgeschwindigkeit maximal 1,5 Meter pro Sekunde betragen darf; und
- die vertikale Bewegungsgeschwindigkeit maximal 1,0 Meter pro Sekunde betragen darf.

3. Die Verwendung von Einblend-, Ausblend- oder sonstigen Spezialeffekten darf nicht zu abrupten Übergängen führen („harmonische Übergänge“). Insbesondere sind etwaige Farbsprünge von hell nach dunkel und umgekehrt zu vermeiden. Sog. „(Farb-)Blitze“ oder ein sonstiges „(Auf-)Blinken“, das zu einer sprunghaften Veränderung der Helligkeit und/oder der Farbe führt, sind daher nicht gestattet.

Die Verwendung von sog. „rollenden, springenden oder fallenden Bällen“ in – aus der maßgeblichen Kameraperspektive – Größe des Spielballes als Bandenanimation soll möglichst vermieden werden.

4. a) Sofern weitere LED-Bandenreihen hinter der 1. LED-Bandenreihe verwendet werden („Sonstige LED-Bandenreihen“) ist darauf zu achten, dass die darauf gezeigte Werbung optisch hinter die der 1. LED-Bandenreihe zurücktritt. Bei der Umsetzung darf die Animationsbewegung der sonstigen LED-Bandenreihen nur in der Vertikalen erfolgen. Weiterhin muss die Filelänge der sonstigen LED-Bandenreihen mindestens der Filelänge der 1. LED-Bandenreihe entsprechen, oder um ein Vielfaches (doppelt, dreifach etc.) so lang wie diese sein.
 - b) Von der Regelung unter §3 Nr. 4 a) ausgenommen sind diejenigen sonstigen LED-Bandenreihen, die mit der 1. LED-Bandenreihe gleichgeschaltet sind („Power-Packs“). Selbiges gilt, wenn ein Werbepartner zeitgleich sowohl auf der 1. LED-Bandenreihe als auch auf den sonstigen LED-Bandenreihe wirbt. Gegenläufige Animationen oder Bewegungen auf der 1. LED-Bandenreihe und der 2. LED-Bandenreihe sind in jedem Fall nicht zulässig.
 - c) Im TV-relevanten Innenraum des Stadions dürfen sich insgesamt nur zwei LED-Bandenreihen, auf denen Bewegungen, Effekt und Animationen zu sehen sind, befinden. Auf allen übrigen LED-Bandenreihen sind bei wechselnden Werbepartnern die Abbildung von sämtlichen Bewegungen, Effekten und Animationen untersagt („Standbild“).
 - d) §3 Nr. 2 findet entsprechend Anwendung.
5. Die LED-Minibande darf unabhängig von §3 Nr. 4 c) nur mit einem Standbild bespielt werden. Die LED-Minibande darf mit maximal zwei Werbesequenzen bespielt werden, wobei die jeweilige Werbesequenz eine Filelänge von mindestens 5 Minuten haben muss.
6. Der Einsatz von LED-Camcarpets benötigt die Zustimmung durch die DFL GmbH. Im Falle einer Freigabe darf der LED-Camcarpet unabhängig von §3 Nr. 4 c) nur mit einem Standbild bespielt werden. Die Filelänge der jeweiligen Werbesequenz muss mindestens 45 Minuten betragen, wobei ein Wechsel der Werbesequenz nur in der Halbzeitpause eines Spiels zulässig ist.
7. Die für die Bespielung der LED-Banden verwendeten Farben dürfen die unter § 3 Nr. 1 benannten Personen nicht blenden oder auf diese abfärben.

Darüber hinaus muss insbesondere der Sättigungsgrad (Strahlkraft) der Farbe „Weiß“ durch einen Schwarzanteil von min. 10% abgeschwächt werden.

8. Während eines Strafstoßes, das heißt ab dem Zeitpunkt, in dem der Ball auf dem Strafstoßpunkt platziert wurde, bis fünf Sekunden nach der Ausführung des Strafstoßes ist nur ein Standbild auf der LED-Bande erlaubt. Diese Regelung findet keine Anwendung auf den Einsatz von Virtueller Werbung.

§ 4 INHALTE

1. Inhalte, die mit den geltenden gesetzlichen Bestimmungen, den Satzungen und Ordnungen des DFL e.V. und des DFB oder mit den Grundsätzen des Fairplay unvereinbar sind, sind nicht erlaubt.

