

**Richtlinie zur  
individuellen Verwertung und Vermarktung  
medialer Rechte von den Spielen  
der Bundesliga und 2. Bundesliga**

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Seite</b>
<b>1. Grundlagen für die Individualverwertung und -vermarktung</b>	<b>3</b>
1.1 Einbindung der Richtlinie in individuelle Verwertungsverträge	3
1.2 Laufzeit der Verträge	4
1.3 Meldung der Einnahmen	4
1.4 Signalproduktion und Materialbereitstellung	4
1.5 Bündelungsverbote	5
1.6 Sonstige Grundsätze bei der Ausübung der Verwertungsrechte	5
<b>2. Club-Website</b>	<b>6</b>
<b>3. Club-Kanal</b>	<b>8</b>
<b>4. Club-Magazin</b>	<b>9</b>
<b>5. Sonstige Bewegtbild-Verwertungsrechte</b>	<b>10</b>
5.1 Stadion-TV	10
5.2 EDV-gestützte Spiel- und Spieleranalysen	11
5.3 Werbliche Maßnahmen	11
5.4 Bild- und Tonträger für Endkonsumenten	12
<b>6. Audio-Verwertungsrechte</b>	<b>12</b>
<b>7. Spieldaten</b>	<b>13</b>
<b>8. Verfahren für ungenutzte Verwertungspakete</b>	<b>16</b>
<b>9. Streitigkeiten</b>	<b>16</b>
<b>10. In-Kraft-Treten</b>	<b>16</b>
<b>Begriffsbestimmungen</b>	<b>17</b>

## **Richtlinie zur individuellen Verwertung und Vermarktung medialer Rechte von den Spielen der Bundesliga und 2. Bundesliga („Individualvermarktungsrichtlinie“)**

### **1. Grundlagen für die Individualverwertung und -vermarktung**

Jeder Club verfügt gemäß dieser Richtlinie über nicht-exklusive Verwertungsrechte zur zeitversetzten audiovisuellen Verwertung und Vermarktung seiner Heim- und Auswärtsspiele in der Bundesliga oder 2. Bundesliga (nachfolgend: „Spiele“). Diese Verwertungsrechte können nach Maßgabe der Bestimmungen dieser Richtlinie plattformübergreifend mittels sämtlicher Übertragungstechnologien und Anwendungen in Form einer Club-Website, eines Club-Kanals und eines Club-Magazins weltweit genutzt und ausgewertet werden.

#### **1.1 Einbindung der Richtlinie in individuelle Verwertungsverträge**

Die Clubs sind verpflichtet, die Bestimmungen dieser Richtlinie zum verbindlichen Bestandteil sämtlicher individueller Verwertungsverträge zu machen, und sicherzustellen, dass die individuellen Verwertungsrechte der Clubs nur nach Maßgabe und in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieser Richtlinie in ihrer jeweils gültigen Fassung vermarktet und verwertet werden.

Sämtliche individuelle Verwertungsverträge sind – ebenso wie etwaige Änderungen und Ergänzungen dieser Verträge – auf Anforderung durch die DFL Deutsche Fußball Liga GmbH (nachfolgend: „DFL GmbH“) dieser unverzüglich vorzulegen..

Die DFL GmbH hat – stellvertretend für den DFL e.V. – das Recht, innerhalb von zwei Wochen nach Vorlage des individuellen Verwertungsvertrages Einwände gegen diesen geltend zu machen. Die DFL GmbH kann die DFL Sports Enterprises GmbH (nachfolgend: „DFL SE“) mit der Prüfung der Verträge beauftragen. Einwände können von der DFL GmbH oder von der von ihr bevollmächtigten DFL SE nur dann geltend gemacht werden, wenn der Verwertungsvertrag gegen die Bestimmungen dieser Richtlinie verstößt.

## **1.2 Laufzeit der Verträge**

Der DFL e.V. schließt seine Verträge zur Verwertung audiovisueller Rechte stets für eine bestimmte Laufzeit ab. Ausschreibungen des DFL e.V. für darauf folgende Spielzeiten dürfen keinesfalls durch länger laufende individuelle Verwertungsverträge der Clubs beeinträchtigt werden. Die Clubs haben daher zu gewährleisten, dass ihre individuellen Verwertungsverträge nicht über die Laufzeit der jeweils gültigen Verwertungsverträge des DFL e.V. hinausgehen und auch keine Optionen, Vorkaufsrechte oder andere Verlängerungsmöglichkeiten enthalten.

