DURCHFÜHRUNGS-BESTIMMUNGEN

zu den Medienrichtlinien, Saison 2017/18

BUNDESLIGA BUNDESLIGA

Durchführungsbestimmungen

zu den Medienrichtlinien, Saison 2017/18

Präambel

Die Zusammenarbeit der Bundesliga und 2. Bundesliga mit ihren Medienpartnern ist in den vergangenen Jahren immer umfangreicher geworden. In gleicher Weise haben auch die technologische Weiterentwicklung und die Form der Berichterstattung über Sportveranstaltungen insbesondere in audiovisuellen Medien sowie allgemein die Bedeutung des Fußballs der Bundesliga und 2. Bundesliga sowie der beteiligten Clubs in der öffentlichen Darstellung zugenommen.

Um die Rechte und Pflichten im Rahmen der nationalen und internationalen Berichterstattung über die Bundesliga und 2. Bundesliga für alle Medien und Clubs einheitlich und verbindlich zu regeln, sowie die Abläufe im Vorfeld und am Spieltag selbst im Stadion zu vereinfachen, hat die DFL auf Grundlage der durch die Mitgliederversammlung des DFL e.V. beschlossenen Medienrichtlinien folgende Durchführungsbestimmungen zu den Medienrichtlinien erlassen.

Die Durchführungsbestimmungen legen die Voraussetzungen für eine Akkreditierung, die Arbeitsbereiche für die Medien und Clubs innerhalb der Stadien und die Berechtigungen der akkreditierten Medien zur Durchführung redaktioneller Arbeit in den Arbeitsbereichen fest. Sie haben für alle Meisterschaftsspiele der Bundesliga und 2. Bundesliga einschließlich der Relegationsspiele und den Supercup gleichermaßen Gültigkeit für nationale und internationale Medien und Clubs.

Durchführungsbestimmungen 2017/18

Inhaltsverzeichnis

A. Akkreditierung 5

1. Allgemeine Akkreditierungsvorgaben und Haftung 5

2. Akkreditierungsverfahren für akkreditierungsfähige Dienstleister und Medien 6

2.1. Sportcast 7

2.2. DFL Digital Sports 7

2.3. Sportdatendienste-Anbieter 7

2.4. Torlinientechnologie-und Video-Assistant-Referee-Anbieter 8

2.5. Audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber 8

2.6.Sonstige audiovisuelle Medien 8

2.7. Audio-Verwertungsrechteinhaber 8

2.8. Fotografen und Print-/Online-Medien 9

2.9. Stadion-TV 11

2.10. Club-TV 11

2.11. Stadion-Blindenreportage 11

2.12 Club-Radio 11

2.13. Clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse 11

2.14. Abnahme von Scoutingfeed, Basissignal und PK-Signal durch den Club 12

B. Bestimmungen für Tätigkeiten in den Stadien 13

1. Allgemeine Bestimmungen 13

1.1. Zugangsberechtigung zu den Medienarbeitsbereichen 13

1.2. Tätigkeiten im Stadion-Innenraum 13

1.3. Tätigkeiten auf der Medientribüne 14

1.4. Interviews 14

1.4.1. Super-Flash- und Flash-Interview-Zone 14

1.4.2. Mixed Zone 15

1.5. Zuschauertribüne 15

1.6. Spielfeld 15

1.7. Mannschaftsbereiche 15

1.8. Drahtlostechnik 15

1.9. Parkscheine 16

Inhaltsverzeichnis

2. Medienspezifische Bestimmungen 16

2.1. Bestimmungen für Sportcast 16

2.2. Bestimmungen für DFL Digital Sports 16

2.3. Bestimmungen für Sportdatendienste-Anbieter 17

2.4. Bestimmungen für Torlinientechnologie- und Video-Assistant-Referee-Anbieter 17

2.5. Bestimmungen für audiovisuelle Medien 17

2.5.1. Kommentatorenposition 18

2.5.2. Beobachter-Position 18

2.5.3. Beobachter-Platz (Observer Seat) 18

2.5.4. TV-Studio 18

2.5.5. Schalte 19

2.5.6. Fieldreporter-Platz 20

2.5.7. Presenter-Position 20

2.5.8. Fieldreporter-Position 20

2.5.11. Interviews 22

2.5.12. Anbindung Stadion-TV 24

2.5.13. Smartphoneaufnahmen zur Promotion auf Social Media 24

2.6. Bestimmungen für Audio Medien 25

2.6.1. Kommentatorenposition 25

2.6.2. Interviews 26

2.7. Bestimmungen für Fotografen 27

2.8. Bestimmungen für Print-/Online-Medien 28

2.9. Bestimmungen für das Stadion-TV 29

2.10. Bestimmungen für das Club-TV 30

2.11. Bestimmungen für die Stadion-Blindenreportage 30

2.12. Bestimmungen für das Club-Radio 30

2.13. Bestimmungen für die Clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse 30

2.14. Bestimmungen für die Abnahme von Scoutingfeed, Basissignal und PK Signal durch den Club 30

C. Verantwortlichkeiten der Clubs und der DFL 31
1. Verantwortlichkeiten des Heimclubs am Spieltag 31
1.1. Ordnungsdienst 31
1.2. Pünktlicher Anstoß 31
1.3. Stadion-Innenraum 31
1.4. Stadionführungen 31
1.5. VIP-Position 32
1.6. Erkennungsleibchen 32
1.7. Pressekonferenz 32
1.8. Koordination und Umsetzung von Mitwirkungspflichten am Spieltag 32
2. Koordination und Umsetzung von Mitwirkungspflichten außerhalb Spieltagen ... 33
2.1. Interviews unter der Woche 33
2.2. Pressekonferenz unter der Woche 33
2.3. Media Days 33
2.4. Trailer Produktionen 33

Anlage 1: Begriffsbestimmungen 34
Anlage 2: Nationale Verwertungsrechteinhaber 41
Anlage 3: Produktionsrechte nationaler Verwerter 42
Anlage 4: Positionierung der Referee Review-Area 43
Anlage 5: Fotografenarbeitsbereiche im Stadion-Innenraum 43

A. Akkreditierung

1. Allgemeine Akkreditierungsvorgaben und Haftung

Akkreditierungen für Mitarbeiter und Beauftragte akkreditierungsfähiger Medien und Dienstleister sind nur entsprechend den nachfolgend beschriebenen Verfahren zu beantragen. Mit dem Stellen eines Akkreditierungsantrags versichert jeder von der Akkreditierung umfasste Mitarbeiter oder Beauftragte die Richtigkeit der gemachten Angaben, die Kenntnis, Umsetzung und strikte Einhaltung der Akkreditierungsvorgaben sowie dieser Durchführungsbestimmungen und erklärt sich ausdrücklich mit ihnen einverstanden.

Alle Akkreditierungen gelten entsprechend dem jeweiligen Berichterstattungs- und Arbeitsauftrag nur für die Bereiche eines Stadions, für die die Akkreditierung ausgestellt wurde und berechtigen nur den Akkreditierten zur Durchführung der jeweils zulässigen Arbeiten und Aufgaben gemäß Teil B der Durchführungsbestimmungen und, soweit zutreffend, den zugrundeliegenden vertraglichen Vereinbarungen mit dem DFL e.V..

Eine Akkreditierung am Spieltag berechtigt nicht dazu, über den Rahmen der mit dem jeweiligen Akkreditierungsumfang verbundenen Arbeiten und Aufgaben hinaus Stadionbilder mittels Smartphone, Tablet oder sonstigen geeigneten Aufzeichnungs- bzw. Aufnahmegeräten zu erstellen, und redaktionell und/oder kommerziell zu verwerten oder in sonstiger Weise, z.B. über private Social Media-Accounts, zu veröffentlichen. Die Mitnahme eines persönlichen, professionellen technischen Geräts (z. B. Foto- und/oder Videokamera), sofern dieses nicht zur Erfüllung der mit dem Akkreditierungsumfang verbundenen Aufgabe erforderlich ist, ist nicht zulässig und kann vom Heimclub untersagt werden.

Jede Akkreditierung hat nur für die angemeldete Person Gültigkeit, d. h. sie ist personengebunden und damit nicht übertragbar. Sämtliche Zuwiderhandlungen gegen die Akkreditierungsbestimmungen oder diese Durchführungsbestimmungen sowie jeglicher Missbrauch oder unbefugtes Verwenden der Akkreditierung (z.B. unbefugten Personen Zutritt zu nicht öffentlichen Bereichen der Stadionanlage zu verschaffen) können mit dem sofortigen Entzug der Tages- und/oder Dauerakkreditierung geahndet werden und zudem zu einem Akkreditierungsausschluss für den Rest der Spielzeit führen. Die gesetzliche Haftung auf Schadenersatz im Falle von Pflichtverletzungen durch die Akkreditierten bleibt unberührt.

Für die Beantragung von Akkreditierungen gelten die in Tabelle 1 aufgeführten Verfahren und Fristen. Dabei sind sämtliche Mitarbeiter und Beauftragte, die am Spieltag im Stadion arbeiten sollen, namentlich mit der jeweiligen Funktion sowie nach Möglichkeit einer mobilen Rufnummer zu benennen. Nach Ablauf der jeweils genannten Frist erfolgt im Regelfall keine Akkreditierung mehr. Für die Spiele der Relegation gelten gesonderte Akkreditierungsfristen. Dauerakkreditierungen werden, sofern nicht vor der Saison von den Clubs und der DFL anders festgelegt, nicht ausgegeben. Eine Ausnahme hiervon gibt es für große Print-/Online-/Foto-Redaktionen und den Audio-Broadcast-Verwerter (siehe Teil A, Ziffer 2.8.).

Zur Identifizierung im Stadion-Innenraum und in den Interview-Zonen tragen Mitarbeiter von verschiedenen dort tätigen Medien/Produktionen Erkennungsleibchen in der jeweils zugeordneten Farbe. Diese werden am Spieltag vom Heimclub oder von Sportcast verteilt und sind nach Spielende wieder abzugeben.

Unbeschadet vorrangiger Regelungen in vertraglichen Vereinbarungen haften der DFL e.V., die DFL, Sportcast und die Clubs sowie deren Vertreter, Angestellte und Erfüllungsgehilfen für Schäden der akkreditierten Medien und ihrer Mitarbeiter und Beauftragten bei Durchführung ihrer Tätigkeit im Stadion wie folgt: Die Haftung des DFL e.V., der DFL, Sportcast und der Clubs, ihrer Vertreter, Angestellten und Erfüllungsgehilfen für Schäden der akkreditierten Medienvertreter ist ausgeschlossen, es sei denn, es liegt eine mindestens fahrlässige Verletzung einer dem DFL e.V., der DFL, Sportcast und den Clubs, ihren Vertretern, Angestellten oder Erfüllungsgehilfen obliegenden wesentlichen Verpflichtung oder einer Pflicht, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung der Tätigkeit der akkreditierten Medienvertreter im Stadion überhaupt erst ermöglicht, vor oder die Schäden werden grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht. Die zwingende gesetzliche Haftung, insbesondere nach dem deutschen Produkthaftungsgesetz und für die Verletzung von Leben, Körper und Gesundheit, bleibt unberührt.

2. Akkreditierungsverfahren für akkreditierungsfähige Dienstleister und Medien

Zu den Spielen können nur Mitarbeiter und Beauftragte folgender Medien und Dienstleister durch den Club akkreditiert werden:

<table>
<tr><th></th><th>Leibchen</th><th>Beantragung der Akkreditierung über</th><th colspan="2">Frist</th></tr>
<tr><th></th><th></th><th></th><th>Wochenend-spieltag</th><th>Englische Woche</th></tr>
<tr><td>Sportcast</td><td>petrol</td><td>Disposition / MST</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>DFL Digital Sports</td><td>hellblau</td><td rowspan="3">MST</td><td rowspan="3">Dienstag 18.00 Uhr</td><td rowspan="3">Vorwoche: Donnerstag 12.00 Uhr</td></tr>
<tr><td>Sportdatendienste-Anbieter</td><td rowspan="2">-</td></tr>
<tr><td>TLT- und VAR-Anbieter</td></tr>
<tr><td>Nationale audiovisuelle Live-Verwerter</td><td>rot</td><td rowspan="3">MST</td><td rowspan="3">Dienstag 18.00 Uhr</td><td rowspan="3">Vorwoche: Donnerstag 12.00 Uhr</td></tr>
<tr><td>Nationale audiovisuelle Highlight-Verwerter 1&2</td><td>beige</td></tr>
<tr><td>Weitere Highlight-Verwerter</td><td>blau</td></tr>
<tr><td>Internationale audiovisuelle (Live-)Verwerter</td><td>rot</td><td>CST</td><td colspan="2">Im CST hinterlegte Frist</td></tr>
<tr><td>Sonstige audiovisuelle Medien</td><td>blau</td><td>Drehanfrage@DFL.de
Akkreditierung@Sportcast.de</td><td colspan="2">10 Werktage vor einem Spieltag</td></tr>
<tr><td>Audio-Broadcast-Verwerter</td><td>schwarz</td><td>Heimclub gemäß individueller Abstimmung</td><td>Montag 15.00 Uhr</td><td>Vorwoche: Dienstag 15.00 Uhr</td></tr>
<tr><td>Audio-Netcast-Verwerter</td><td>-</td><td rowspan="2">MST</td><td rowspan="2">Dienstag 18.00 Uhr</td><td rowspan="2">Vorwoche: Donnerstag 12.00 Uhr</td></tr>
<tr><td>Sonstige Audio-Verwerter</td><td>-</td></tr>
<tr><td>Fotografen</td><td>grau</td><td>Heimclub via Akkreditierungs-formular (FOTO)</td><td rowspan="2">Montag 15.00 Uhr</td><td rowspan="2">Vorwoche: Dienstag 15.00 Uhr</td></tr>
<tr><td>Print-/Online-Medien</td><td>-</td><td>Heimclub via Akkreditierungs-formular (PRINT/ONLINE)</td></tr>
</table>

	Leibchen	Beantragung der Akkreditierung über	Frist	
			Wochenend -spieltag	Englische Woche
Stadion-TV	grün	Heimclub	-	-
Club-TV	weiß	MST	Dienstag 18.00 Uhr	Vorwoche: Donnerstag 12.00 Uhr
Stadion-Blindenreportage	-	Heimclub	-	-
Club-Radio	-	Heimclub	Montag 15.00 Uhr	Vorwoche: Dienstag 15.00 Uhr
Clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse	-	MST	Montag 15.00 Uhr	
Abnahme von Scoutingfeed, Basissignal, PK-Signal durch den Club	-	Bestellung via Ratecard bei Sportcast	Montag 15.00 Uhr	

Tabelle 1: Akkreditierungsverfahren und -fristen

2.1. Sportcast

Für die Produktion des Basissignals, des PK-Signals und des Scoutingfeed ist Sportcast zur Durchführung der entsprechenden notwendigen Tätigkeiten im Stadion berechtigt und übernimmt ferner die Abwicklung der Medienarbeit in den Stadien, soweit durch die Durchführungsbestimmungen diese Aufgabe zugewiesen ist. Für diese Zwecke werden Mitarbeiter und Beauftragte von Sportcast und deren Dienstleister für die Spiele akkreditiert. Die von Sportcast eingesetzten Produktionsverantwortlichen und Aufnahmeleiter müssen keine Erkennungsleibchen tragen.