Darüber hinaus dürfen die Spieler, die Schiedsrichter, die Schiedsrichterassistenten und die sonstigen am Spielgeschehen beteiligten Personen durch die auf den LED-Banden angezeigten Inhalte weder abgelenkt noch auf sonstige Weise in der Ausübung ihrer Tätigkeit beeinträchtigt werden.

2. Alle Inhalte, Aussagen oder Kommentierungen mit politischem oder religiösem Hintergrund sowie diffamierende, rassistische, pornografische, gewaltverherrlichende und/oder sexistische Inhalte und/oder Aussagen sowie eine Bezugnahme auf Alkoholika mit mehr als 14 Vol. -% (Volumenprozent) und Tabak sind verboten.
3. Nicht erlaubt sind auch sämtliche Inhalte, Aussagen oder Kommentierungen zu dem jeweils stattfindenden Spiel oder zu einer konkreten Spielszene, die gegen das Fairplay-Prinzip verstoßen, insbesondere Spieler, Schiedsrichter, Trainer, Funktionsträger oder Clubs diskreditieren.
4. Vorbehaltlich einer anderweitigen Zustimmung durch die DFL GmbH müssen Feeds, in ihrer Ausgestaltung mehrheitlich deutsch- oder englischsprachig bzw. sprachneutral sein (>50% der Bandeninhalte). Die DFL GmbH erteilt eine widerrufliche Zustimmung, dass Feeds die ausschließlich für ein Land oder Länder mit einheitlicher Amtssprache produziert werden, von dieser Regelung ausgenommen sind.
5. Für den Fall einer Unvereinbarkeit von Inhalten mit § 4 dieser Durchführungsbestimmungen, insbesondere in Fällen einer Unvereinbarkeit von Inhalten mit geltenden gesetzlichen Bestimmungen, hat der jeweilige Heimclub den DFL e.V., die DFL GmbH, die Sportcast sowie alle Berechtigten, die ihre Befugnisse rechtmäßig von DFL e.V., DFL GmbH und/oder Sportcast herleiten, einschließlich deren Angestellte und Mitarbeiter sowie auf deren Seite einbezogene Dritte, von jeglichen, in diesem Zusammenhang entstehenden Ansprüchen Dritter freizustellen.

§ 5 PFLICHTEN DER CLUBS UND ABSTIMMUNGSPROZESS FÜR LED-BANDEN

1. Für den Aufbau, den Betrieb und die Verkehrssicherheit der im Stadion befindlichen LED-Banden sowie für deren Vereinbarkeit mit den Durchführungsbestimmungen sind allein die Clubs verantwortlich.

Eine vorherige Abnahme oder Freigabe der LED-Banden seitens der DFL GmbH findet nicht statt.

2. Die Clubs gewährleisten, dass mit dem Aufbau und/oder dem Betrieb der LED-Banden beauftragte Personen die Vorgaben der Durchführungsbestimmungen kennen und diese einhalten.
3. Die Clubs haben der DFL GmbH rechtzeitig, spätestens zwei Wochen vor Beginn jeder und im Falle von Änderungen auch während einer Saison die zum Einsatz kommenden LED-Banden, einschließlich der technischen Anforderungen gemäß den „Techniknormen zu den Durchführungsbestimmungen“, in einem geeigneten Format anzuzeigen.
4. Die DFL GmbH benennt einen Verantwortlichen (Sportcast, Kontaktdaten: led.bande@df1.de) der für die Kommunikation mit den Clubs und die Durchsetzung der Durchführungsbestimmungen i.S.d. §7 zuständig ist.
5. Die Clubs benennen, vor jeder Saison einen für das Bandensystem im Stadion verantwortlichen Ansprechpartner („Bandenverantwortlicher“) und teilen diesen der DFL GmbH/Sportcast inklusive der entsprechenden Kontaktdaten mit.
6. Der Bandenverantwortliche stimmt gemeinsam mit dem Produktionsverantwortlichen des Basissignals bzw. einem von ihm benannten Verantwortlichen (z. B. Regisseur) nach Absprache zum frühestmöglichen Zeitpunkt am Spieltag – spätestens bis zur jeweiligen Stadioneröffnung– den Aufbau der LED-Banden ab und ist für kurzfristige Änderungen bis zum Spielende unter den Kontaktdaten jederzeit erreichbar.