## **1.3 Meldung der Einnahmen**

Die Clubs sind auf Anforderung durch die DFL GmbH dazu verpflichtet, dieser jährlich zum 30. Juni eine detaillierte Einnahmen- und Ausgabenrechnung über ihre Erträge aus der individuellen medialen Verwertung und Vermarktung ihrer Spiele der Bundesliga oder 2. Bundesliga zu übermitteln.

## **1.4 Signalproduktion und Materialbereitstellung**

Grundsätzlich ist allein der DFL e.V. berechtigt, ein Bewegtbild-Signal von den Spielen der Bundesliga und 2. Bundesliga zu produzieren oder produzieren zu lassen. Das zurzeit von der Sportcast GmbH (nachfolgend: „Sportcast“) im Auftrag des DFL e.V. und der DFL GmbH produzierte Basissignal (clean/clean mit internationalem Ton und Bundesliga-Wasserzeichen) wird den Clubs für die von ihnen abgeschlossenen individuellen Verwertungsverträge in gleicher Weise wie den Lizenznehmern des DFL e.V. zur Verfügung gestellt. Das Basissignal ist von dem Club vor dem unberechtigten Zugriff Dritter zu schützen. Die Clubs müssen lediglich die im Zuge der Signal- bzw. Materialbereitstellung zusätzlich entstehenden technischen Kosten tragen; sie werden somit nicht an den für die Produktion des Basissignals und dessen Bereitstellung für die Lizenznehmer des DFL e.V. entstehenden Kosten, beispielsweise den anteiligen Mietkosten für einen Satelliten, beteiligt.

Sollte der DFL e.V. die Produktion nicht vornehmen oder vornehmen lassen, so ist der jeweilige Club berechtigt, ein Bewegtbild-Signal seiner Heimspiele selbst zu produzieren oder produzieren zu lassen. In diesem Fall sind die Clubs verpflichtet, dem DFL e.V. und dem jeweiligen Auswärtsclub das Bewegtbild-Signal bzw. -Material gegen Ersatz der zusätzlich entstehenden technischen Kosten für deren eigene Verwertungen zur Verfügung zu stellen. In diesem Fall werden somit weder DFL e.V. noch der jeweilige Auswärt-

club an den für die Produktion des Basissignals entstehenden Kosten beteiligt.

### **1.5 Bündelungsverbote**

Die Clubs gewährleisten, dass die ihnen zur Verfügung stehenden Verwertungs- und Vermarktungsrechte nicht in einer Weise vergeben werden, dass ein Produkt erstellt werden kann, das die Bundesliga und/oder die 2. Bundesliga in ihrer Gesamtheit oder zu wesentlichen Teilen präsentiert. Gleiches gilt für den Fall, dass ungenutzte oder nicht ausgeübte Verwertungsrechte des DFL e.V. an die Clubs zurückfallen (vgl. Ziffer 8).

Die Clubs bzw. die von ihnen beauftragten Vermarktungsagenturen haben deshalb bei der Vergabe der ihnen zur Verfügung stehenden Verwertungsrechte stets sicherzustellen, dass während einer Saison nur der jeweilige Club-Kanal von maximal zwei Clubs als eigenständige Kanäle auf derselben Kabel-, Satelliten-, IPTV-, WebTV- oder Mobilfunkplattform ausgewertet werden (plattformbezogenes Bündelungsverbot). Zudem muss sichergestellt werden, dass während einer Saison nur Club-Magazine von maximal zwei Clubs bei demselben Rundfunkveranstalter ausgewertet werden (senderbezogenes Bündelungsverbot). Plattformbezogenes und senderbezogenes Bündelungsverbot gelten nicht kumulativ (Beispiel: Eine Plattform beinhaltet bereits den jeweiligen Club-Kanal von zwei Clubs; auf der Plattform können aber dennoch Sender eingespeist bzw. transportiert werden, die das jeweilige Club-Magazin von zwei Clubs beinhalten.).

### **1.6 Sonstige Grundsätze bei der Ausübung der Verwertungsrechte**

Alle Sendungen bzw. Angebote sind stets eindeutig als individuelle clubbezogene Sendungen/Angebote zu kennzeichnen.

Die Einräumung von individuellen Verwertungsrechten der Clubs – einschließlich der Club-Archivrechte – an Dritte (Sublizenzierung) ist nicht zulässig. Ausgenommen hiervon ist die Einräumung von Verwertungsrechten an Rundfunkveranstalter ausschließlich zum Zwecke der Nutzung und Auswertung der Verwertungsrechte in den Sendungen/Angeboten im Rahmen des Club-Kanals oder des Club-Magazins. Die Clubs sind außerdem berechtigt, das Recht zur Kabelweitersendung der Sendungen nicht-exklusiv einem Rundfunkveranstalter einzuräumen, der wiederum berechtigt ist, dieses Recht einem Kabelnetzbetreiber nicht-exklusiv einzuräumen.