2.2. DFL Digital Sports

Für die Produktion von Inhalten im Auftrag der DFL – insbesondere für das Internationale Produkt-Portfolio – werden Mitarbeiter und Beauftragte der DFL DS für die Spiele akkreditiert.

2.3. Sportdatendienste-Anbieter

Mitarbeiter und Beauftragte von Sportdatendienste-Anbietern, die mit Sportec Solutions oder dem DFL e.V. eine Vereinbarung über die Erhebung von Sportdaten der Spiele im Stadion getroffen haben, werden für die Spiele akkreditiert. Als Auftragnehmer für die Erhebung der offiziellen Spieldaten erfasst die deltatre im Rahmen der Ereignisdatenerfassung sogenannte Stamm-, Spielinformations- und Spielerereignisdaten sowie ChyronHego im Rahmen des Tracking die Positionsdaten.

Zusätzlich sind eine begrenzte Anzahl von Sportdatendienstanbietern die mit dem DFL e.V. einen Datendrittlizenzvertrag abgeschlossenen haben berechtigt, Mitarbeiter oder Beauftragte für die Spiele zu akkreditieren und eine – nicht kameragestützte – Erhebung von Sportdaten der Spiele durchzuführen.

ChyronHego ist berechtigt, bis zu drei Akkreditierungen sowie einen Parkausweis pro Spiel zu erhalten. deltatre ist berechtigt, eine Akkreditierung sowie einen Parkausweis pro Spiel zu

erhalten. Für sonstige akkreditierungsfähige Sportdatendiensteanbieter kann maximal eine Person pro Spiel für die Medientribüne akkreditiert werden.

2.4. Torlinientechnologie-und Video-Assistant-Referee-Anbieter

Mitarbeiter und Beauftragte des Torlinientechnologie-Anbieters und des Video-Assistent-Referee-Anbieters, mit denen der DFL e.V. Vereinbarungen über den Einsatz eines entsprechenden Systems bei den Spielen (ausgenommen Spiele der 2. Bundesliga) im Stadion geschlossen hat – aktuell jeweils Hawk-Eye – werden für die Spiele akkreditiert.

Der Torlinientechnologie-Anbieter ist zum Erhalt von drei Akkreditierungen und zwei Parkausweisen, der Video-Assistant-Referee-Anbieter zu einer Akkreditierung und einem Parkausweis pro Spiel berechtigt. In begründeten Ausnahmefällen können weitere Akkreditierungen und/oder Parkausweise beantragt werden; ein Anspruch auf die Zuteilung besteht nicht.

2.5. Audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber

Audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber sind zur Akkreditierung für die Spiele berechtigt, für die sie Verwertungsrechte gemäß Anlage 2 ausüben und können im jeweiligen Umfang der eingeräumten Produktionsrechte gemäß Anlage 3 Tätigkeiten im Stadion durchführen. Für die audiovisuelle Verwertung der Spiele in Deutschland hat der DFL e.V. Verträge mit Sky, Eurosport, ZDF, ARD, Sport1, NITRO und DAZN abgeschlossen.

Die Anzahl der individuell notwendigen Arbeitsausweise für die akkreditierten audiovisuellen Medien (z.B. mit und ohne Berechtigung zum Betreten des Stadion-Innenraums) wird vom Produktionsverantwortlichen von Sportcast beim Heimclub bestellt und vor Ort ausgegeben. Die Mitarbeiter mit Stadion-Innenraumberechtigung erhalten an jedem Spieltag bei der Akkreditierung Leibchen in entsprechender Farbe, die spätestens 90 Minuten vor dem Anpfiff entgegenzunehmen sind. Moderatoren, (Field-)Reporter und (Studio-)Gäste (z. B. Experten) der audiovisuellen Live-Verwerter, die „live vor der Kamera“ tätig sind und Aufnahmeleiter müssen keine Leibchen tragen. Eine deutlich sichtbare Akkreditierung ist ausreichend.

Audiovisuelle Verwerter ohne eingeräumtes Produktionsrecht für ein betreffendes Spiel können sich für unilaterale Aktivitäten um eine Akkreditierung für das Spiel bewerben, ein Anspruch auf Akkreditierung besteht nicht.

2.6.Sonstige audiovisuelle Medien

Sonstige audiovisuelle Medien, die ein (Sonder-)Drehvorhaben im Stadion durchführen wollen, können nach Zustimmung der DFL und nach Abschluss einer für die Verwertung von Stadionbildern erforderlichen lizenzrechtlichen Vereinbarung in Abhängigkeit von den Kapazitäten im Stadion für ein Spiel akkreditiert werden und sind dann entsprechend der vertraglichen Vereinbarung zu Tätigkeiten im Stadion berechtigt.

2.7. Audio-Verwertungsrechteinhaber

Audio-Verwertungsrechteinhaber sind zur Akkreditierung für die Spiele berechtigt und können die zur Erstellung einer Audio-Berichterstattung notwendigen Tätigkeiten im Stadion durchführen. Für die ligaübergreifende Audio-Verwertung der Spiele hat der DFL e.V. aktuell Verträge mit den Landesrundfunkanstalten der ARD und mit Amazon abgeschlossen. Daneben

besteht für Unternehmen, die einen Audio-Standard-Vertrag mit dem DFL e.V. oder eine individuelle Vereinbarung mit einem Club gemäß Individualvermarktungsrichtlinie abgeschlossen haben, die Möglichkeit zur ausschnittweisen Berichterstattung über Spiele einzelner Clubs. Die jeweiligen Berechtigungen stellen sich wie folgt dar:

Verwertungs-recht	Verwertungs-rechteinhaber	Berechtigung zur Akkreditierung	Berichtsumfang	Priorität
Audio Broadcast	ARD	6 Reporter 2 Techniker	Ausschnittweise Berichterstattung über alle Spiele inkl. Konferenz	1
Audio Netcast	Amazon	2 Reporter 1 Techniker	Berichterstattung in voller Länge über alle Spiele inkl. Konferenz	2
Audio Standard	diverse	1 Reporter	Ausschnittweise Berichterstattung über Spiele bestimmter Clubs	3
IVR Audio	club-individuell	1 Reporter	Ausschnittweise Berichterstattung über die Spiele eines Clubs	4

Tabelle 2: Audio-Verwertungsrechteinhaber

Der Audio-Broadcast-Verwerter ordnet jedem Club eine Landesrundfunkanstalt zu, die das dem Audio-Broadcast-Verwerter zustehende (Saison-)Akkreditierungs-Kontingent für die jeweiligen Heimspiele verwaltet und die Akkreditierungen spieltagweise den Sportredaktionen der am Spiel beteiligten Landesrundfunkanstalten zuteilt. Akkreditierungswünsche aus weiteren Redaktionen oder Landesrundfunkanstalten, die keinem der beiden an einem Spiel beteiligten Clubs zuzuordnen sind, müssen grundsätzlich über die Sportredaktion der dem jeweiligen Heimclub zugeordneten Landesrundfunkanstalt angefragt werden. Jeder Club entscheidet in Abstimmung mit der ihm zugeordneten Landesrundfunkanstalt, inwieweit er Dauerakkreditierungen – wenn möglich als Einzelspieltickets – für grundsätzlich genutzte Kapazitäten oder Tagesakkreditierungen zum spieltagweisen Abruf vergibt. Sämtliche Akkreditierungen sind von der dem Club jeweils zugeordneten Landesrundfunkanstalt im notwendigen Umfang nur an mit der Berichterstattung über die Spiele betraute Mitarbeiter oder Beauftragte einer Landesrundfunkanstalt der ARD auszugeben.

Der Audio-Netcast-Verwerter, die Audio-Standard-Verwerter und die IVR-Audio-Verwerter können Tagesakkreditierungen über das MST von Sportcast beantragen. Aus dem MST beziehen die Clubs die Informationen der jeweils mit einer Arbeitskarte zu versorgenden Mitarbeiter und Beauftragten dieser Audio-Verwertungsrechteinhaber.

2.8. Fotografen und Print-/Online-Medien

Hauptberuflich tätige (Sport-)Fotografen und (Sport-)Journalisten können für die Spiele akkreditiert werden. Der Heimclub entscheidet, inwieweit er Tagesakkreditierungen oder Dauerakkreditierungen vergibt.

Die Akkreditierungsfähigkeit ist durch einen konkreten Redaktionsauftrag einer Zeitung/Zeitschrift oder einer Online-Vollredaktion sowie durch Nachweis der Hauptberuflichkeit, z. B. durch Vorlage eines von einem Berufsverband für hauptberuflich tätige Journalisten (z. B. Verband Deutscher Sportjournalisten, Deutscher Journalisten-Verband, Bundesverband Deutscher Zeitungsverleger) ausgestellten, nationalen Presseausweises (ab 2018 eines bundeseinheitlichen Presseausweises) zu belegen. Allein der Besitz eines nationalen Presseausweises

reicht nicht aus, um für die Spiele akkreditiert zu werden, wenn ein konkreter Redaktionsauftrag nicht nachgewiesen werden kann.

Internationale Fotografen und Print-/Online-Journalisten müssen ihre Hauptberuflichkeit durch einen Presseausweis der AIPS nachweisen sowie zusätzlich einen konkreten Redaktionsauftrag einer Zeitung/Zeitschrift oder einer Online-Vollredaktion nachweisen. Auch bei internationalen Journalisten reicht allein der Besitz eines internationalen Presseausweises nicht aus, um für die Spiele akkreditiert zu werden, wenn ein konkreter Redaktionsauftrag nicht nachgewiesen werden kann.

Für eine Akkreditierung wird weiter vorausgesetzt, dass für die Durchführung der im Rahmen der Akkreditierung vorzunehmenden Tätigkeiten eine ausreichende Haftpflichtversicherung besteht. Jeder freiberuflich tätige Fotograf muss dabei mit der Beantragung einer Akkreditierung bestätigen, dass er über eine Berufs-Haftpflichtversicherung verfügt und diese auf Anforderung auch nachweisen.

Als Ausnahme der Personengebundenheit einer Akkreditierung können nichtpersonalisierte Dauerakkreditierungen größerer Print- bzw. Foto-Redaktionen auch von mehreren berechtigten Journalisten bzw. Fotografen genutzt werden. Der Kreis der jeweils berechtigten Journalisten bzw. Fotografen ist zuvor zwischen den Redaktionen und den Clubs bzw. der DFL festzulegen.

Zwecks Überprüfung der Akkreditierungsfähigkeit sollten die Akkreditierungsverantwortlichen der Clubs in Zweifelsfällen zusätzlich zum konkreten Redaktionsauftrag und zum Presseausweis einen Arbeitsnachweis verlangen (z. B. veröffentlichte Fotos bzw. Texte). Falls ein Antragsteller diese Nachweise nicht erbringen kann, ist die Akkreditierungsanfrage abzulehnen.

Für den Fall, dass bei bestimmten Spielen der Platz im Stadion-Innenraum und/oder auf der Medientribüne nicht ausreicht, um alle Anfragen akkreditierungsberechtigter Fotografen bzw. Print-/Online-Journalisten zu erfüllen, sollen nach Möglichkeit alle berechtigten (Redaktions-) Anfragen berücksichtigt werden, wenn auch mit einer geringeren als der angefragten Anzahl an Akkreditierungen. In keinem Fall, auch nicht bei Nichtauslastung des Stadion-Innenraums bzw. der Medientribüne, dürfen nicht akkreditierungsberechtigte Fotografen bzw. Print-/Online-Journalisten oder Dritte akkreditiert werden.

Die Akkreditierungen für den Stadion-Innenraum bzw. die Medientribüne sind regelmäßig vor und – soweit möglich – während der Spiele zu kontrollieren. Der VDS bietet an, dass auf Wunsch der Clubs ein Vertreter des VDS bei den Kontrollen unterstützend zur Verfügung steht.

In Konfliktfällen bei der Akkreditierung von Fotografen bzw. Print-/Online-Medien werden die Vertrauensleute des VDS eingeschaltet. In der Bundesliga und 2. Bundesliga hat der VDS für jeden Standort einen entsprechenden Vertreter für Foto bzw. Print benannt. Bei sonstigen übergeordneten Fragen/Problemen sind diesbezügliche Anfragen zentral an die Vertreter des VDS zu richten.