§ 6 PFLICHTEN DER CLUBS UND ABSTIMMUNGSPROZESS FÜR VIRTUELLE WERBUNG

1. § 5 dieser Durchführungsbestimmungen findet entsprechende Anwendung.
2. Der Heimclub muss den geplanten Einsatz Virtueller Werbung und die entsprechend §8 Ziffer 3 gewählte Feedstruktur frühzeitig, spätestens aber vier Wochen vor dem betreffenden Spiel bei DFL GmbH und Sportcast anmelden. Bei späterer Anmeldung kann die Verfügbarkeit von erforderlichen Umsetzungskapazitäten, insbesondere für die Satellitendistribution, durch DFL GmbH und Sportcast nicht mehr garantiert werden.

3. Auf Anfrage müssen DFL GmbH und/oder der Sportcast unverzüglich, nach Möglichkeit aber spätestens 48 Stunden vor Spielbeginn die Bandeninhalte für jedes Feed bereitgestellt werden.
4. Sofern und soweit für den Einsatz Virtueller Werbung erforderlich, werden dem jeweiligen Heimclub, dessen gegebenenfalls beauftragter Vermarktungsagentur und dem beauftragten Technologieanbieter Zugang zu den für den Betrieb Virtueller Werbung vorgesehenen Räumlichkeiten und Infrastruktur am zentralen Produktionsstandort Cologne Broadcasting Center, Köln (CBC) und vor Ort im jeweiligen Stadion gewährt, wobei Heimclub, Vermarktungsagentur und Technologieanbieter sicherzustellen haben, dass weder an Einrichtungen von CBC und/oder an den am jeweiligen Stadion eingesetzten Produktionsmitteln Schaden entsteht, noch dass der Produktionsprozess des Basissignals negativ beeinträchtigt wird.
5. Die von Sportcast für die Produktion des Basissignals sowie für den Einsatz Virtueller Werbung zusätzlich erforderliche Übertragungstechnik und das notwendige Personal vor Ort im jeweiligen Stadion stehen nur am Kalendertag des Spiels zur Verfügung.
6. Der Technologieanbieter muss Sportcast unverzüglich, spätestens aber sieben (7) Werktagen vor Austragung des Spiels für die zeitliche Koordination etwaiger Aufbau- und Kalibrierungsarbeiten kontaktieren.
7. Sollte der Heimclub selbst oder die durch ihn beauftragte Vermarktungsagentur und/oder der Technologieanbieter für den Auf-/Abbau und/oder den Betrieb der Virtuellen Werbung Anforderungen stellen die über eine normale Produktion ohne Virtuelle Werbung hinausgehen, so ist der Heimclub für die Bereitstellung der notwendigen Ressourcen (Infrastruktur, Personal, etc.) verantwortlich.

§ 7 INTERVENTIONSMÖGLICHKEITEN

1. Die DFL GmbH und/oder von ihr berufene Personen sind befugt, die Einhaltung dieser Durchführungsbestimmungen durchzusetzen.
2. a) Verstößt der Aufbau einer oder mehrerer LED-Bande(n) gegen diese Durchführungsbestimmungen, auf Anweisung eines DFL GmbH/Sportcast-Verantwortlichen die LED-Bande sofort umzustellen oder (als äußerstes Mittel) zu entfernen.
b) Verstößt der Betrieb einer oder mehrerer LED-Bande(n) gegen diese Durchführungsbestimmungen, so ist sofort auf Anweisung des Schiedsrichters oder eines DFL GmbH/Sportcast-Verantwortlichen die Bespielung anzupassen oder (als äußerstes Mittel) abzuschalten.