In den Sendungen im Rahmen des Club-Kanals können Spielbilder aus der aktuellen Spielzeit bis zu 100 Prozent des Gesamtumfangs der Sendung ausmachen. In einem Club-Magazin dürfen solche aktuellen Spielbilder jedoch nur maximal 50 Prozent des Gesamtumfangs der Sendung/Angebots umfassen. Die anderen 50 Prozent müssen aus Club-Content (z.B. Interviews, Trainingseinheiten, Hintergrundgeschichten etc.) oder aus Content seiner Spiele in anderen Wettbewerben (z.B. UEFA Klubwettbewerbe, DFB-Pokal) bestehen inklusive Archivmaterial im Umfang von maximal zehn Minuten pro Tag in themenbezogenen Beiträgen (z.B. Vorberichte zum nächsten Spieltag, Spielerportraits).

Zum Schutz der Verwertungsinhalte vor unberechtigter Nutzung, insbesondere Vervielfältigungen und/oder Weitersendungen in Peer-to-peer-Netzwerke, hat jeder Club ein geeignetes DRM-System gemäß den jeweils aktuellen technischen Standards einzusetzen bzw. einsetzen zu lassen. Dies ist nur bei einer Übertragung der Verwertungsinhalte im frei empfangbaren Fernsehen über die Übertragungstechnologien Terrestrik, Kabel und Satellit nicht erforderlich.

## **2. Club-Website**

Als Club-Website wird die Homepage eines Clubs im World Wide Web bezeichnet, die den gesamten Clubnamen, Bestandteile des Namens, Initialen oder den Nickname des Clubs als Domainnamen beinhalten muss, wobei der Zugriff auf die Inhalte der Club-Website über sämtliche Übertragungstechnologien und Anwendungen (Apps) erfolgen kann.

Ausschließlich auf der Club-Website ist der Club berechtigt, seine Spiele unmittelbar nach Spielende bis zur vollen Länge linear und non-linear zu verwerten. Die entsprechenden Verwertungsinhalte dürfen auf der Club-Website ausschließlich entgeltlich, d.h. als Pay-Verwertung, angeboten werden. Eine kostenlose Free-Verwertung seiner Spiele darf zur Bewerbung des Pay-Angebots in einem „Teaser“ auf der Club-Website in einer Länge von bis zu 30 Sekunden nach dem Ende der FreeTV-Erstverwertung des Spiels, dessen Spielbilder in dem Teaser verwendet werden erfolgen (ein unveränderter Spot pro Woche, Spielbilder des aktuell gespielten Spieltags oder anderer Spieltage der laufenden Spielzeit). Der Teaser darf keine

spielprägenden Szenen (insbesondere Tore, Elfmeter, Platzverweise) enthalten.

Darüber hinaus darf eine kostenlose Free-Verwertung seines Spiels des aktuell gespielten Spieltags für den Zeitraum von einer Woche in dem Umfang und ab dem Zeitpunkt erfolgen, in dem der DFL e.V. zur Free-Verwertung des Spiels auf eigenen Plattformen berechtigt ist, mindestens jedoch in einem Umfang von bis zu 60 Sekunden und spätestens ab Mittwoch 0.00 Uhr bei Wochenendspieltagen bzw. ab Freitag, 0.00 Uhr bei Wochentagsspieltagen.

Eine Pay-per-View-Verwertung von einzelnen Bestandteilen des Programms bzw. Angebots – insbesondere einzelner Spiele – ist nur in Verbindung mit einem gekauften Abonnement im Pay-Bereich der Club-Website zulässig. Abweichend davon ist eine solche Pay-per-View-Verwertung ohne Abonnement jeweils einmal pro Hin- und Rückrunde einer Spielzeit mit Ausnahme des 33./34. Spieltags einer Spielzeit zulässig.

Eine Lizenzierung und/oder Sublicenzierung und/oder Einbindung von Subwebsites (Framing) auf Portale oder Webseiten Dritter ist ausdrücklich nicht gestattet.

#### Club-Archivrechte:

Spielbilder von seinen Spielen, die aus vorangegangenen, bereits vollständig abgeschlossenen Spielzeiten stammen und damit nicht die jeweils aktuell laufende Saison betreffen (nachfolgend: „Club-Archivrechte“), darf der Club im Rahmen der Sendungen und Angebote im Pay-Bereich auf der Club-Website nur im nachstehenden Umfang verwerten:

- Pro Tag darf maximal ein Spiel in voller Länge eingebunden werden. Insgesamt dürfen auf der Club-Website maximal 10 Spiele gleichzeitig abrufbar sein.
- In themenbezogenen Beiträgen (z.B. Vorberichte zum nächsten Spieltag, Spielerportraits) darf zudem Archivmaterial im Umfang von maximal zehn Minuten pro Tag genutzt werden.