Fotografen und Print-/Online-Journalisten, die für einen Club tätig sind, können Akkreditierungen für die Heim- und Auswärtsspiele ihres Clubs ausschließlich über diesen beantragen.

2.9. Stadion-TV

Für die Produktion des Stadion-TV können Mitarbeiter und Beauftragte des Heimclubs akkreditiert werden. Die Produktion des Stadion-TV umfasst dabei alle personellen und technischen Maßnahmen, die zur Erstellung von Stadionbildern nach Maßgabe der Individualvermarktungsrichtlinie für die Wiedergabe auf den Videowänden im Stadion-Innenraum bzw. den Monitoren im Stadion-Bereich (z. B. im Business-Bereich, in den Medienarbeitsbereichen, im Stadion-Umlauf) erforderlich sind.

Die Akkreditierungsmöglichkeit besteht für maximal zehn Personen mit bis zu zwei Live-Kameras (Kabel, drahtlos) und bezieht sich auf den Stadion-Innenraum sowie nach Spielende auf den Pressekonferenzraum. Zusätzlich zu den beiden drahtlosen Handkameras können in Abstimmung mit Sportcast im Fall verfügbarer Kapazitäten bis zu zwei weitere Kameras (z.B. im Spielertunnel und/oder auf einer hohen Kameraposition) zum Einsatz kommen.

2.10. Club-TV

Mitarbeiter oder Beauftragte des Club-TV können für Heim- und Auswärtsspiele des jeweiligen Clubs akkreditiert werden. Die Produktion für das Club-TV umfasst alle personellen und technischen Maßnahmen, die zur Erstellung von Stadionbildern nach Maßgabe der Individualvermarktungsrichtlinie erfolgen.

2.11. Stadion-Blindenreportage

Die Clubs können Mitarbeiter oder Beauftragte zur Erstellung einer Stadion-Blindenreportage für Heimspiele des Clubs selbst akkreditieren.

2.12 Club-Radio

Mitarbeiter oder Beauftragte des Club-Radio können für Heim- und Auswärtsspiele des jeweiligen Clubs akkreditiert werden. Für seine Heimspiele ist der Club berechtigt das Club-Radio selbst zu akkreditieren. Bei Auswärtsspielen ist die Akkreditierung beim jeweiligen Heimclub zu beantragen. Die DFL stellt den Clubs eine Auflistung aller Club-Radios zur Verfügung.

2.13. Clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse

Die Clubs haben im Rahmen der Individualvermarktungsrichtlinie die Möglichkeit, bei ihren Heimspielen sowie nach vorheriger Zustimmung der DFL auch bei ihren Auswärtsspielen eine EDV-gestützte Spiel- und Spieleranalyse durchzuführen. Unter Beachtung des jederzeitigen Vorrangs der Produktion des Basissignals kann das jeweilige Spiel mit speziell für diesen Zweck zum Einsatz kommenden Kameras aufgezeichnet und das daraus gewonnene Bildmaterial genutzt werden. Der Einsatz von Kameras zur EDV-gestützten Spiel- und Spieleranalyse ist vor Heim- und Auswärtsspielen im Rahmen der in Tabelle 1 genannten Fristen anzumelden und der Aufbau am Spieltag bis spätestens zwei Stunden vor dem Anpfiff in Abstimmung mit dem Produktionsverantwortlichen von Sportcast selbst vorzunehmen.

2.14. Abnahme von Scoutingfeed, Basissignal und PK-Signal durch den Club

Das Scoutingfeed wird den jeweils beteiligten Clubs auf Wunsch direkt zur Verfügung gestellt. Die Bestellung der Direktabnahme des Scoutingfeed am Spieltag, muss von der Scouting-/ Analyse-Abteilung eines Clubs bei Sportcast im Rahmen der in Tabelle 1 genannten Frist per Ratecardbuchung eingegangen sein. Bis zu zwei Mitarbeitern oder Beauftragten eines Clubs werden zuvor durch die Heimclubs definierte Arbeitsplätze zur Verfügung gestellt.

Für eine Signalabnahme (Basissignal, PK-Signal, abgesteckte Kamera des Basissignals) muss der Mitarbeiter oder Beauftragte eines Clubs spätestens zwei Stunden vor dem Spiel die technische Anbindung mit den Verantwortlichen des Ü-Wagens durchgeführt haben. Über die Ratecard bestellte Mitschnitte können frühestens 30 Minuten nach dem Abpfiff vom Produktionsverantwortlichen von Sportcast entgegengenommen werden.

B. Bestimmungen für Tätigkeiten in den Stadien

1. Allgemeine Bestimmungen

1.1. Zugangsberechtigung zu den Medienarbeitsbereichen

Für die jeweiligen Medienarbeitsbereiche der Stadien sind die akkreditierten Medienvertreter generell nur gemäß der nachfolgenden Tabelle zugangsberechtigt:

Medien	Stadion-Innenraum	Medien-tribüne	Interview-Zonen	PK	Ü-Technik Stellplatz	Zuschauer-tribüne	Spiel-feld	Mannschafts-bereiche
Sportcast Basissignal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	×	×
DFL Digital Sports	✓	✓	Super-Flash-Zone Flash-Interview-Zone	✓	✓	×	×	×
Sportdatendienste-Anbieter	×	✓	×	×	✓	×	×	×
TLT- und VAR-Anbieter	✓	×	×	×	✓	✓	✓	×
Audiovisuelle Live-Verwerter	✓	✓	Super-Flash-Zone Flash-Interview-Zone Mixed-Zone	✓	✓	VIP-Position	×	×
Audiovisuelle High-light-Verwerter	✓	✓	Flash-Interview-Zone Mixed-Zone	✓	✓	×	×	×
Sonstige audio-visuelle Medien	✓	Individuell	Mixed-Zone	✓	Individuell	×	×	×
Audio-Verwerter	Nur Audio-Broadcast Verwerter	✓	Super-Flash-Zone (nur Audio-Broadcast) Mixed-Zone	✓	Nur Audio-Broadcast Verwerter	Nur in Aus-nahmefällen und nach Anmeldung	×	×
Fotografen	✓	Individuell	Nur in Ausnahmefällen	×	×	×	×	×
Print-/Online-Medien	×	✓	Mixed-Zone	✓	×	×	×	×
Stadion-TV	✓	×	Super-Flash-Zone	✓	×	×	×	×
Club-TV	nach Kapazität	×	Flash-Interview-Zone	✓	×	×	×	×
Stadion-Blindenreportage	×	✓	×	×	×	Individuell	×	×
Club-Radio	×	✓	×	✓	×	×	×	×
Clubspezifische Spiel- und Spieler-analyse	×	✓	×	×	×	×	×	✓
Abnahme Scouting-feed durch den Club	×	✓	×	×	×	×	×	✓

Tabelle 3: Zugangsberechtigung zu den Medienarbeitsbereichen für akkreditiere Medienvertreter

1.2. Tätigkeiten im Stadion-Innenraum

Der Aufenthalt im Stadion-Innenraum für zugangsberechtigte Medienvertreter ist auf die Dauer und auf die Bereiche des Stadion-Innenraums beschränkt, die zur Ausübung der Tätigkeit notwendig bzw. gemäß diesen Durchführungsbestimmungen zugeordnet sind. Jeder Medienvertreter hat seine entsprechende Akkreditierung deutlich sichtbar mitzuführen und – sofern nicht gemäß den spezifischen Bestimmungen davon befreit – ein entsprechendes Erkennungsleibchen zu tragen.

1.3. Tätigkeiten auf der Medientribüne

Alle auf der Medientribüne tätigen Medienvertreter müssen gewährleisten, dass sie ihrer Tätigkeit immer in der Form nachkommen, dass andere dort tätige Medienvertreter in ihrer Arbeit nicht beeinträchtigt, behindert oder gestört werden. Vom Heimclub sollte dementsprechend eine räumliche Trennung der Mitarbeiter und Beauftragten der audiovisuellen Medien und Audio-Medien von den anderen Medienvertretern bei der Zuordnung der Plätze auf der Medientribüne erfolgen.

Für audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber kann der Heimclub in Abstimmung mit Sportcast nach rechtzeitiger vorheriger Anmeldung in Ausnahmefällen zusätzliche Berechtigungen für temporäre Tätigkeiten auf der die Medientribüne (z. B. für Live-Moderationen an der Kommentatorenposition) vergeben.

1.4. Interviews

1.4.1. Super-Flash- und Flash-Interview-Zone

Nur nach dem Spiel stehen für Interviews unmittelbar nach Spielende zwei Flash-Interview-Zonen zur Verfügung: Die Super-Flash-Zone am Spielfeldrand für Live-Verwerter und die Flash-Interview-Zone im überdachten Bereich der Tribüne für audiovisuelle Live- und Highlight-Verwerter. Die Flash-Interviews dürfen dabei nur in dem jeweils zugewiesenen Bereich und vor vom Heimclub eingesetzten Interview-Rücksetzern stattfinden.

Bei einem Flash-Interview sollen dabei von einem Medienvertreter nicht mehr als drei Fragen gestellt werden. Alle Interviews, die auf dem Weg der Spieler, Trainer oder weiterer Club-Vertreter in die Mannschaftskabinen bzw. vor der Pressekonferenz geführt werden, sind ausschließlich in Form eines Flash-Interviews zugelassen. Sofern in der Flash-Interview-Zone noch Interviews stattfinden, nachdem die Spieler die Mannschaftskabinen wieder verlassen haben, müssen die Interviews nicht mehr als Flash-Interview geführt werden. Entsprechend ausführlichere Interviews sind dem Medienverantwortlichen des betreffenden Clubs zuvor anzuzeigen.

Die entsprechend akkreditierten Mitarbeiter des Audio-Broadcast-Verwerters sowie ggf. des Stadion-TV führen ihre Flash-Interviews in unmittelbarer Nähe der Super-Flash-Zone.

Für den Fall, dass die Flash-Interviews z. B. witterungsbedingt nicht am Spielfeldrand stattfinden können, kann in die Flash-Interview-Zone ausgewichen werden.

Für die Erfüllung von Interview-Wünschen in den jeweiligen Zonen gelten folgende Prioritäten:

Super-Flash-Zone

Priorität	Medium	Mitwirkungspflicht der Clubs
1	**Nationale audiovisuelle Live-Verwerter**	**2 Spieler je Club**
2	**Internationale audiovisuelle Live-Verwerter / DFL DS**	**1 Spieler je Club**
3	**Audio Broadcast Verwerter**	**-**
(4)	Stadion-TV	-

Tabelle 4: Interviewprioritäten in der Super-Flash-Zone

Flash-Interview-Zone

Priorität	Medium	Mitwirkungspflicht der Clubs
1	**Nationale audiovisuelle Live-Verwerter**	**Trainer je Club**
2	**Nationaler audiovisueller Highlight-Verwerter 1**	**1 Spieler je Club**
3	**Nationaler audiovisueller Highlight-Verwerter 2**	**-**
4	**Internationale audiovisuelle Verwerter / DFL DS**	**1 Spieler je Club** (für mind. 2 Verwerter oder DFL DS)
5	**Weitere audiovisuelle Highlight-Verwerter (Pool)**	**-**
(6)	Club-TV	-

Tabelle 5: Interviewprioritäten in der Flash-Interview-Zone

1.4.2. Mixed Zone

Sollten es die baulichen Gegebenheiten in einem Stadion zulassen, dass Interviews in der Mixed-Zone bereits auf dem Weg der Spieler in die Mannschaftskabinen geführt werden können, sind diese auch hier als Flash-Interview zu führen. Nachdem die Spieler die Mannschaftskabinen wieder verlassen haben, unterliegen die Interviews in der Mixed-Zone nicht mehr den Vorgaben eines Flash-Interviews. Entsprechend ausführlichere Interviews sind dem Medienverantwortlichen des betreffenden Clubs zuvor anzuzeigen.

Die Mixed-Zone sollte, falls räumlich möglich, in drei Bereiche unterteilbar sein:

- Audiovisuelle Medien
- Audio-Medien
- Print-/Online-Journalisten

Die Medienvertreter führen die Interviews nur in dem ihnen jeweils zugewiesenen Bereich. Die Heimclubs können festlegen, dass die Interviews der audiovisuellen Verwerter nur vor vom Club eingesetzten Interview-Rücksetzern zu führen sind.

1.5. Zuschauertribüne

Für die Zuschauertribüne und die Logenbereiche werden grundsätzlich keine Akkreditierungen für Medienvertreter vergeben.

1.6. Spielfeld

Das Spielfeld darf nicht betreten werden. Davon ausgenommen sind die in den Durchführungsbestimmungen ausdrücklich vorgesehenen Ausnahmefälle.

1.7. Mannschaftsbereiche

Die Mannschaftsbereiche (insbesondere die Mannschafts-, Trainer- und Schiedsrichterkabinen) dürfen nicht betreten werden. Davon ausgenommen sind die in den Durchführungsbestimmungen ausdrücklich vorgesehenen Ausnahmefälle. Vor dem Spiel und in der Halbzeit zählen auch die Flash-Interview-Zone und die Mixed-Zone zum Mannschaftsbereich, sofern sie von den Mannschaften für die Wege zwischen den Mannschaftskabinen und dem Stadion-Innenraum genutzt werden.

1.8. Drahtlostechnik

Alle akkreditierten Medien und alle technischen Dienstleister müssen für die Nutzung von Drahtlostechnik (Mikrofone, Kameras etc.) die Zustimmung von einem Verantwortlichen oder

Beauftragten von Sportcast einholen. Zu diesem Zweck sind die zur Nutzung geplanten Frequenzen Sportcast spätestens 60 Minuten vor Beginn des jeweiligen Spiels mitzuteilen. Sofern es zu Überschneidungen mit Frequenzen anderer, vorrangig zu berücksichtigender Medien oder Dienstleister (z.B. Basissignalproduktion) kommt oder eine Störung nicht auszuschließen ist, ist eine Nutzung drahtloser Mikrofon- oder Kameratechnik nicht zulässig und wird in einem solchen Fall von Sportcast untersagt. In diesem Fall muss insbesondere die Nutzung der Mikrofontechnik kabelgebunden erfolgen.