- c) Bei der Wahl der zu ergreifenden geeigneten, den Verstoß unter a) oder b) beseitigenden Maßnahme ist unter angemessener Berücksichtigung der Interessen des Clubs stets diejenige zu wählen, die den geringsten Aufwand beim Club verursacht und den geringsten Eingriff darstellt.
3. Verstößt der Aufbau und/oder der Betrieb einer oder mehrerer LED-Bande(n) gegen diese Durchführungsbestimmungen, so kann die DFL GmbH den Club unter angemessener Fristsetzung, i.d.R. bis zum nächsten Heimspiel, zur Behebung des Verstoßes auffordern.
- Bei wesentlichen Verstößen, die trotz Aufforderung durch die DFL GmbH innerhalb angemessener Frist nicht behoben werden, kann die DFL GmbH nach Maßgabe der Lizenzierungsordnung und ihrer Anhänge, insbesondere des Lizenzvertrages, Sanktionen aussprechen.
4. Der DFL e.V., die DFL GmbH und die Sportcast behalten sich vor, bei unsachgemäßem Einsatz Virtueller Werbung im Sinne eines Verstoßes gegen die Inhalte dieser Durchführungsbestimmung, insbesondere aber §3, §4 sowie §6 dieser Durchführungsbestimmungen die Virtuelle Werbung abzuschalten, also das Basissignal ohne Einblendungen Virtueller Werbung auf einzelnen oder allen Feeds zu senden.

§ 8 UMFANG DER EINBLENDUNG VIRTUELLER WERBUNG

1. Virtuelle Werbung wird im TV-Signal bei Vollbild- und Live-Einsatz der Führungskamera eingeblendet, sofern es in der dem jeweiligen Technologieanbieter von DFL und/oder Sportcast erteilten Freigabe nicht anders vorgesehen ist.
2. Die Einblendung Virtueller Werbung erfolgt weltweit außer in den Lizenzgebieten der Erwerber der nationalen Medienrechte (Deutschland, Liechtenstein, Luxemburg, Österreich und die Schweiz) und soweit der DFL e.V. in Lizenzverträgen mit Broadcastern zur Einblendung Virtueller Werbung berechtigt ist.
3. Folgende Feedstruktur steht für die Einblendung Virtueller Werbung zur Verfügung:
 - a. Option A: Drei Feeds für (i) Nord-, Mittel- und Südamerika, (ii) Asien und Australien/Ozeanien sowie (iii) Europa, Naher Osten, Afrika und Russland
 - b. Option B: Vier Feeds für (i) Nordamerika (ii) Mittel- und Südamerika, (iii) Asien und Australien/Ozeanien sowie (iv) Europa, Naher Osten, Afrika und Russland
 - c. Option C: Vier Feeds für (i) Nord-, Mittel- und Südamerika, (ii) Asien (iii) Südostasien, Japan und Australien/Ozeanien sowie (iv) Europa, Naher Osten, Afrika und Russland

- d. Option A/B/C Plus: Vorbehaltlich einer widerruflichen Zustimmung durch die DFL GmbH, besteht die Möglichkeit zusätzlich zu den Optionen A, B oder C ein weiteres Feed für ein Land oder eine Region von Ländern mit einheitlicher Amtssprache zu produzieren und zu distribuieren. Dieser länder-/regionalspezifische Feed ist nur möglich, wenn die jeweilige Satelliten- und Broadcaster- Struktur eine entsprechende Ausstrahlung ohne zusätzlichen Aufwand für z.B. den Broadcaster zulässt.
 - e. Option D: Fünf Feeds für (i) Nordamerika, (ii) Mittel- und Südamerika, (iii) Asien, (iv) Südostasien, Japan und Australien/Ozeanien sowie (v) Europa, Naher Osten, Afrika und Russland
4. Die tatsächliche Ausstrahlung eines bestimmten Spiels in einem bestimmten Land, bei dem Virtuelle Werbung zum Einsatz kommen soll, kann der DFL e.V. nicht garantieren. Die Broadcaster sind in aller Regel nicht zur Übertragung bestimmter Spiele auf bestimmten Sendern und/oder Plattformen verpflichtet. Es besteht lediglich eine Verpflichtung zur Übertragung einer bestimmten Anzahl an Live-Spielen in dem jeweiligen Lizenzgebiet, wobei die Auswahl der Spiele dem Broadcaster zusteht. Sofern der DFL GmbH entsprechende Sendeinformationen vorab vorliegen, werde diese den jeweiligen Clubs zur Verfügung gestellt. Darüber hinaus sind die internationalen Broadcaster insbesondere berechtigt, Spiele, bei denen Virtuelle Werbung zum Einsatz kommt, nicht zu übertragen, wenn der Einsatz nicht im Einklang mit diesen Durchführungsbestimmungen erfolgt.