Die jeweils anfallenden technischen Kosten für die Materialbereitstellung durch die DFA Deutsches Fußball Archiv GmbH (nachfolgend: „DFA“) sind vollumfänglich von dem Club zu tragen.

Die Club-Archivrechte dürfen nur zeitlich befristet genutzt werden und stehen dem Club für jeweils acht Wochen ab Einstellung auf die Club-Website in dem beschriebenen Umfang zur Verfügung.

### **3. Club-Kanal**

Als Club-Kanal wird ein einzelner Kanal (ein Kanal pro Club) bezeichnet, der in einem linear ausgestrahlten Programm täglich über die Geschehnisse eines Clubs berichtet (mindestens vier Stunden Programm pro Tag ohne Wiederholungen) und dessen Bezeichnung den gesamten Clubnamen, Bestandteile des Namens, Initialen oder den Nickname des Clubs enthält. Der Club-Kanal muss moderiert werden.

Der Club ist berechtigt, seine Spiele in dem Club-Kanal bis zur vollen Länge zu verwerten. Die Verwertung darf jedoch bei einem Wochenendspieltag erst ab Dienstag 0:00 Uhr und bei einem Wochentagsspieltag (so genannte „Englische Woche“) erst ab Freitag 0:00 Uhr beginnen. Die Verwertung der Spiele der 2. Bundesliga am Montag darf erst ab Mittwoch 0:00 Uhr erfolgen. Der zulässige Verwertungszeitraum beträgt stets vier Wochen ab Spielende.

Zusätzlich ist der Club berechtigt, in seinem Club-Kanal zweimal pro Spielzeit Ausschnitte seiner Spiele in einer Länge von bis zu 10 Minuten pro Spiel für einen „Hinrunden- bzw. Saisonrückblick“ zu verwenden, in welchem der jeweilige Zeitraum aus Clubsicht zusammengefasst wird.

Eine Verwertung von einzelnen Bestandteilen des Programms – insbesondere von einzelnen Spielen – auf Pay-per-View Basis ist nicht zulässig.

Eine zeitgleiche, bildidentische und unveränderte Verwertung (Simulcast) des Club-Kanals darf ausschließlich im Pay-Bereich auf der Club-Website im Wege einer WebTV-Übertragung stattfinden.

Club-Archivrechte:



Club-Archivrechte darf der Club im Rahmen der Sendungen im Club-Kanal nur im nachstehenden Umfang verwerten:

- Innerhalb einer Woche dürfen maximal 10 Spiele in voller Länge eingebunden werden.
- In themenbezogenen Beiträgen (z.B. Vorberichte zum nächsten Spieltag, Spielerportraits) darf zudem Archivmaterial im Umfang von maximal zehn Minuten pro Tag genutzt werden.

Die jeweils anfallenden technischen Kosten für die Materialbereitstellung durch die DFA sind vollumfänglich von dem Club zu tragen.

Die Club-Archivrechte dürfen nur zeitlich befristet genutzt werden und stehen dem Club für jeweils acht Wochen für die Nutzung im Club-Kanal in dem beschriebenen Umfang zur Verfügung.

#### **4. Club-Magazin**

Als Club-Magazin wird eine Sendung/Angebot bezeichnet, die sich ausschließlich auf den jeweiligen Club bezieht und regelmäßiger Bestandteil des linear ausgestrahlten Programms eines Rundfunkveranstalters ist. Der Titel der Sendung /Angebot muss den gesamten Clubnamen, Bestandteile des Namens, Initialen oder den Nickname des Clubs enthalten.

Der Club ist berechtigt, seine Spiele im Club-Magazin bis zur vollen Länge zu verwerten. Die Verwertung darf jedoch bei einem Wochenendspieltag erst ab Dienstag 0:00 Uhr und bei einem Wochentagsspieltag (so genannte „Englische Woche“) erst ab Freitag 0:00 Uhr beginnen. Die Verwertung der Spiele der 2. Bundesliga am Montag darf erst ab Mittwoch 0:00 Uhr erfolgen. Der zulässige Verwertungszeitraum beträgt stets vier Wochen ab Spielende. Eine non-lineare Verwertung, d.h. die Zugänglichmachung auf Abruf, ist innerhalb dieses Verwertungszeitraums ebenfalls zulässig. Das Club-Magazin muss einheitlich in voller Länge gesendet bzw. zum Abruf bereitgestellt werden. Es ist z.B. nicht gestattet, nur die Spielbilder zu zeigen und den 50%igen Anteil an Club-Content nicht oder an anderer Stelle zu senden bzw. einzelne Bestandteile des Club-Magazins zum Abruf bereitzustellen.