1.9. Parkscheine

Parkscheine werden von Spiel zu Spiel und in Abhängigkeit von der Parkplatzkapazität ausgegeben. Die Mitarbeiter und Beauftragten der audiovisuellen Produktionen beantragen die Parkscheine bei Sportcast, alle weiteren Medienvertreter beim Heimclub. Entsprechend den gegebenen Kapazitäten sollen die Medienvertreter, die schweres Gerät mit sich führen (z.B. Kamera-Teams, Fotografen) bevorzugt Parkscheine für stadionnahe Parkplätze erhalten. Einen Anspruch auf Erhalt eines Parkscheins besteht nicht.

2. Medienspezifische Bestimmungen

2.1. Bestimmungen für Sportcast

Zur Erstellung des Basissignals dürfen Mitarbeiter und Beauftragte von Sportcast zur Erfüllung ihrer Aufgaben in sämtlichen Medien-Arbeitsbereichen tätig sein, insbesondere auf dem Ü-Technik-Stellplatz, der Medientribüne, den vorgesehenen Kamerapositionen und im Stadion-Innenraum. Als Ausnahme zu der grundsätzlichen Regel, dass Mannschaftsbereiche (insbesondere Spielertunnel, Mannschafts-/Trainerkabinen, Schiedsrichterkabine) nicht betreten werden dürfen, ist es Mitarbeitern und Beauftragten von Sportcast zudem gestattet, diese Bereiche während ihrer Auf-/Abbau- und ggf. Produktionstätigkeit (z. B. Aufnahmen beim Sammeln der Mannschaften vor dem Auflaufen) im notwendigen Maß zu betreten.

Die Produktion des Basissignals erfolgt entsprechend den in den Produktionsstandards festgelegten Kamera- und Audiokonzepten (siehe Anlage 2 der Medienrichtlinien). Für die Produktion des Basissignals werden von Sportcast auch Atmo-Mikrofone eingesetzt, die im Stadion-Innenraum in der Nähe des Spielfeldes gemäß der in der Anlage 2 der Medienrichtlinien dargestellten Vorgaben für die Basissignalproduktion platziert werden. Die Atmo-Mikrofone werden nur für die Tonaufnahme der Spiel- und Stadionatmosphäre genutzt; eine Ausrichtung auf die Mannschaftsbänke sowie die Strafräume, um z. B. Originaltöne von Spielern, Trainern, Schiedsrichtern etc. aufzuzeichnen, erfolgt nicht. Nicht vermeidbar ist jedoch die Aufnahme von Originaltönen von Trainern, Spielern oder Schiedsrichtern durch Atmo-Mikrofone der Basissignalproduktion oder durch Kameramikrofone, sofern sich die Trainer, Spieler oder Schiedsrichter in deren Nähe befinden.

2.2. Bestimmungen für DFL Digital Sports

In welchen Medien-Arbeitsbereichen die Mitarbeiter und Beauftragten der DFL DS tätig sein dürfen bestimmt sich nach dem jeweils konkreten Produktionsauftrag und den zwischen Sportcast, DFL und den Clubs abgestimmten Zusagen. Für die Durchführung von spieltagbezogenen Produktionen für internationale audiovisuelle (Live-)Verwerter bzw. das IPP (z.B.

Interviews) gelten die für internationale audiovisuelle (Live-)Verwerter geltenden Berechtigungen und Bestimmungen (vgl. Teil B, Ziffer 2.5) entsprechend für die DFL DS.

2.3. Bestimmungen für Sportdatendienste-Anbieter

Zusätzlich zu den Zugangsberechtigungen gemäß Tabelle 3 ist deltatre als der Erheber der offiziellen Spieldaten zum Zugang der Schiedsrichterkabine berechtigt.

Die Arbeitsplätze sind je Dienstleister mit mindestens einem Zugang zu Daten-/Telekommunikationsleitungen ausgestattet. Die Kosten für die Nutzung der Daten-/Telekommunikationsleitungen (z. B. Aktivierungs-, Leitungs- und Nutzungskosten) für deltatre sind von der Sportec Solutions zu tragen.

Sonstigen akkreditierungsfähigen Sportdatendiensteanbietern steht auf der Medientribüne pro Spiel maximal ein Arbeitsplatz zur Verfügung. Die Zuteilung des konkreten Arbeitsplatzes erfolgt vor jedem Spiel in Abstimmung mit dem jeweiligen Heimclub durch Sportcast; ein Anspruch auf einen bestimmten Arbeitsplatz und/oder einen Arbeitsplatz mit Zugang zum Internet besteht nicht.

2.4. Bestimmungen für Torlinientechnologie- und Video-Assistant-Referee-Anbieter

Mit einer Akkreditierung als Mitarbeiter oder Beauftragter des Torlinientechnologie- und/oder des Video-Assistant-Referee-Anbieters ist es gestattet, die hiermit jeweils in Zusammenhang stehenden Aufgaben wahrzunehmen.

Als Ausnahme zu der grundsätzlichen Regel, dass das Spielfeld nicht betreten werden darf, ist es Mitarbeitern/Beauftragten des Torlinientechnologie-Anbieters gestattet, das Spielfeld vor dem Spiel für Kalibrierungszwecke und/oder Funktionstests des Systems im notwendigen Maß zu betreten.

Der akkreditierte Mitarbeiter/Beauftragte des Video-Assistant-Referee-Anbieters ist (auch während des Spiels) zum Zugang zur Referee Review Area (vgl. Anlage 4) berechtigt.

2.5. Bestimmungen für audiovisuelle Medien

Akkreditierte audiovisuelle Verwerter sind nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen berechtigt, innerhalb der einzelnen Medienarbeitsbereiche tätig zu werden. Im Fall von parallelen, gleichwertigen Berechtigungen nationaler audiovisuelle Verwerter zur Nutzung der Medienarbeitsbereiche gilt folgende Prioritätsreihenfolge:

Priorität	Bundesliga, 2. Bundesliga (inkl. Relegation BL-2.BL)	Supercup, Relegation 2.BL – 3. Liga
1	Nationaler Pay-Live-Verwerter	Nationaler Free-Live-Verwerter
2	Nationaler Free-Live-Verwerter	Nationaler Pay-Live-Verwerter
3	Nationaler Highlight-Verwerter 1	
4	Nationaler Highlight-Verwerter 2	
5	Weitere nationale Highlight-Verwerter	

Tabelle 6: Prioritätsreihenfolge für nationale audiovisuelle Verwerter

Hinsichtlich der Nutzung von Medienarbeitsbereichen haben nationale Live-Verwerter Vorrang vor internationalen Live-Verwertern.

Für alle audiovisuellen Verwerter gilt, dass bei der Durchführung der redaktionellen Tätigkeiten der Produktion des Basissignals stets Vorrang eingeräumt wird.

2.5.1. Kommentatorenposition

Eine Kommentatorenposition wird vorrangig an Live-Verwerter vergeben. Darüber hinaus können komplette Kommentatorenpositionen oder einzelne Plätze daraus auch an weitere audiovisuelle Verwerter für Beobachter-Tätigkeiten vergeben werden.

Ein Branding der Kommentatorenpositionen ist nur Live-Verwertern und nur im Sinne einer „Kennzeichnung des Senders“ nach Vorgabe der DFL möglich. Nicht gestattet ist ein Branding im Sinne einer im Stadion wahrnehmbaren Werbefläche, soweit nicht zwischen dem Live-Verwerter und dem DFL e.V. anders vereinbart.

Sollte ein Live-Verwerter planen, seinen Kommentator an der Kommentatorenposition mit einer E-Kamera live anmoderieren zu lassen („Kommentator im ON“), ist dies nur vor dem Spiel und in Abhängigkeit der räumlichen Kapazitäten möglich.

Nach vorheriger Zustimmung durch die DFL kann es einem Live-Verwerter gestattet werden, eine Kommentatoren-Kamera an der Kommentatorenposition installieren zu lassen.

2.5.2. Beobachter-Position

Nur Live-Verwerter sowie die nationalen Highlight-Verwerter 1 und 2 sind berechtigt, sich auf der Medientribüne technisch ausgestattete Beobachter-Positionen zur Vorbereitung der Berichterstattung einzurichten.

2.5.3. Beobachter-Platz (Observer Seat)

Beobachter-Plätze (Observer-Seats) werden im Umfang der gemäß Anlage 3 eingeräumten Produktionsrechte an die jeweiligen audiovisuellen Verwerter vergeben. Audiovisuellen Verwertern ohne entsprechend eingeräumtes Produktionsrecht (z.B: internationale Verwerter) können nach entsprechender Beantragung in Abhängigkeit vorhandener Kapazitäten ebenfalls Beobachter-Plätze (Observer-Seats) zugestanden werden. Die Zuteilung von Beobachter-Plätzen (Observer-Seats) erfolgt durch Sportcast in Abstimmung mit den Clubs und in Abhängigkeit von den jeweiligen Kapazitäten.

2.5.4. TV-Studio

Bundesliga
Bei Spielen der Bundesliga darf ein Live-Verwerter ein Pitch View- und/oder ein Indoor-Studio für individuelle redaktionelle Maßnahmen einrichten.

2. Bundesliga
Bei Spielen der 2. Bundesliga darf ein Live-Verwerter ein Indoor-Studio für individuelle redaktionelle Maßnahmen einrichten. In Ausnahmefällen kann alternativ auch – sofern vorhanden und vom Club zur Verfügung gestellt – ein Pitch View Studio ausgewählt werden.

Sofern ein Live-Verwerter weitergehende redaktionelle Maßnahmen plant, für die die vorzuhaltenden Studio-Kapazitäten in einem Stadion nicht ausreichend oder erschöpft sind, wird in Abstimmung zwischen DFL, Sportcast, Club und audiovisuellem Verwertungsrechteinhaber

eine alternative Position zur Einrichtung bzw. zum Aufbau eines temporären Indoor- oder Pitch View-Studios gesucht. Die Kosten für die Einrichtung bzw. den Aufbau eines zusätzlichen, temporären TV-Studios hat der Live-Verwerter zu tragen.

Darüber hinaus kann ein nationaler Highlight-Verwerter 1 eine Gesprächsinsel mit eigener Deko zur Aufzeichnung einer Interview-Situation einrichten, wofür i.d.R. ein Indoor-Studio zur Verfügung gestellt wird. Sofern die Studio-Kapazität aufgrund paralleler Aktivitäten von Live-Verwertern nicht ausreicht, ist für die Gesprächsinsel ein geeigneter Bereich am Rande der Interview-Zonen auszuwählen. Die Nutzung der Gesprächsinsel ist vorzugsweise nur nach der Pressekonferenz möglich.

Jede geplante Nutzung eines TV-Studios oder einer Gesprächsinsel bedarf der schriftlichen Anmeldung spätestens montags vor einem Wochenendspieltag bzw. spätestens mittwochs vor englischen Wochen bei der DFL. Die Nutzung eines Pitch-View-Studios von einem Live-Verwerter sollte überdies kurzfristig nach erfolgter finaler Ansetzung der Spiele angemeldet werden, um den Clubs frühestmöglich die eigene Nutzung zu avisieren, falls das Pitch-View-Studio nicht für Medien-Aktivitäten benötigt wird.

2.5.5. Schalte

Grundsätzlich sind nur Live-Verwerter berechtigt, Live-Schalten durchzuführen. In Ausnahmefällen und nur nach vorheriger Zustimmung durch die DFL ist auch für die nationalen Highlight-Verwerter 1 und 2 eine Live-Schalte möglich, sofern diese Live-Schalte innerhalb des Sendefensters des jeweiligen vertraglichen Rechtepakets stattfindet.

Schalten der Live-Verwerter finden vorrangig von einer Position im Stadion-Innenraum (Presenter-, Fieldreporter-Position, Flash-Interview-Zone(n)) statt, können aber auch im Bereich der überdachten Interview-Zonen sowie in Abstimmung mit Sportcast von einer Position auf dem Ü-Technik-Stellplatz bzw. in dessen unmittelbarer Nähe durchgeführt werden. Schalten in Form eines Interviews während der Flash-Interview-Phase nach dem Spiel sind zwingend auf die Länge eines Flash-Interviews zu beschränken. Ausnahmsweise zulässige Live-Schalten vom nationalen Highlight-Verwerter 1 oder 2 haben – auch wenn sie nach Spielende stattfinden – in der jeweils vorgesehenen Interview-Zone (i. d. R. Flash-Interview-Zone) zu erfolgen.

Nur einem Live-Verwerter ist es gestattet, nach rechtzeitiger vorheriger Anfrage und nach Zustimmung durch den jeweiligen Club, eine Schalte in einer Mannschaftskabine live durchzuführen bzw. aufzuzeichnen. Die Schalte muss spätestens zwei Stunden vor dem Spielbeginn stattfinden, von einem Medienverantwortlichen des Clubs begleitet werden und es darf im Fall einer Verwertung einer aufgezeichneten Schalte kein „Live-Charakter“ erzeugt werden.

Darüber hinaus ist es nur einem nationalen Pay-Live-Verwerter nach rechtzeitiger vorheriger Anfrage und nach Zustimmung durch den jeweiligen Club sowie einem Verantwortlichen der Basissignalproduktion gestattet, spätestens bis zum Ende der Aufwärmphase der Clubs eine Schalte (als Aufsager) aus dem Spielertunnel live durchzuführen bzw. aufzuzeichnen.