§ 9 KOSTEN FÜR VIRTUELLE WERBUNG

1. Der Heimclub und dessen gegebenenfalls beauftragte Vermarktungsagentur übernehmen sämtliche Kosten für den Einsatz Virtueller Werbung (Gesamtschuldner), neben den Clubeigenen Kosten und der Vergütung des Technologieanbieters, insbesondere Kosten auf Seiten von DFL e.V., DFL GmbH, Sportcast sowie von Partnern und/oder Beauftragten von DFL e.V., der DFL GmbH und/oder Sportcast. DFL GmbH, Sportcast sowie Partner und/oder Beauftragte von DFL e.V., der DFL GmbH und/oder Sportcast steht es frei, die entsprechenden Kosten dem jeweiligen Heimclub oder dessen gegebenenfalls beauftragter Vermarktungsagentur in Rechnung zu stellen.
2. Der Einsatz Virtueller Werbung verursacht auf Seiten von DFL e.V., DFL GmbH und/oder Sportcast Kosten für (i) die Glasfaser-Kontribution spezieller mit Metadaten angereicherter Signale, (ii) zusätzlich erforderliche Übertragungstechnik, Infrastruktur und Personal vor Ort im jeweiligen Stadion, (iii) zusätzlich erforderliche Übertragungstechnik,

Infrastruktur und Personal im CBC sowie den Zugang zu der entsprechenden Infrastruktur bei CBC und (iv) Distribution in Abhängigkeit von der Anzahl der von dem jeweiligen Heimclub gewünschten Feeds (vgl. § 8 Ziffer 3. dieser Durchführungsbestimmung).

3. Die exakte Abdeckung der Feeds und damit einhergehend die entsprechenden Kosten können sich ändern. In diesem Fall werden DFL GmbH und/oder Sportcast die Clubs über die Änderungen informieren.
4. Positive bzw. negative Abweichungen der tatsächlichen Kosten von den mitgeteilten voraussichtlichen Kosten werden dem Club in Rechnung gestellt bzw. gutgeschrieben. Bei signifikanten Erhöhungen der Kosten werden sich DFL GmbH und Sportcast bemühen, den entsprechenden Club frühzeitig darüber zu informieren.

§ 10 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

1. Die Durchführungsbestimmungen treten mit Beginn der Spielzeit 2020/2021 in Kraft und gelten bis einschließlich der Spielzeit 2022/2023.
2. Der DFL e.V. behält sich das Recht vor, diese Durchführungsbestimmungen jederzeit aus sachlichen Gründen, insbesondere wegen aktueller technischer Entwicklungen bei der virtuellen Werbung, unter Gewährung einer angemessenen Umsetzungsfrist zu modifizieren bzw. zu ergänzen.
3. Für die Umsetzung der Anforderungen an die maximale Höhe des Gesamtaufbaus in III. a) des Anhangs gilt eine Übergangsfrist von drei (3) Jahren ab in Kraft treten der Durchführungsbestimmungen, bis zum 30. Juni 2023. Diese Übergangsfrist gilt ausschließlich für LED-Banden die vor dem 1.7.2020 angeschafft wurden.



Anhang:

TECHNIKNORMEN LED-Bande

I) ALLGEMEINES

Die nachstehenden Techniknormen wurden am 11.05.2020 vom Präsidium des DFL e.V. beschlossen und konkretisieren die Durchführungsbestimmungen für den Einsatz von LED-Banden und virtueller Werbung bei Meisterschaftsspielen der Bundesliga und 2. Bundesliga im Hinblick auf die technischen Anforderungen an den Einsatz von LED-Banden bzw. LED-Bandensystemen.

Zu unterscheiden sind die mit „Verpflichtung“ gekennzeichneten verbindlichen Vorgaben und die unverbindlichen „Empfehlungen“, die zwar einen Zusatznutzen darstellen, jedoch (noch) nicht zwingend zu erfüllen sind.

Die DFL GmbH oder von ihr beauftragte Personen überwachen die Einhaltung dieser Techniknormen. Auf § 7 Durchführungsbestimmungen für den Einsatz von LED-Banden und virtueller Werbung wird ausdrücklich Bezug genommen.

Der DFL e.V. behält sich das Recht vor, diese Techniknormen jederzeit aus sachlichen Gründen, insbesondere wegen aktueller technischer Entwicklungen, unter Gewährung einer angemessenen Umsetzungsfrist zu modifizieren bzw. zu ergänzen. Auf § 10 Nr. 2 Durchführungsbestimmungen für den Einsatz von LED-Banden und virtueller Werbung wird ausdrücklich hingewiesen.