Zusätzlich ist der Club berechtigt, in seinem Club-Magazin zweimal pro Spielzeit Ausschnitte seiner Spiele in einer Länge von bis zu 10 Minuten pro Spiel für einen „Hinrunden- bzw. Saisonrückblick“ zu verwenden, in welchem der jeweilige Zeitraum aus Clubsicht zusammengefasst wird.

Eine Verwertung von einzelnen Bestandteilen des Programms – insbesondere von einzelnen Spielen – auf Pay-per-View Basis ist nicht zulässig.

Der Club darf das Club-Magazin mit Beginn der Erstsending auch auf der Club-Website bildidentisch und unverändert im Wege einer WebTV-Übertragung verwerten.

#### Club-Archivrechte:

Club-Archivrechte darf der Club im Rahmen der Sendungen und Angebote des Club-Magazins nur im nachstehenden Umfang verwerten:

- Innerhalb einer Woche dürfen maximal 10 Spiele in voller Länge eingebunden werden.
- In themenbezogenen Beiträgen (z.B. Vorberichte zum nächsten Spieltag, Spielerportraits) darf zudem Archivmaterial im Umfang von maximal zehn Minuten pro Tag genutzt werden.

Die jeweils anfallenden technischen Kosten für die Materialbereitstellung durch die DFA sind vollumfänglich von dem Club zu tragen.

Die Club-Archivrechte dürfen nur zeitlich befristet genutzt werden und stehen dem Club für jeweils acht Wochen in dem beschriebenen Umfang zur Verfügung.

## **5. Sonstige Bewegtbild-Verwertungsrechte**

- 5.1** Für das so genannte **Stadion-TV** verfügt jeder Club über das nicht-exklusive Recht, vor Spielbeginn bis zu drei Minuten Spielbilder von vergangenen Spielen mit dem jeweils aktuellen Gastclub sowie bis zu drei Minuten Spielbilder von Begegnungen der aktuellen Spielzeit auszustrahlen. Während der Partie ist die Wiederholung von Toren der aktuellen Begegnung direkt im

Anschluss an die auf den Torerfolg folgende Spielunterbrechung in einer Länge von bis zu zehn Sekunden gestattet. In der Halbzeitpause dürfen bis zu drei Minuten Spielbilder und nach dem Spiel bis zu fünf Minuten Spielbilder der aktuellen Begegnung ausgestrahlt werden. Frühestens 15 Minuten nach Spielende dürfen bis zu drei Minuten Spielbilder von einem zweiten frei wählbaren Spiel des jeweils aktuellen Spieltages ausgestrahlt werden.

**5.2** Jeder Club hat ausschließlich für eigene Zwecke die nicht-exklusive Möglichkeit, das Bildmaterial aller Spiele der Bundesliga und 2. Bundesliga für **EDV-gestützte Spiel- und Spieleranalysen** zu nutzen oder nutzen zu lassen. Die jeweils anfallenden technischen Kosten für die Materialbereitstellung durch die DFA sind vollumfänglich vom Club zu tragen. Bei seinen Heimspielen ist es dem Club unter Beachtung des jederzeitigen Vorrangs der Produktion und Bereitstellung des Basissignals durch Sportcast zusätzlich möglich, das jeweilige Spiel mit speziell für diesen Zweck zum Einsatz kommenden Kameras aufzuzeichnen und das daraus gewonnene Bildmaterial in vorstehender Form zu nutzen oder nutzen zu lassen. Nach vorheriger Zustimmung durch die DFL GmbH ist es Clubs auch bei Auswärtsspielen möglich, auf eigene Kosten das jeweilige Spiel mit für den Zweck der EDV-gestützten Spiel- und Spieleranalyse zum Einsatz kommenden Kameras aufzuzeichnen und das daraus gewonnene Bildmaterial in vorstehender Form zu nutzen oder nutzen zu lassen. Hierbei ist der jederzeitige Vorrang der Produktion und Bereitstellung des Basissignals durch Sportcast zu beachten.