Bei aufgezeichneten Schalten in ein Studio eines Live-Verwerters oder vom Highlight-Verwerter 1 oder 2 muss sich der Club-Vertreter in der für den jeweiligen Sender vorgesehenen Interview-Zone (Flash-Interview-/Mixed-Zone) befinden. Die Absprachen über den Zeitpunkt der Aufzeichnung einer Schalte in Form eines Interviews zwischen dem audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber und Sportcast erfolgen in Abstimmung mit dem Medienverantwortlichen

des jeweiligen Clubs, wobei die Aufzeichnung zum Schutz der Flash-Interview-Phase frühestens nach dem Ende der Pressekonferenz stattfinden sollte.

2.5.6. Fieldreporter-Platz

Gemäß den eingeräumten Produktionsrechten sind die nationalen Live-Verwerter zur Einrichtung eines Fieldreporter-Platzes berechtigt. Im Rahmen der vorhandenen Kapazitäten und nach entsprechender Zustimmung durch Sportcast ist es darüber hinaus auch internationalen Live-Verwertern gestattet, einen Fieldreporter-Platz einzurichten. Der Fieldreporter-Platz ist möglichst auf Höhe der Verlängerung der 16m-/Strafraum-Linie in der Spielfeldhälfte einzurichten, die dem zweiten Schiedsrichter-Assistenten gegenüberliegt, und muss sich in jedem Fall in deutlicher Entfernung zur Technischen Zone befinden. Der Fieldreporter-Platz darf mit maximal zwei Monitoren ausgestattet und während des Spiels von maximal zwei Personen des jeweiligen Live-Verwerters genutzt werden. Dabei muss sichergestellt sein, dass durch den Aufbau des Fieldreporter-Platzes keine Sichtbeeinträchtigung für die Zuschauer, insbesondere aber für die Basissignalproduktion entsteht, und dass der Fieldreporter-Platz von den Mannschaftsbänken nicht einsehbar ist.

Die Medienverantwortlichen der Clubs können sich im Zuge ihrer Tätigkeit im Stadion-Innenraum auch am Fieldreporter-Platz des Live-Verwerters aufhalten, dürfen während des Spiels dann jedoch nicht die Technischen Zonen betreten.

Nur von dem Fieldreporter-Platz ist es einem Live-Verwerter gestattet, einen Fieldreporter während des Spiels kurzzeitig aus dem OFF kommentieren zu lassen.

2.5.7. Presenter-Position

Zur Nutzung einer Presenter-Position für redaktionelle Maßnahmen vor dem Spiel, in der Halbzeit und nach dem Spiel sind nur Live-Verwerter berechtigt. Die Presenter-Position am Spielfeldrand muss spätestens mit Beginn des Auflaufens beider Mannschaften abgebaut sein. In der Halbzeit darf eine Presenter-Position erst dann aufgebaut werden, nachdem der letzte Spieler das Spielfeld verlassen hat und muss abgebaut sein, sobald der erste Spieler das Spielfeld wieder betritt.

An einer Presenter-Position dürfen maximal drei Personen im „ON“ sein sowie maximal zwei Monitore aufgebaut werden. Sofern an einer Presenter-Position ein Wetterschutz eingesetzt wird, muss dieser während des Spiels außerhalb des Stadion-Innenraums verstaut werden, um sowohl räumliche Engpässe, als auch jedwede (Sicht-)Beeinträchtigung für die Zuschauer auszuschließen.

2.5.8. Fieldreporter-Position

Die Nutzung einer Fieldreporter-Position ist nur Live-Verwertern gestattet. Die Aktivitäten an einer Fieldreporter-Position müssen sowohl vor dem Spiel als auch in der Halbzeit außerhalb des 10-2-2-5-Zeitfensters stattfinden und dürfen zu keinem Zeitpunkt zur Beeinträchtigung des Spielablaufs führen. Bis zu zwei Fieldreporter-Positionen dürfen pro Live-Verwerter zusätzlich zu den Presenter-Positionen genutzt werden.

Eine Fieldreporter-Position darf nicht zwischen und auch nicht innerhalb der Technischen Zonen sondern nur außerhalb und mit ausreichendem Abstand zu diesen eingerichtet und

genutzt werden. An einer Fieldreporter-Position dürfen maximal drei Personen im „ON“ sein und es darf maximal ein Monitor aufgebaut werden.

Nach dem Spiel wird die Fieldreporter-Position eines Live-Verwerters im Fall eines Interview-Vorhabens zur Super-Flash-Zone, wird mit einem Interview-Rücksetzer versehen und darf sich dann auch am Spielfeldrand zwischen den beiden Technischen Zonen befinden.

Für internationale Live-Verwerter kann auf Nachfrage vor dem Spiel ebenfalls eine gemeinsam genutzte Fieldreporter-Position, die sogenannte Multilateral Onsite-Position eingerichtet werden. An dieser Position können bis zu fünf internationale Live-Verwerter berücksichtigt werden, die im Zeitfenster zwischen 65 und 15 Minuten vor dem Anpfiff 10-Minuten-Slots für Aufsager (Stand-Ups) und/oder Interviews buchen können.

2.5.9. E-Kamera

Die nationalen Live-Verwerter sind berechtigt, die ihnen gemäß Anlage 3 zugestandene Anzahl an verkabelten Kameras (E-Kameras), die an die unilaterale Regie angebunden sind, zur Anfertigung von Stadionbildern beizustellen. Internationalen Verwertern und nationalen Verwertern ohne entsprechend eingeräumtes Produktionsrecht ist es gestattet, die Beistellung einer E-Kamera zu beantragen ohne jedoch einen Anspruch darauf zu haben.

Für die Beistellung der E-Kameras werden in der Regel die Bereiche im Stadion-Innenraum (z.B. „Hintertor“ hinter der ersten Bandenreihe oder an der Kameraposition „Reverse Mitte flach“) sowie in Abhängigkeit von freien Kapazitäten auch Positionen im Tribünenbereich (z.B. „Führungskamerapodest“) genutzt. Jede Position kann nur in Abstimmung mit der DFL bewilligt werden.

2.5.10. EB-Team

Die Drehmöglichkeiten für EB-Teams am Spieltag sind grundsätzlich auf den Stadion-Innenraum und/oder die Interview-Zonen beschränkt. Jegliche weitere Drehvorhaben (z. B. Stadion-Umläufe, Fan-Interviews etc.) sind ohne rechtzeitige vorherige Beantragung und Genehmigung grundsätzlich nicht gestattet. Aufnahmen im Bereich des Stadion-Umlaufs und/oder Fan-Interviews sind jedoch unilateral möglich, falls die DFL und der jeweilige Heimclub sein Einverständnis hierzu geben und dieser Dreh personell betreut wird. Aufnahmen auf einer (Zuschauer-/Medien-) Tribüne sind grundsätzlich ausgeschlossen.

EB-Teams mit Berechtigung zum Betreten des Stadion-Innenraums dürfen sich vor Spielbeginn bis zur Seitenwahl und in der Halbzeitpause nur im Zeitraum zwischen zwei Minuten nach Halbzeitpfiff bis zwei Minuten vor Wiederanpfiff im gesamten Stadion-Innenraum aufhalten. Voraussetzung ist, dass sie die Basissignalproduktion, weitere audiovisuelle Live-Produktionen und den Veranstaltungsablauf nicht stören. Insbesondere der Bereich vor dem Spielertunnel und die Technischen Zonen sind stets großräumig freizuhalten. Ein Betreten des Spielfeldes ist zu keinem Zeitpunkt erlaubt.

Während des Spiels und bis zehn Minuten nach Spielende dürfen EB-Teams mit Berechtigung zum Betreten des Stadion-Innenraums nur hinter den Torauslinien arbeiten. Sie können in diesen beiden Bereichen eine Position hinter der ersten Reihe der Bandenwerbung frei wählen und müssen diese vor Spielbeginn, spätestens unmittelbar nach der Seitenwahl bzw. vor Wiederanpfiff zur zweiten Halbzeit, einnehmen. Die EB-Teams mit Berechtigung zum Betreten

des Stadion-Innenraums haben dafür Sorge zu tragen, dass das Sichtfeld von Kameras der Basissignalproduktion im Hintertorbereich durch ihre Positionierung nicht eingeschränkt wird.

Die EB-Teams dürfen ihre Kameras nicht an Gegenständen, die den Spielfeldaufbau umfassen (z.B. Torstangen oder -netz) befestigen. EB-Teams haben sich so zu verhalten und ihr Equipment so zu verwahren bzw. zu platzieren, dass Gefährdungen Dritter, insbesondere der Spieler, vermieden werden. Die Nutzung von drahtloser Mikrofon- oder Kameratechnik ist nur nach Maßgabe von Teil B, Ziffer 1.8. möglich.

Sofern EB-Teams ihre Position hinter den Toren bereits vor Spielende verlassen, um rechtzeitig zur Flash-Interview-Zone zu gelangen, sind die EB-Kameras auszuschalten.

In allen Interview-Zonen sind auf dem Weg der Protagonisten in die Mannschaftskabinen nur Flash-Interviews zugelassen. Das EB-Team (Kamera/Ton) hat dabei stets die ihm zugewiesene Position vor dem Interview-Rücksetzer einzunehmen. Einzig der Redakteur darf sich, in Abstimmung mit den Medienverantwortlichen der jeweiligen Clubs, auch außerhalb des zugewiesenen Bereichs um Interview-Partner kümmern.

Die Nutzung von Stadionbildern darf nur nach Maßgabe der mit dem DFL e.V. geschlossenen Vereinbarungen über audiovisuelle Verwertungsrechte erfolgen.

2.5.11. Interviews

Interviews dürfen an Spieltagen nur unter Beachtung der Prioritäts-Reihenfolge gemäß Teil B, Ziffer 1.4. und nach den folgenden Bestimmungen stattfinden.

		Vor dem Spiel	In der Halbzeit	Nach dem Spiel
Stadion-Innenraum	Presenter-Position	Live-Verwerter	Live-Verwerter	Live-Verwerter
	Fieldreporter-Position	Live-Verwerter	Live-Verwerter	-
	Super-Flash-Zone	-	-	Live-Verwerter und SFI
TV-Studio	Pitch-View-Studio	Live-Verwerter	Live-Verwerter	Live-Verwerter
	Indoor-Studio	Live-Verwerter	Live-Verwerter	Live-Verwerter
	Gesprächsinsel	-	-	Highlight-Verwerter 1
VIP-Position		Live-Verwerter	Live-Verwerter	Live-Verwerter
Interview-Zonen	Flash-Interview-Zone	Nur im Ausnahmefall		Live-Verwerter Highlight-Verwerter 1 Highlight-Verwerter 2 MOP und PIP Club-TV (sofern Kapazität)
	Mixed-Zone	Nur im Ausnahmefall		Club-TV
Sonderpositionen (z.B. Umfeld Busankunft oder abweichende Position im Stadion-Innenraum)		Live-Verwerter	-	-

Tabelle 7: Zeitliche und räumliche Bestimmungen für Interviews

Während des Spiels sind Interviews grundsätzlich nicht gestattet.

Interviews im Stadion-Innenraum

Zur Durchführung von Interviews im Stadion-Innenraum sind nur Live-Verwerter berechtigt.

Vor dem Spiel können die Interviews an der jeweiligen Presenter-Position und/oder an einer Fieldreporter-Position geführt werden. Von den Clubs sollten dazu nach Anmeldung in der

Woche vor dem Spiel zwei Club-Vertreter (darunter im Regelfall der Cheftrainer sowie zusätzlich ein Sport-Verantwortlicher bzw. sich nicht im Kader befindliche Spieler) zur Verfügung gestellt werden.

In der Halbzeitpause dürfen Interviews mit Club-Vertretern (möglichst ein Vertreter pro Club) an der Presenter- und/oder an der Fieldreporter-Position führen.

Nach dem Spiel werden Flash-Interviews mit Club-Vertretern an der/den Super-Flash-Position(en) vor Interview-Rücksetzern geführt. In Abstimmung mit dem jeweiligen Club können in Einzelfällen Interviews auch an der jeweiligen Presenter-Position geführt werden. Die Verantwortlichen der Live-Verwerter stimmen sich kurz vor Spielende mit den Medienverantwortlichen der beteiligten Clubs über die Interview-Partner ab.

Eine für internationale Zwecke vorgesehene Super Flash-Position (SFI) ist mit einer EB-Kamera von Sportcast ausgestattet und wird von einem Redakteur der DFL DS und/oder einem internationalen Verwerter besetzt.

Interviews im TV-Studio

Nur Live-Verwerter sind berechtigt, Interviews mit Club-Vertretern – alternativ zur Presenter-Position bzw. zur Flash-Interview-Position – vor dem Spiel, in der Halbzeit und nach dem Spiel auch in einem TV-Studio zu führen. Die Interviews im TV-Studio des Live-Verwerters nach dem Spiel brauchen nicht als Flash-Interview geführt zu werden.

Sofern ein Highlight-Verwerter 1 ein TV-Studio für eine Gesprächsinsel nutzt, dürfen dort Interviews mit Vertretern eines Clubs in Abstimmung mit dem Medienverantwortlichen vorzugsweise erst nach Ende der Pressekonferenz geführt werden.

Interviews an der VIP-Position

Live-Verwertern mit entsprechender Berechtigung gemäß Anlage 3 ist es im Falle von einem (i.d.R. durch den Club) zugesagten Interview-Partner gestattet, eine zwischen Sportcast und dem Heimclub abgestimmte Position im VIP-Bereich (i.d.R. auf der VIP-Tribüne) für Interviews vor dem Spiel, in der Halbzeit oder nach dem Spiel zu nutzen. Der Club sollte dem Live-Verwerter bei der Vermittlung von Interview-Partnern behilflich sein. Das Beziehen dieser Position zum Zwecke der Suche nach Interview-Partnern ist nicht gestattet.