II) ZULASSUNGEN/ALLGEMEINE SYSTEMPARAMETER

- | | |
|--|---------------|
| - alle erforderlichen Zulassungen zum festen und/oder temporären Betrieb in europäischen Stadien und Versammlungsstätten | Verpflichtung |
| - Einhalten aller relevanten DIN und VDE Normen | Verpflichtung |
| - CE Zertifikate (z.B. Europäisches EMV Prüfungszertifikat) | Verpflichtung |



- Arbeitstemperatur -20° bis +50° Verpflichtung
- Hersteller [ISO 9001](#) zertifiziert Empfehlung

III) MECHANIK / ELEKTRIK / SERVICE

III. a) Geräteausführung

- reflektionsfreie, tiefschwarze Oberfläche Verpflichtung
- rückwärtige Revisionsöffnungen zum Austausch von Komponenten während des laufenden Bespielungsbetriebs Verpflichtung
- Linienstabilität und Höhennivellierung mittels Ausgleichsmechanik Verpflichtung
- Schutz gegen Tropfwasser und direkte Sonneneinstrahlung mittels Softshader Verpflichtung
- Höhe des Gesamtaufbaus (einschließlich aktive Gerätefront) darf maximal 125 cm betragen, wobei der Abstand Standfläche zur Unterkante der aktiven Gerätefront kleiner-gleich 8cm bei 0° Neigung betragen muss und einzurechnen ist. Verpflichtung
- Absolute Höhe der LED-Minibande darf maximal 30 cm betragen. Verpflichtung
- Breite der LED-Minibande darf maximal 8 m betragen Verpflichtung
- Frontseitenneigung verstellbar von 0° bis 30° in 5°-Schritten Verpflichtung
- Gesamttiefe inkl. möglicher Abstützungen maximal 100cm Empfehlung



- Leichtbauweise Empfehlung

III. b) Panikentriegelung (für Stadien mit Entfluchtungskonzept in den Innenraum)

- Mindestbreite 120cm Verpflichtung
- von einer Person zu bedienen Verpflichtung
- in Fluchtrichtung zu öffnen Verpflichtung
- entstehende Höhenversprünge laut Versammlungsstättenverordnung ausgeglichen und farblich gekennzeichnet Verpflichtung

III. c) Verletzungsschutz

- in Richtung des Spielfeldes ausgerichtete Kanten und Flächen verletzungssicher abgepolstert Verpflichtung
- Bandenfront mittels Polyesterstreifen o. ä. gesichert, Dioden zurückspringend Verpflichtung

III. d) Witterungsschutz

- Gesamtsystem tauglich für den Außeneinsatz Verpflichtung
- allseitig [IP 65](#) Verpflichtung
- rückseitig [IP 54](#) Verpflichtung

III. e) Elektrik



- dezentrale, wasserdichte Strom- und Signalverteilung nach [VDE 0 100](#)

Verpflichtung

- [USV](#) Pufferung für Controller und Mediaserver

Verpflichtung

III. f) Service

- Rebooting des Systems nach einem Stromausfall kleiner gleich 3 Minuten

Verpflichtung

- Analysetool zur Fehlerlokalisierung und Dokumentation

Empfehlung

- Austauschmöglichkeit einzelner, defekter Module (unabhängig von ihrer Position innerhalb des Verbunds) im laufenden Spielbetrieb ohne Funktionsbeeinträchtigung der anderen Module

Verpflichtung

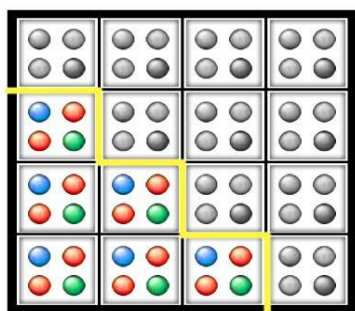
IV) BILDPARAMETER

IV. a) Bildqualität

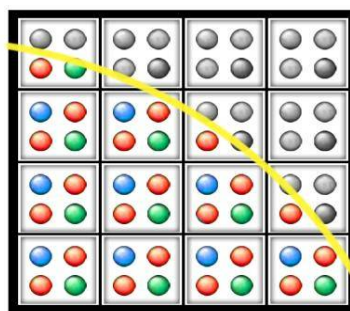
- Pixelabstand real oder visuell kleiner gleich 12,5 mm vertikal wie horizontal bzw. Minimum von 6.400 Pixeln pro Quadratmeter.