**5.3** Jeder Club ist auf nicht-exklusiver Basis berechtigt, Bildmaterial von seinen Spielen der aktuellen Spielzeit in einer Länge von maximal 30 Sekunden pro Begegnung für eigene **werbliche Maßnahmen** (z.B. TV- und Kinospots, Messeauftritte) zu nutzen. Für werbliche Maßnahmen im Internet kann der Club Spielbilder in einem maximal 30sekündigen Werbespot nutzen (ein unveränderter Werbespot pro Woche). Das Bildmaterial einer Begegnung darf jedoch erst nach Beendigung des nächsten Spieltages ab Dienstag 00.00 Uhr bzw. bei Wochentagsspieltagen ab Freitag 00.00 Uhr verwendet werden.

Insgesamt vier bedeutende Partner des Clubs, darunter in der Regel die wesentlichen Sponsoren des Clubs, namentlich der Namensgeber des Stadions, der Trikot- bzw. Hauptsponsor sowie der Sportartikelausrüster des Clubs, dürfen in gleichem Umfang Bildmaterial nutzen, allerdings in jedem

Medium erst frühestens vier Wochen nach dem jeweiligen Spieltag. Darüber hinausgehende Ausnahmen bedürfen der Zustimmung der DFL GmbH.

Etwaige Rechte Dritter, z.B. anderer beteiligter Clubs oder deren Spieler, bedürfen der vorherigen Klärung durch den Club, der das Bildmaterial zu werblichen Zwecken nutzt bzw. seinen Sponsoren entsprechende Nutzungsrechte einräumt.

- 5.4** Zur Herstellung von ausschließlich clubbezogenen Produkten im Bereich der **Bild- und Tonträger für Endkonsumenten** (z.B. Video, DVD, CD-Rom) hat jeder Club auf nicht-exklusiver Basis das Recht, unbegrenzt Bildmaterial seiner Spiele der aktuellen Spielzeit zu nutzen oder nutzen zu lassen. Das Bildmaterial einer Begegnung darf während der laufenden Spielzeit jedoch frühestens nach Beendigung des nächsten Spieltages verwendet werden. Nach dem letzten Spieltag darf das Bildmaterial ab Dienstag, 00.00 Uhr verwendet werden

## **6. Audio-Verwertungsrechte**

Die Clubs sind berechtigt, die Audio-Rechte von ihren Spielen auf nicht-exklusiver Basis und nach Maßgabe der folgenden Regelungen zu verwerten.

Ausschließlich auf den Club-Websites der an dem jeweiligen Spiel beteiligten Clubs dürfen – abweichend vom Grundsatz einer lediglich zeitversetzten Verwertung – Live-Audio-Übertragungen vom Spiel bis zu voller Länge angeboten werden. Dort kann auch nach dem Abschluss eines Spiels die entsprechende Audio-Übertragung in voller Länge angeboten werden.

Zudem können die Clubs Rechte zur Live-Audio-Übertragung mit einem Umfang von nicht mehr als zehn Minuten pro Halbzeit eines Spiels an maximal einen Hörfunksender vergeben. Das unter Ziffer 1.5 geregelte Bündelungsverbot findet entsprechende Anwendung. Eine Simulcast-Übertragung auf einer URL des Hörfunksenders ist zulässig. Nach Ende des jeweiligen Spieles kann der Hörfunksender die Audio-Übertragungen des jeweiligen Spieles auch in voller Länge übertragen.

Live-Audio-Übertragungen auf mobilen Endgeräten sind ausdrücklich nicht gestattet. Ab Spielende kann jedoch eine unbegrenzte Anzahl von Clips auf mobilen Endgeräten ausgestrahlt werden. Im Zeitraum bis zu zwei Stunden nach Spielende dürfen die einzelnen Clips eine Dauer von 120 Sekunden nicht überschreiten. Anschließend gibt es keine Einschränkungen hinsichtlich der Dauer der Clips.

## **7. Spieldaten**

### **7.1 Erhebung von Spieldaten**

#### **7.1.1 Erhebung offizieller Spieldaten durch den DFL e.V.**

Gemäß §§ 5, 9 OVR hat der DFL e.V. das exklusive Recht, offizielle Spieldaten der Spiele zu erheben und die offiziellen Spieldaten gemeinschaftlich zu vermarkten. Einzelheiten der Erhebung der offiziellen Spieldaten durch den DFL e.V. regeln die Medienrichtlinien und die dazu erlassenen Durchführungsbestimmungen.