Der Wunsch, an der VIP-Position ein Interview zu führen, muss dabei frühestmöglich vor dem Spiel bei dem Heimclub und Sportcast angezeigt werden. Bei der Durchführung ist der Live-Verwerter personell auf einen Moderator/Reporter sowie einen Aufnahmeleiter, einen Kameramann und einen technischen Assistenten beschränkt. Für die Dauer der vor dem Spiel, in der Halbzeit oder nach dem Spiel stattfindenden Interviews wird vom Heimclub oder Sportcast die Erlaubnis für eine zeitlich begrenzte Medientätigkeit im VIP-Bereich bzw. auf der VIP-Tribüne erteilt.

Interviews in der Flash-Interview-Zone/Mixed-Zone

Die Flash-Interview-Zone und die Mixed-Zone stehen allen audiovisuellen Verwertern grundsätzlich erst nach Spielende für unilaterale Interview-Aktivitäten zur Verfügung. Aufnahmen über den Umfang der Interviews hinaus sind gestattet, sofern die zugewiesene

Interview-Position nicht verlassen wird und sich die Aufnahmen nur auf die Interview-Zonen beschränken.

Nationalen Live-Verwertern kann dabei auf Wunsch zusätzlich zu einer Super-Flash-Position im Stadion-Innenraum jeweils eine weitere festverkabelte Interview-Position in der Flash-Interview-Zone eingerichtet werden. Internationale Live-Verwerter müssen sich für eine Super-Flash- oder eine Flash-Interview-Position entscheiden. Interviews der nationalen Highlight-Verwerter 1 und 2 sind nur nach dem Spiel in der dafür vorgesehenen Flash-Interview-Zone zu führen.

An der nationalen Pool-Interview-Position (PIP) und der internationalen Multilateralen Onsite Position (MOP) in der Flash-Interview-Zone ist die Durchführung der Interviews nur mit einem von Sportcast zur Verfügung gestellten Bundesliga Mikrofon-Windschützer und nur in Form von Flash-Interviews gestattet. An beiden Positionen können dabei jeweils bis zu vier Reporter von den weiteren nationalen audiovisuellen Highlight-Verwertern (PIP) bzw. internationalen (Live-)Verwertern (MOP) berücksichtigt werden. Sofern für die Positionen PIP/MOP Aufnahmeleiter von Sportcast zugeteilt sind, werden Interview-Wünsche gebündelt über diese an die Medienverantwortlichen der Clubs herangetragen.

Nur in Ausnahmefällen kann die Flash-Interview-Zone auch schon vor dem Spiel oder in der Halbzeit von entsprechend berechtigten audiovisuellen Verwertern für Interviews genutzt werden. Die Notwendigkeit und der Zeitpunkt des jeweiligen Interviews ist dabei stets mit dem/den beteiligten Club/s und dem Produktionsverantwortlichen von Sportcast abzustimmen.

Weitere audiovisuelle Verwerter und Medien dürfen ihre Interviews – vorrangig nachdem die Spieler die Mannschaftskabinen wieder verlassen haben – nur in der Mixed-Zone führen. Nach Verlassen der Mannschaftskabinen sind die audiovisuellen Verwerter nicht an die Flash-Interview-Regel gebunden, sofern das Berichterstattungsinteresse weiterer Medien gewahrt bleibt.

Interviews an Sonderpositionen

Interviews an Sonderpositionen sind für Live-Verwerter nur nach vorheriger Anfrage und Zustimmung durch einen Club sowie erfolgter Abstimmung mit einem Verantwortlichen der Basissignalproduktion möglich.

2.5.12. Anbindung Stadion-TV

Live-Verwertern ist es gestattet, eine Audio-Anbindung an das Stadion-TV-Signal des Heimclubs herzustellen, um Aktivitäten des Rahmenprogramms (z. B. Ansagen Stadionsprecher, Abspielen Hymnen) qualitativ hochwertig übernehmen zu können.

2.5.13. Smartphoneaufnahmen zur Promotion auf Social Media

Im Sinne einer Ausnahme von den allgemeinen Akkreditierungsvorgaben ist es Live-Verwertern vor Spielbeginn gestattet, bis zu 15 Fotos sowie im Zeitraum von Stadionöffnung bis zum Beginn des Aufwärmprogramms der Spieler auf dem Platz ein Video in einer Länge von maximal 30 Sekunden mittels Smartphone zu erstellen und diese zur Promotion ihrer Liveübertra-

gung über Social Media Kanäle zu veröffentlichen (z.B. Fotos von sich vorbereitenden Moderatoren oder Gästen/Experten, die vor der Kamera tätig sind). Ausgenommen hiervon sind sensible Bereiche, insbesondere die zugänglichen/akkreditierten Teile der Mannschaftsbereiche, in denen es auch den Live-Verwertern nicht gestattet ist, Fotos oder sonstige Aufnahmen zu erstellen.

2.6. Bestimmungen für Audio Medien

Mit einer Akkreditierung als Mitarbeiter oder Beauftragter eines Audio-Verwerters ist es gestattet, entsprechend den vertraglichen Vereinbarungen mit dem DFL e.V. in akustischer Form über die Spiele zu berichten und Audio-Aufnahmen zu erstellen. Zudem sind die Audio-Verwerter nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen berechtigt, redaktionell innerhalb der einzelnen Medienarbeitsbereiche tätig zu werden und die genannten Einrichtungen zu nutzen.

Im Fall von parallelen, gleichwertigen Berechtigungen zur Nutzung der Medienarbeitsbereiche und Einrichtungen sowie für die Erfüllung von Interview-Wünschen gilt die Prioritätsreihenfolge gemäß Tabelle 2.

Besondere Bestimmungen für den Audio-Broadcast-Verwerter

Der Geltungsbereich der Akkreditierungen des Audio-Broadcast-Verwerters umfasst zusätzlich zu den allgemeinen Akkreditierungs- und Zugangsberechtigungen gemäß der Tabellen 2 und 3 folgende Besonderheiten: Zwei akkreditierte Reporter sind vor dem Spiel im Fall und für die Dauer eines mit einem Club vereinbarten Interviews sowie nach Spielende zum Betreten des Stadion-Innenraums berechtigt. Die Techniker-Akkreditierungen berechtigen, soweit aus technischen oder organisatorischen Gründen (z.B. Aufbautätigkeiten) erforderlich, grundsätzlich zum Betreten des Stadion-Innenraums. Im Stadion-Innenraum ist von den Reportern und Technikern zusätzlich zur Akkreditierung stets ein schwarzes Audio-Erkennungsleibchen zu tragen, das vom Heimclub ausgegeben wird. Sofern der Stadion-Innenraum nur durch das Passieren weiterer Bereiche, die für den Reporter der Landesrundfunkanstalt grundsätzlich nicht zugänglich sind (z. B. Flash-Interview-Zone) erreicht werden kann, muss der Zugang individuell (z. B. durch Akkreditierungserweiterung) sichergestellt werden.

Die individuellen Absprachen über die zur Verfügung stehenden Plätze auf der Medientribüne sowie mitunter darüber hinaus gehende Regelungen (z. B. Nutzung von Technik-Räumen) werden für jedes Stadion in einem Stadion-Datenblatt zusammengetragen und dem jeweiligen Club, der diesem Club zugeordneten Landesrundfunkanstalt und der DFL ausgehändigt. Diese Regelungen sind für die Clubs und die Landesrundfunkanstalt verbindlich.

Pro Spiel werden ein zentraler Parkplatz auf dem Ü-Technik-Stellplatz und eine ausreichende Anzahl stadionnaher Parkplätze zur Verfügung gestellt.

2.6.1. Kommentatorenposition

Dem Audio-Broadcast-Verwerter stehen auf der Medientribüne Kommentatorenpositionen mit insgesamt bis zu sechs Arbeitsplätzen und dem Audio-Netcast-Verwerter mit bis zu zwei Arbeitsplätzen für Reporter zur Verfügung. Die zu akkreditierenden Techniker haben keinen Anspruch auf einen Sitzplatz auf der Tribüne, dürfen aber in individueller Abstimmung mit den

Clubs sowie in Abhängigkeit von etwaigen Kapazitätsüberhängen mit Sitzplätzen bedacht werden.

Audio-Standard-Verwerter und IVR-Audio-Verwertern können auf der Medientribüne pro Spiel jeweils einen Kommentatorenplatz für Reporter beantragen.

Alle Audio-Verwerter können sich an der Kommentatorenposition auf eigene Kosten eine Datenübertragungsleitung legen lassen.

An die Plätze auf der Medientribüne kann sich der Audio-Verwerter gemäß dem zugrundeliegenden Verwertungsvertrag Monitore (Flachbildschirme) inkl. Anschluss ans Basissignal aufbauen lassen, sofern sich die Audio-Kommentatorenplätze auf der Produktionsseite des Basissignals befinden. Die Flachbildschirme sind vor Wochenendspieltagen bis Mittwoch, 11.00 Uhr, und vor Englischen Wochen bis Freitag, 11.00 Uhr, bei Sportcast zu buchen. Die Kosten für die Inanspruchnahme sind vom Audio-Verwerter zu tragen und werden von Sportcast separat abgerechnet.

Nur dem Audio-Broadcast-Verwerter ist es bei einem Spiel pro Spieltag gestattet, eine Kommentatoren-Kamera an der Kommentatorenposition installieren zu lassen und nach Maßgabe des zugrundeliegenden Verwertungsvertrages zu nutzen. Der eingesetzte Kameratyp muss mit einem geringen zeitlichen und physischen Aufwand demontierbar sein. Der Einsatz weiterer Technik (z.B. Beleuchtung) zur Unterstützung der Kommentatoren-Kamera ist nicht gestattet.

2.6.2. Interviews

Interviews im Stadion-Innenraum

Sofern im Vorfeld eines Spieltags in Abstimmung mit den Medienverantwortlichen der beteiligten Clubs Interview-Partner zugesagt worden sind, kann bereits vor dem Spiel ein Interview mit einem Club-Vertreter am Spielfeldrand geführt werden. Die Position muss dabei so gewählt werden, dass die Basissignalproduktion und die weiteren unilateralen audiovisuellen Produktionen nicht beeinträchtigt werden, die Technischen Zonen und auch der Bereich dazwischen freigehalten werden und das Spielfeld zu keinem Zeitpunkt betreten wird.

Nach jedem Spiel dürfen bis zu zwei Reporter des Audio-Broadcast-Verwerters Flash-Interviews am Spielfeldrand in unmittelbarer Nähe der Super-Flash-Zone der audiovisuellen Live-Verwerter führen.

In Abstimmung mit den zuständigen Medienverantwortlichen der beteiligten Clubs können die Reporter der Landesrundfunkanstalt unter Rücksichtnahme auf den jederzeitigen Vorrang der Interviewwünsche der audiovisuellen Live-Verwerter ausgewählte Spieler und die Trainer interviewen. Die Vorgaben der Medienverantwortlichen hinsichtlich etwaiger nicht zur Verfügung stehender Spieler und/oder Trainer sind zu befolgen.

Interviews in der Mixed-Zone

Die Reporter aller Audio-Verwerter sind berechtigt Interviews mit Spielern, Trainern und/oder weiteren Vertretern des jeweiligen Clubs nach dem Spiel in der Mixed-Zone nach Maßgabe der allgemeinen Bestimmungen zu führen.

Interviews im Zuschauerbereich

Sollte ein Audio-Verwerter Interviews mit Fans im Zuschauerbereich (z. B. im Stadion-Umlauf; nicht auf der Zuschauertribüne) planen, ist diese Anfrage rechtzeitig vor einem Spieltag an den Medienverantwortlichen des jeweiligen Heimclubs zu richten. Nur nach vorheriger Zustimmung durch den Club können diese Interviews – auch unter Berücksichtigung etwaiger zusätzlicher Einschränkungen seitens des Heimclubs (z. B. zeitliche oder räumliche Beschränkung) – geführt werden.

2.7. Bestimmungen für Fotografen

Eine Akkreditierung als Fotograf berechtigt ausschließlich zur Nutzung eines Arbeitsplatzes in einem der ausgewiesenen Fotografenarbeitsbereiche im Stadion-Innenraum (siehe Anlage 5) oder alternativ des von dem Heimclub zugteilten Arbeitsplatzes und – je nach Kapazität – zum Besuch der Pressekonferenz. Nach rechtzeitiger vorheriger Anmeldung kann der Heimclub in Ausnahmefällen auch eine Akkreditierung für die für diesen Zweck ausdrücklich vorgesehenen Fotografen-Arbeitsplätze auf der Medientribüne vergeben. Aufnahmen in der Flash-Interview-Zone oder der Mixed-Zone sind nur in Ausnahmefällen und nur nach vorheriger Zustimmung des Medienverantwortlichen des jeweiligen Heimclubs möglich.

Vor Spielbeginn bis zur Seitenwahl dürfen sich Fotografen im gesamten Stadion-Innenraum aufhalten. Voraussetzung ist, dass sie die Produktion des Basissignals, weitere audiovisuelle Produktionen und den Veranstaltungsablauf nicht stören. In diesem Zusammenhang sind mit Beginn des Warmmachens der Spieler insbesondere auch die technischen Zonen und der Bereich dazwischen freizuhalten. Grundsätzlich dürfen Fotografen während des Spiels, in der Halbzeitpause und bis zehn Minuten nach Spielende in den für die Fotografen vorgesehenen Fotografenarbeitsbereichen arbeiten. Dort können sie – unter Beachtung des jederzeitigen Vorrangs audiovisueller Produktionen – eine Position hinter der ersten Reihe der Bandenwerbung frei wählen und müssen diese vor Spielbeginn, spätestens unmittelbar nach der Seitenwahl, einnehmen. Ein Wechsel der Position über die Seite der Mannschaftsbänke ist nur in der Halbzeitpause möglich. Die Fotografen haben dafür Sorge zu tragen, dass das Sichtfeld von Kameras der Basissignalproduktion durch ihre Positionierung speziell im Hintertorbereich nicht eingeschränkt wird.