Verpflichtung

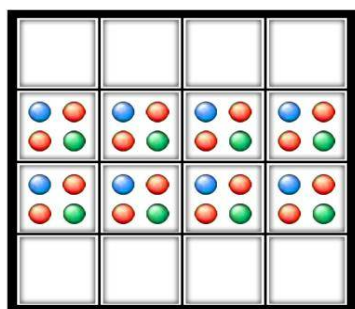
Beispielhafte Anordnung von **real** (Real Mode) und **visuell** (Pixel Share Mode):



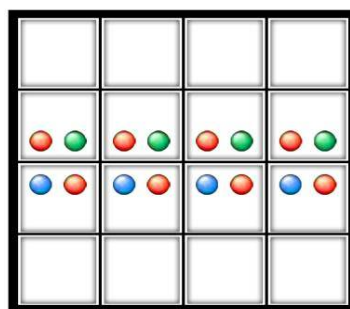
Real Mode



Pixel Share Mode



Real Mode



Pixel Share Mode

- optische Homogenität der Farboberfläche bei Bespielung mit Normfarbbalken
- Direktansteuerung der LED (Verlängerung der Lebensdauer)
- Integrierte Farbmemorysoftware

Verpflichtung

Empfehlung

Empfehlung

IV.b) Einsichtswinkel

- bildechte und farbtreue Einsicht aller Pixel größer gleich horizontal 110° und größer gleich vertikal 50°

Verpflichtung



IV.c) Lichtleistung

- größer gleich 5500 NIT bei 6500 K Verpflichtung

IV.d) Prozessoren

- Leistung (Farbtiefe/ Farbbrillanz) größer gleich 12 Bit Verpflichtung
- Refreshrate synchronisierbar auf Kameras Empfehlung
- Updatefähig Empfehlung

IV.e) Software

- Folgende Parameter zentral per Software am Controller einstellbar:
 - Farb- und Kontrastwerte (0% bis 100%)
 - Helligkeit (0% bis 100%)
 - Farbtemperatur (3.200 K bis 7.500 K)in 16 Stufen
(Verpflichtung)
- automatische Kalibrierung im Bespielungsbetrieb ausgetauschter Module in Bezug auf die Systemreferenzwerte Verpflichtung
- Updatefähig Verpflichtung
- Netzwerkfähig Empfehlung
- Remote oder zentral steuerbar Empfehlung

IV.f) Signale

Durchführungsbestimmungen für den Einsatz von LED-Banden
und Virtueller Werbung; Anhang: Techniknormen LED-Bande



- Verarbeitung folgender Eingangssignale

DVI
(1280 x 1024 SXGA)



ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

DIN	D eutsche I ndustrie N orm
VDE Nor- men	V erband D eutscher E lektrotechniker ist gleichzusetzen mit der DIN
CE Zertifikat	C onformité E uropéenne (Konformitätskennzeichnung, Gütesiegel der Hersteller)
EMV	E lektromagnetische V erträglichkeit (keine Beeinträchtigung von ande- ren Geräten durch elektromagnetische Strahlung)
ISO 9001	I nternational S tandardization O rganization (Qualitätszeichen für Qualitätsmanagement, interne Organisation, etc.)
IP 65	Industrieschutzklasse (IP 65= staubdicht und geschützt gegen Strahlwasser)
IP 54	Industrieschutzklasse (IP 54= staubgeschützt und geschützt ge- gen Spritzwasser)
USV	U nabhängige S pannungs- V ersorgung (nahtlose Akkupufferung bei Stromausfall)
NIT	Einheit für Helligkeit; lat. n itere (scheinen); Leuchtdichte
K	K elvin; Einheit für Farbtemperatur (z.B. 3200K=Kunstlicht; 6500K= Tageslicht)
Bit	b inery d igit (Einheit für Prozessorleistung)
DVI	D igital V isual I nterface = digitale Schnittstelle für Eingangssignal
SXGA	S uper E xtended G raphics A dapter = Bildschirmstandard mit 1280 x 1024 Pixel (Bildpunkten)
SDI	S erial D igital I nterface = bisheriger Standard für TV Kameras



HD-SDI

High **D**efinition **S**erial **D**igital **I**nterface = neuer Standard für HD TV
Kameras