#### **7.1.2 Eigenerhobene Spieldaten des Clubs**

Unbeschadet der Erhebung offizieller Spieldaten durch den DFL e.V. und/oder die DFL GmbH gemäß Ziffer 7.1.1 hat der Club das Recht, bei seinen Heimspielen selbst Spieldaten zu erheben und zu Zwecken der Spiel- und Spieleranalyse (Ziffer 7.3) zu nutzen. Einzelheiten der Erhebung von Spieldaten durch den Club regeln die Medienrichtlinien und die dazu erlassenen Durchführungsbestimmungen.

#### **7.1.3 Erhebung von ELAS-Daten des Clubs**

Unbeschadet der Erhebung offizieller Spieldaten durch den DFL e.V. und/oder die DFL GmbH gemäß Ziffer 7.1.1 und der Eigenerhebung von Spieldaten bei Heimspielen durch den Club gemäß Ziffer 7.1.2 hat der Club das Recht, durch den Einsatz von ELAS Daten und Informationen zu erheben und zu Zwecken der Spiel- und Spieleranalyse (Ziffer 7.3) zu nutzen. Einzelheiten des Einsatzes von ELAS durch den Club regeln die Spielkleidungsrichtlinie, die Medienrichtlinien und die dazu erlassenen Durchführungsbestimmungen sowie die verbindlichen Vorgaben der FIFA bzw. des IFAB.

## **7.2 Bereitstellung offizieller Spieldaten; Kosten und Löschung**

Der Club ist berechtigt, die offiziellen Spieldaten in Form eines XML-Feeds, gegen Erstattung der technischen Kosten aus der Datenbank abzurufen oder abrufen zu lassen. Einzelheiten der Bereitstellung und des Abrufs der offiziellen Spieldaten sind in der „Vereinbarung für den Abruf und die Nutzung offizieller Spieldaten“ geregelt, die von dem Club, wenn er sich an die Datenbank anbinden und offizielle Spieldaten aus der Datenbank abrufen möchte, zu unterzeichnen ist.

## **7.3 Nutzung von Spieldaten zwecks Spiel- und Spieleranalyse**

Der Club hat das nicht exklusive Recht, die offiziellen Spieldaten aller Spiele der Bundesliga und 2. Bundesliga und das exklusive Recht seine eigenerhobenen Spieldaten sowie seine ELAS-Daten für Zwecke seiner Spiel- und Spieleranalyse zu nutzen. Der Club wird dem DFL e.V. seine ELAS-Daten zum Zwecke der wissenschaftlichen Auswertung und Qualitätssicherung durch die DFL GmbH übermitteln.

## **7.4 Nutzung in clubeigenen Medien**

Der Club hat das nicht exklusive Recht, die offiziellen Spieldaten seiner Spiele sowie folgende, abschließend aufgeführte ligaübergreifende Statistiken in clubeigenen Medien zu nutzen:

- Spieltagergebnisse der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga
- Aktuelle Tabelle und Ewige Tabelle der Bundesliga oder 2. Bundesliga
- Torschützenliste der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga
- Liste der Torvorlagengeber der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga
- Übersichten über Verwarnungen und Platzverweise der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga
- Spieleinsätze der Spieler in der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga

## **7.5 Nutzung für werbliche und sonstige kommerzielle Zwecke**

Der Club hat das nicht exklusive Recht, die offiziellen Spieldaten seiner Spiele und Spieler sowie folgende, abschließend aufgeführte ligaübergreifende Statistiken für werbliche und sonstige kommerzielle Zwecke, wie ein Presenting-Sponsoring während seiner Heimspiele, Gewinnspiele oder Werbespots, zu nutzen und/oder durch Dritte nutzen zu lassen:

- Spieltagergebnisse der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga
- Aktuelle Tabelle und Ewige Tabelle der Bundesliga oder 2. Bundesliga
- Torschützenliste der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga
- Liste der Torvorlagengeber der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga
- Übersichten über Verwarnungen und Platzverweise der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga
- Spieleinsätze der Spieler in der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga

## **7.6 Einbindung von Dienstleistern**

Der Club ist berechtigt, für die Erhebung seiner eigenerhobenen Spieldaten, (Ziffer 7.1.2), die Erhebung von ELAS-Daten (Ziffer 7.1.3) den Abruf der in der Datenbank bereitgestellten offiziellen Spieldaten (Ziffer 7.2) und/oder die Nutzung von Spieldaten gemäß Ziffern 7.2 - 7.5 Dienstleister seiner Wahl einzuschalten. Sofern der Club für die Erhebung von Spieldaten, den Abruf von offiziellen Spieldaten aus der Datenbank ein und/oder die Nutzung von Spieldaten einen Dienstleister einschaltet, hat er dafür Sorge zu tragen, dass der Dienstleister die Spieldaten ausschließlich in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Individualvermarktungsrichtlinie verwendet und jede weitergehende Nutzung und/oder Verwertung der Spieldaten ausgeschlossen ist sowie dass diese nach Beendigung der Nutzung und/oder Verwertung vollständig gelöscht werden. Einzelheiten sind in der „Vereinbarung für den Abruf und die Nutzung offizieller Spieldaten“ geregelt, die von jedem Dienstleister, der sich für einen Club an die Datenbank anbindet, offizielle Spieldaten aus der Datenbank abrufen und/oder offizielle Spieldaten für den Club nutzt, insbesondere veredelt, zu unterzeichnen ist.