Der tatsächliche Arbeitsbereich der Fotografen in den einzelnen Stadien und die jeweilige individuelle Höchstgrenze für die Akkreditierung von Fotografen sind zwischen DFL und Club verbindlich festgelegt.

Akkreditierte Fotografen sind dazu verpflichtet,

- zu keinem Zeitpunkt das Spielfeld sowie die Mannschaftsbereiche (insbesondere Spielertunnel, Mannschafts-/Trainerkabinen, Schiedsrichterkabine) zu betreten;
- die von der DFL und den Clubs ausgewiesenen Fotografenarbeitsbereiche einzuhalten und das mitgebrachte Equipment so zu platzieren, dass eine Gefährdung anderer Personen vermieden wird, wobei für große Objektive nur ein Einbeinstativ erlaubt ist;
- Adressaten und Verwerter der Fotos davon in Kenntnis zu setzen und selbst zu beachten, dass während des Spiels (einschließlich Halbzeit) maximal 15 Fotos (keine Sequenzbilder und keine videoähnlichen Fotostrecken) aus dem Stadion und/oder vom Spiel im Internet

und in Online-Medien verwendet werden dürfen. Uneingeschränkt gestattet ist die Weiterleitung digitalisierter Aufnahmen bereits während des Spiels ausschließlich zur internen redaktionellen Bearbeitung (z. B. via Bilddatenbanken);

- Fotos ausschließlich für redaktionelle Publikationszwecke zu verwenden. Hinweis: Jede Nutzung der Fotos für kommerzielle und/oder werbliche Zwecke bedarf der vorherigen schriftlichen Anzeige an die DFL und der vorherigen schriftlichen Zustimmung der abgebildeten Personen; im Fall der Spieler ist die Zustimmung des jeweiligen Clubs einzuholen. Etwaige Rechte Dritter bleiben unberührt.

Remote-Kameras

Die Akkreditierung als Fotograf gestattet zudem, Remote-Kameras hinter den Toren zwischen Tornetz (einschließlich einer etwaigen Mini-Bande) und der ersten Bandenreihe unter Beachtung des jederzeitigen Vorrangs der Basissignalproduktion (z.B. Platzierung der Atmo-Mikrofone) aufzustellen. Eine Positionierung hinter der ersten Bandenreihe ist nicht gestattet. Davon unberührt bleibt die Zuständigkeit der/des Medienverantwortlichen des Heimclubs, über die Verwendung von Remote-Kameras zu entscheiden (ggf. in Abstimmung mit den Verantwortlichen der Basissignalproduktion) und ggf. auch die Nutzung von bereits aufgestellten Remote-Kameras zu untersagen.

Die Remote-Kameras müssen so flach wie möglich aufgebaut werden und dürfen inklusive aller Auf- und Anbauten eine Höhe von 40 Zentimetern nicht übersteigen. Ferner müssen die Remote-Kameras in so großer Entfernung zum Tornetz positioniert werden, dass die Kameras bei gespanntem Netz (z. B. Torschuss) nicht erreicht werden. Sollten die Remote-Kameras dennoch einmal eine Berührung erfahren, müssen sie leicht umfallen (keine fest verankerten Stative). Sofern Mini-Banden hinter den Toren aufgestellt sind, müssen die Remote-Kameras auf jeden Fall hinter dieser Tor-Werbebande aufgebaut werden.

Das Aufstellen und das Einrichten von Remote-Kameras ist nur bis fünf Minuten vor dem Anpfiff und während der Halbzeit möglich. Während des 10-2-2-5-Zeitfensters dürfen zu keiner Zeit Veränderungen an den Remote-Kameras vorgenommen werden.

Der Fotograf hat dafür Sorge zu tragen, dass es weder durch verlegte Kabel noch durch eventuell verwendete Funkfrequenzen zu Beeinträchtigungen der Basissignalproduktion kommt.

2.8. Bestimmungen für Print-/Online-Medien

Die Akkreditierung als Print-/Online-Journalist berechtigt ausschließlich zur Nutzung des von dem Heimclub auf der Medientribüne zugeteilten Arbeitsplatzes sowie nach Spielende – je nach Kapazität – zum Zutritt zur Mixed-Zone und zum Besuch der Pressekonferenz. Die Akkreditierung berechtigt zu keinem Zeitpunkt zum Betreten des Stadion-Innenraums. Nach rechtzeitiger vorheriger Anmeldung kann der Heimclub in Ausnahmefällen eine zeitlich befristete Akkreditierung für bestimmte Zonen des Zuschauerbereichs vergeben.

Mit einer Akkreditierung als Print-/Online-Journalist ist es gestattet, in Textform in Zeitungen, Zeitschriften und anderen Druckschriften und/oder in den jeweils dazugehörigen Online-Auftritten bzw. eigenständigen Online-Medien über das jeweilige Spiel zu berichten, im Wege

der Live- oder Near-Live-Berichterstattung im Zeitraum zwischen An- und Abpfiff eines Spiels jedoch nur in Form eines schriftlichen Live-Tickers.

2.9. Bestimmungen für das Stadion-TV

Voraussetzung für die Produktion eines Stadion-TV-Signals durch den Heimclub ist, dass es im Stadion-Innenraum, in den den audiovisuellen Medien vorbehaltenen Arbeitsbereichen und auf der Medientribüne zu keinen produktionstechnischen und/oder akustischen Störungen durch das Stadion-TV kommt (u. a. muss deshalb die Lautsprecheranlage im Bereich der Medientribüne regulier- bzw. ausschaltbar sein). Dies umfasst nicht nur den Zeitraum des Spiels, sondern auch den vor Spielbeginn, in der Halbzeitpause und nach dem Spiel.

Der Heimclub ist dafür verantwortlich Sportcast rechtzeitig über Besonderheiten des Rahmenprogramms bzw. der Produktion des Stadion-TV-Signals zu informieren, um etwaige Beeinträchtigungen der Produktionen der audiovisuellen Medien auszuschließen.

Eine Akkreditierung als Mitarbeiter des Stadion-TV berechtigt nur vor dem Spiel, in der Halbzeit und nach dem Spiel zur Nutzung der produktionsrelevanten Bereiche im Stadion-Innenraum bzw. etwaig dazugehöriger Räumlichkeiten innerhalb des Stadion-Geländes. Ein Zugang zur Medientribüne und zum Zuschauerbereich ist nur in Ausnahmefällen erlaubt. Das Spielfeld darf vor dem Spiel nur bis zum Auflaufen der Mannschaften und spätestens bis fünf Minuten vor dem Spiel sowie in der Halbzeitpause nur zwei Minuten nach Beginn der Halbzeitpause und bis zu zwei Minuten vor Wiederanpfiff betreten werden. Nach dem Spiel ist das Betreten des Spielfeldes nicht gestattet.

Die Nutzung des Stadion-TV-Signals ist auf den Stadionbereich am Spieltag beschränkt. Jede Weitergabe der Aufnahmen und Aufzeichnungen des Stadion-TV-Signals bedarf einer vorherigen Zustimmung durch die DFL. Sofern Auszüge des Basissignals für das Stadion-TV übernommen werden, darf das Bundesliga-Wasserzeichen weder überblendet noch durch ein weiteres Wasserzeichen ergänzt werden.

Live-Interviews nach Spielende

Unter Berücksichtigung des Vorrechts und der zeitlichen Notwendigkeiten der audiovisuellen Live-Verwerter und des Audio-Broadcast-Verwerters hat das Stadion-TV die Möglichkeit, direkt nach Spielende Live-Interviews zu führen und diese auszustrahlen.

Aufgrund der zeitlichen Enge dürfen die Mitarbeiter und Beauftragte des Stadion-TV in der Regel nur Spieler für Live-Interviews nach dem Spiel ansprechen, die nicht von den audiovisuellen Live-Verwertern bzw. den Audio-Broadcast-Verwertern angefragt wurden. Hierzu stimmen die Mitarbeiter und Beauftragten des Stadion-TV ihre Interview-Wünsche mit den Medienverantwortlichen der beteiligten Clubs verbindlich ab. Die Vorgaben der Medienverantwortlichen hinsichtlich der zur Verfügung stehenden Spieler sind zu befolgen.

Die Live-Interviews sind ausschließlich in unmittelbarer Nähe der Flash-Interview-Zone der audiovisuellen Live-Verwerter zu führen. Es dürfen keine Spieler außerhalb dieses Bereichs im Stadion-Innenraum interviewt werden (z. B. auf dem Weg zu den Fanblöcken, beim Auslaufen etc.), es sei denn, die Medienverantwortlichen der Clubs gestatten dies ausdrücklich.

Arbeitsräume

Sollte die Produktion des Stadion-TV die Inanspruchnahme von Arbeitsräumen innerhalb des Stadions erforderlich machen, so ist seitens des Heimclubs dafür Sorge zu tragen, dass eigene Kapazitäten in Anspruch genommen und die Arbeitsbedingungen der Mitarbeiter und Beauftragten von Sportcast für die Basissignalproduktion nicht eingeschränkt werden.

2.10. Bestimmungen für das Club-TV

Mit einer Akkreditierung als Mitarbeiter oder Beauftragter eines Club-TV ist es gestattet, nach dem Spiel Interviews zu führen, die Pressekonferenz aufzuzeichnen und/oder in Abhängigkeit vorhandener Kapazitäten Aufnahmen im Stadion-Innenraum zu erstellen. Die Zuteilung in die Flash-Interview- oder Mixed-Zone erfolgt dabei stadion- und spieltagspezifisch in Abstimmung zwischen dem jeweiligen Heimclub und dem Produktionsverantwortlichen von Sportcast. Die Belange der Verwertungsrechteinhaber haben dabei stets Vorrang.

2.11. Bestimmungen für die Stadion-Blindenreportage

Mit einer Akkreditierung als Mitarbeiter oder Beauftragter eines Clubs zur Erstellung einer Stadion-Blindenreportage ist es gestattet in einer für blinde und sehbehinderte Zuschauer adäquaten akustischen Form über die Spiele zu berichten. Akkreditierte Blindenreporter sind jeweils nur für den Bereich zugangsberechtigt, an dem die Stadion-Blindenreportage erstellt wird. In der Regel sind dies entsprechend vorgesehene Plätze im Tribünenbereich für sehbehinderte Zuschauer oder eine Kommentatorenposition auf der Medientribüne.

2.12. Bestimmungen für das Club-Radio

Mit einer Akkreditierung als Mitarbeiter oder Beauftragter eines Club-Radios ist es gestattet in akustischer Form über die Spiele zu berichten und Audio-Aufnahmen zu erstellen. In der Prioritäts-Reihenfolge steht das Club-Radio hinter den Audio-Verwertungsrechteinhabern, die eine vertragliche Vereinbarung mit dem DFL e.V. geschlossen haben auf einer Ebene mit den IVR-Audio-Verwertern.

2.13. Bestimmungen für die Clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse

Die Akkreditierung eines Mitarbeiters oder Beauftragten eines Clubs zum Zweck der EDV-gestützten Spiel- und Spieleranalyse gestattet, die hiermit in Zusammenhang stehenden Aufgaben wahrzunehmen.

2.14. Bestimmungen für die Abnahme von Scoutingfeed, Basissignal und PK Signal durch den Club

Die Akkreditierung als Mitarbeiter oder Beauftragter eines Clubs zum Zweck der direkten Abnahme des von Sportcast produzierten Scoutingfeed gestattet die Übernahme und Verarbeitung dieser Daten. Für eine Signalabnahme (Basissignal, PK-Signal, abgesteckte Kamera des Basissignals) muss der Mitarbeiter oder Beauftragte eines Clubs spätestens zwei Stunden vor dem Spiel die technische Anbindung mit den Verantwortlichen des Ü-Wagens durchgeführt haben. Über die Ratecard bestellte Mitschnitte können frühestens 30 Minuten nach dem Spielende vom Produktionsverantwortlichen von Sportcast entgegengenommen werden.

C. Verantwortlichkeiten der Clubs und der DFL

1. Verantwortlichkeiten des Heimclubs am Spieltag

1.1. Ordnungsdienst

Der Heimclub trägt die Verantwortung dafür, dass die von ihm beauftragten Personen rund um den Spielbetrieb (besonders im Bereich des Ordnungsdienstes) über Inhalt und Anwendung der Durchführungsbestimmungen jederzeit informiert sind und zu einem störungsfreien und reibungslosen Ablauf der Medienarbeit beitragen.

1.2. Pünktlicher Anstoß

Der Heimclub trägt dafür Sorge, dass vor jedem Spiel rechtzeitig (mindestens zwei Stunden vor dem Anpfiff) die zwischen dem Club und den Produktionsverantwortlichen von Sportcast abgestimmten Run-Down-Plakate in sämtlichen Kabinen (Mannschaftskabinen, ggf. Trainerkabinen sowie Schiedsrichterkabine(n)) aufgehängt werden. Beide Clubs eines jeweiligen Spiels sind verpflichtet, die dort niedergeschriebenen Zeiten – insbesondere die für das Beenden des Aufwärmens sowie das Sammeln vor dem Auflaufen – einzuhalten, um einen pünktlichen Anstoß zu ermöglichen. Die Verpflichtung gilt auch hinsichtlich der Ermöglichung eines pünktlichen Anstoßes der zweiten Halbzeit. Gemeinsam mit den Schiedsrichtern koordinieren und kontrollieren die Produktionsverantwortlichen von Sportcast die Abläufe, um die Einhaltung der Run-Down-Zeiten sicherzustellen.