## **7.7 Sonstige Vermarktung durch den DFL e.V. und die DFL GmbH**

Sofern und soweit dem Club durch die Individualvermarktungsrichtlinie kein Recht zur Nutzung und Verwertung von Spieldaten zusteht, haben DFL e.V. und DFL GmbH gemäß § 5 Nr. 1 OVR das ausschließliche Recht, Spieldaten gemeinschaftlich zu vermarkten.

## **8. Verfahren für ungenutzte Verwertungspakete**

Sofern der DFL e.V. für ein von ihm ausgeschriebenes Verwertungsrechtepaket bis nach Ablauf von 14 Tagen nach dem ersten Spieltag einer Spielzeit weder einen Verwertungsvertrag mit einem Erwerber abgeschlossen hat noch diesbezüglich ein eigenes Angebot bzw. eine eigene Sendung produziert und dieses selbst oder in Kooperation mit einem Partner verwertet, so können die entsprechenden Verwertungsrechte ab diesem Zeitpunkt bis zum Ende dieser Spielzeit auf nicht exklusiver Basis auch von den jeweiligen Heimclubs der Spiele vermarktet und verwertet werden. Diese sind in der Vermarktung der ungenutzten Verwertungsrechte frei, sie müssen dabei jedoch die in Ziffer 1. genannten Grundsätze sowie die mit dem jeweiligen Verwertungsrechtepaket des DFL e.V. verbundenen Rahmenbedingungen, über welche die DFL GmbH gegebenenfalls Auskunft gibt, beachten.

Dieses Verfahren schließt jedoch nicht aus, dass auch nach Ablauf von 14 Tagen nach dem ersten Spieltag ein Verwertungsrechtepaket vom DFL e.V. an einen Erwerber veräußert werden kann. Ein solches Verwertungsrechtepaket kann dann jedoch auf Grund etwaiger von den Heimclubs parallel verwerteter Rechte nur auf nicht exklusiver Basis vergeben werden.

## **9. Streitigkeiten**

Bei Streitigkeiten über den Inhalt dieser Richtlinie ist gemäß § 23 der Ordnung für die Verwertung kommerzieller Rechte (OVR) die Beschwerde statthaft.

## **10. In-Kraft-Treten**

Die Richtlinie in der vorstehenden Fassung ist ab dem 25. August 2016 verbindlich und wirksam.



## **BEGRIFFSBESTIMMUNGEN**

<b>Datenbank</b>	bezeichnet im Auftrag von DFL e.V. und DFL GmbH betriebene Datenbank, in der die offiziellen Spieldaten erfasst, gespeichert, und zum Abruf bereitgestellt werden.
<b>Eigenerhobene Spieldaten</b>	bezeichnet Daten und Informationen zu den Spielen, die durch den Club oder durch von dem Club beauftragte Dienstleister erhoben werden.
<b>ELAS</b>	bezeichnet Elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme.
<b>ELAS-Daten</b>	bezeichnet Daten und Informationen zu den Spielen, die durch den Club oder durch von dem Club beauftragte Dienstleister mittels des Einsatzes von ELAS erhoben werden.
<b>offizielle Spieldaten</b>	bezeichnet die von dem DFL e.V., der DFL GmbH, einem Verbundenen Unternehmen und/oder von einem Lizenznehmer des DFL e.V. und/oder der DFL GmbH erhobenen und nicht bearbeiteten Stammdaten, Spielinformationsdaten, Spielereignisdaten und Positionsdaten der Spiele.
<b>Spieldaten</b>	bezeichnet zusammenfassend die offiziellen Spieldaten, die eigenerhobenen Spieldaten und die ELAS-Daten.
<b>Spieldaten-Logo</b>	bezeichnet die aus dem Bundesliga-Logo und der Bezeichnung „Offizielle Spieldaten“ bzw. „Official Match Data“ bestehende Wort-/Bildmarke der DFL GmbH, die bei dem Deutschen Patent- und Markenamt unter den Registernummern 011573409 und 011573417 eingetragen ist.