1.3. Stadion-Innenraum

Spielfeldaufbau

Alle im Stadion-Innenraum befindlichen Gegenstände (z. B. Mannschaftsbänke, Werbebanden etc.) müssen so platziert werden, dass der regeltechnisch vorgesehene Spielfeldaufbau gewahrt bleibt und die Vorgaben verschiedener weiterer Bestimmungen (z.B. Spielordnung, Fußball-Regeln, Medienrichtlinien, Durchführungsbestimmungen für den Einsatz von LED-Bandensystemen, Medienrichtlinien) eingehalten werden. Von besonderer Bedeutung dabei ist, dass das Sichtfeld der Kameras zur Aufnahme des Spielgeschehens nicht beeinträchtigt wird und durch die Abstände von Kameras und/oder Gegenständen zu den Begrenzungslinien des Spielfeldes keine Gefahr für die Spieler sowie dort tätiges Personal (z.B. Mitarbeiter audiovisueller Produktionen) ausgeht.

Maskottchen

Die als Teil des Rahmenprogramms von den Clubs eingesetzten Maskottchen dürfen sich gemäß den Vorgaben für das Stadion-TV im Stadion-Innenraum aufhalten. Ein Betreten des Spielfeldes während des 10-2-2-5-Zeitfensters ist jedoch nicht gestattet.

1.4. Stadionführungen

Der Heimclub hat sicherzustellen, dass etwaige Stadionführungen am Spieltag, insbesondere ab Stadionöffnung, nicht mehr durch sensible Bereiche wie Mannschafts- und Medienarbeitsbereiche, nicht durch den Stadion-Innenraum, die Interview-Zonen, den Pressekonferenzraum und die Medientribüne führen.

1.5. VIP-Position

Jeder Club hat zu gewährleisten, dass eine zwischen dem Club und Sportcast abgestimmte Interview-Position auf der Tribüne vorgesehen wird, an der der nationale Live-Verwerter im Falle eines zugesagten Gesprächspartners Interviews führen kann.

Zur Vereinfachung der Nutzung der VIP-Position empfiehlt es sich, diese mit einer Festverkabelung zu versehen. An einer VIP-Position darf zusätzlich zur E-/EB-Kamera keine weitere Technik aufgebaut werden. Darüber hinaus sollte die Interview-Aktivität an der VIP-Position durch einen Medienverantwortlichen des Heimclubs begleitet werden.

1.6. Erkennungsleibchen

Mit Beginn der Saison 2017/18 werden allen Clubs neue Erkennungsleibchen in folgendem Umfang zur Verfügung gestellt:

	Petrol	Rot	Beige	Blau	Grau	Schwarz	Grün	Hellblau	Weiß
BL	40	40	15	25	80/100	3	10	10	8
2.BL	30	20	10	20	40	3	10	5	5

Tabelle 8: Erkennungsleibchen

Sollten sich vor bestimmten Spielen Engpässe an potenziell benötigten Erkennungsleibchen abzeichnen, können von Sportcast (club-)neutrale Zusatzleibchen zur Verfügung gestellt werden. Für den Supercup wird ein individueller Satz Erkennungsleibchen bereitgehalten.

Für alle Erkennungsleibchen obliegt die Verwahrung und Pflege (z. B. Reinigung) dem jeweiligen Heimclub. Defekte oder fehlende Leibchen sind der DFL bzw. Sportcast spätestens am Ende einer Spielzeit mitzuteilen, damit die Bestände aufgefüllt werden können. Die Kosten der Ersetzung einmal zur Verfügung gestellter Erkennungsleibchen haben die Clubs zu tragen.

1.7. Pressekonferenz

Die Pressekonferenz mit den beiden Cheftrainern sollte spätestens 30 Minuten nach Spielende, muss aber unmittelbar im Anschluss an die Trainer-Interviews der audiovisuellen Live-Verwerter und nationalen Highlight-Verwerter 1 und 2 beginnen.

1.8. Koordination und Umsetzung von Mitwirkungspflichten am Spieltag

Im Rahmen der Koordination und Umsetzung von Mitwirkungspflichten (vgl. Medienrichtlinien, Teil A, Ziffer 1.2.1.) sind die Medienverantwortliche der Clubs am Spieltag verantwortlich für die Zuführung von Spielern, Trainer und Offizielle zu den audiovisuellen Verwertern. Neben der Einhaltung der zugunsten der jeweiligen Verwerter bestehenden Abstellungsverpflichtungen der Clubs, haben die Medienverantwortlichen zudem darauf zu achten, dass bei Erfüllung von Interview-Wünschen die Prioritäts-Rangfolgen in den jeweiligen Interview-Zonen gemäß Teil B, Ziffer 1.4. eingehalten werden.

2. Koordination und Umsetzung von Mitwirkungspflichten außerhalb von Spieltagen

2.1. Interviews unter der Woche

Die internationalen Verwerter adressieren ihre jeweiligen Interviewwünsche an die DFL. Die DFL stimmt die gebündelten Interviewwünsche (inklusive der Interviewwünsche für das IPP) mit den Medienverantwortlichen der jeweiligen Clubs ab. Gemeinsam sind sie verantwortlich, eine möglichst ausgewogene Beanspruchung der Spieler zu gewährleisten. Nationale audiovisuelle Verwerter richten ihre Interviewwünsche direkt an die Clubs.

2.2. Pressekonferenz unter der Woche

Die Medienverantwortlichen der Clubs sind für die Organisation der außerhalb von Englischen Wochen verpflichtenden Pressekonferenz unter der Woche und die damit verbundene Abstellung von mindestens einem Spieler und/oder Trainer und/oder Offiziellen des Clubs verantwortlich. Die DFL und Medienvertreter sind im Vorfeld über den entsprechenden Termin der Pressekonferenz zu informieren.

2.3. Media Days

Für die im Vorfeld einer jeden Spielzeit stattfindenden Media Days stehen die Spieler und Trainer der Clubs für eine Dauer von bis zu drei Stunden für die Produktion von Bewegtbild- und Fotomaterial zur Verfügung. Der Aufbau der für die DFL DS tätigen Produktionsdienstleister beginnt entweder sechs Stunden vor der vereinbarten Anfangszeit des Media Days am selben Tag oder – sofern aufgrund frühem Beginn oder weiter Anreise notwendig – bereits am Vortag des Media Days.

Die konkreten Produktionsanforderungen (z.B. benötigte Räumlichkeiten, Produktionsumgebungen im Stadion bzw. auf dem Trainingsplatz, Stellplätze für Produktionszelte, Requisiten, etc.) werden vor jeder Spielzeit mit ausreichend Vorlaufzeit von der DFL/DFL DS schriftlich an die Medienverantwortlichen der Clubs kommuniziert.

2.4. Trailer Produktionen

Produktverantwortlich für internationale Trailer ist die DFL. Die Koordination der operativen Umsetzung erfolgt im Austausch zwischen den Clubs und der DFL DS. Nationale audiovisuelle Verwerter richten Anfragen für Trailer Produktionen direkt an die Clubs.

Begriffsbestimmungen

Begriff	Bedeutung
10-2-2-5-Zeitfensters	bezeichnet den Zeitraum ab zehn Minuten vor der Anstoßzeit eines Spiels bis zwei Minuten nach Abpfiff der 1. Halbzeit sowie ab zwei Minuten vor Anpfiff der 2. Halbzeit bis fünf Minuten nach Abpfiff eines Spiels.
Akkreditierung	bezeichnet die Arbeitsausweise, die den jeweiligen Inhaber zum Zugang zu einem Stadion an sich und zu bestimmten Bereichen innerhalb dieses Stadions berechtigen.
AIPS	bezeichnet die Association Internationale de la Presse Sportive.
Amazon	bezeichnet die Amazon Media EU S.à.r.l..
ARD	bezeichnet die Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland.
Audio-Berichterstattung	bezeichnet die innerhalb oder außerhalb eines Stadions hergestellte akustische Berichterstattung über ein oder mehrere Spiel(e).
Audio-Broadcast-Verwerter	bezeichnet den Audio-Verwertungsrechteinhaber für den Hauptverbreitungsweg UKW mit der Möglichkeit eines Programmzusammenschlusses.
Audio-Netcast-Verwerter	bezeichnet den Audio-Verwertungsrechteinhaber für die Hauptverbreitungswege Web und Mobile.
Audio Standard-Verwerter	bezeichnet Audio-Verwertungsrechteinhaber mit nicht-exklusiven Rechten zur Audio-Berichterstattung über die Spiele von bis zu drei Clubs.
Audio-Verwertungs-rechteinhaber	bezeichnet zur Audio-Berichterstattung über die Spiele berechtigte Unternehmen.
Audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber	bezeichnet nationale und internationale Inhaber von audiovisuellen Verwertungsrechten an den Spielen.
Basissignal/ Basissignalproduktion	bezeichnet die Aufnahmen und Aufzeichnungen der Spiele mit internationalem Ton aus dem Stadion, die den audiovisuellen Verwertungsrechteinhabern jeweils ab zehn Minuten vor der Anstoßzeit eines Spiels bis zwei Minuten nach Abpfiff der 1. Halbzeit sowie ab zwei Minuten vor Anpfiff der 2. Halbzeit bis fünf Minuten nach Abpfiff eines Spiels bereitgestellt werden.
Beobachterplatz (Observer-Seat)	bezeichnet einen Tribünen-Arbeitsplatz (Sitzplatz) auf der Seite der Basissignalproduktion (i.d.R. Teil der Medientribüne) und wird – in Abhängigkeit der Kapazitäten im jeweiligen Stadion – mit oder ohne Tisch zugeteilt.
ChyronHego	bezeichnet die ChyronHego Corporation.

Club/Clubs	bezeichnet einen/die lizenzierten Verein(e) bzw. Kapitalgesellschaft(en) der Bundesliga und 2. Bundesliga der jeweiligen Spielzeit einschließlich des an den Relegationsspielen teilnehmenden Vereins bzw. der Kapitalgesellschaft der 3. Liga.
Club-Radio	bezeichnet eine vom Club hergestellte Audio-Berichterstattung seiner Spiele, die durch den Club nach Maßgabe der Individualvermarktungsrichtlinie genutzt und verwertet wird.
CST	bezeichnet das Customer Service Tool, über das international Verwertungsrechteinhaber ihre Akkreditierungen beantragen sowie unilaterale Anforderungen buchen.
DAZN	bezeichnet die Perform Investment Ltd, die die erworbenen Rechte im Streamingdienst DAZN verwertet.
deltatre	bezeichnet die deltatre AG.
DFL	bezeichnet die DFL Deutsche Fußball Liga GmbH, Guiollettstraße 44-46, 60325 Frankfurt am Main, eine hundertprozentige Tochtergesellschaft des DFL Deutsche Fußball Liga e.V..
DFL e.V.	bezeichnet den DFL Deutsche Fußball Liga e.V., Guiollettstraße 44-46, 60325 Frankfurt am Main.
DFL Digital Sports	bezeichnet die DFL Digital Sports GmbH, Kaltenbornweg 2, 50679 Köln, eine hundertprozentige Tochtergesellschaft der DFL.
Durchführungs-bestimmungen	bezeichnet die vorliegenden Durchführungsbestimmungen zu den Medienrichtlinien.
EB-Team	bezeichnet bis zu drei Personen (1x Redaktion, 1x Kamera, 1x Assistenz), die eine autarke, nicht live-fähige EB-Kamera nutzen.
Englische Woche	bezeichnet Spieltage der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga einer Spielzeit, an denen alle Spiele des Spieltags nur an Werktagen ausgetragen werden.
Eurosport	bezeichnet die Discovery Communications Services Ltd, die die erworbenen Rechte im Sender Eurosport verwertet.
Fieldreporter-Platz	bezeichnet ein en Arbeitsbereich am Rand des Stadion-Innenraums (mit Blickmöglichkeit auf das Spielfeld), an dem auf maximal 2x1,5m ein „technischer Arbeitsplatz“ für maximal zwei Mitarbeiter und zwei Monitoren eingerichtet werden kann.
Fieldreporter-Position	bezeichnet einen Innenraum-Arbeitsbereich am Spielfeldrand, an dem audiovisuelle Live-Verwerter unilaterale Produktionen (z.B. Interviews, Aufsager) durchführen können. Nach dem Spiel wird die Fieldreporter-Position als Super-Flash-Interview-Zone genutzt.

Flash-Interview	bezeichnet ein Interview, bei dem der Medienvertreter angehalten ist, nicht mehr als drei Fragen zu stellen.
Flash-Interview-Zone	bezeichnet einen dauerhaft eingerichteten zentralen und überdachten Arbeitsbereich auf dem Weg der Mannschaften vom Spielfeld in die Kabinen, in der Regel außerhalb des Stadion-Innenraums, in dem audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber nach einem Spiel Interviews führen können.
Gesprächsinsel	bezeichnet eine Interview-Situation, die üblicherweise in einer separaten Räumlichkeit innerhalb des Stadions, z.B. in einem Indoor-Studio, durchgeführt wird. Alternativ zu einem Indoor-Studio kann eine Gesprächsinsel auch in einem je nach örtlicher Gegebenheit abgetrennten Bereich der Interviewzonen stattfinden, wenn keine separate Räumlichkeit zur Verfügung steht.
Hawk-Eye	bezeichnet die Hawk-Eye Innovations Ltd.
Highlight-Verwerter	bezeichnet einen audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber mit zeitversetzten Verwertungsrechten an den Spielen.
Highlight-Verwerter 1	bezeichnet den in der Tabelle unter Teil A, Ziffer 2.5. erstgenannten Highlight-Verwerter für den jeweiligen Spieltermin.
Highlight-Verwerter 2	bezeichnet den in der Tabelle unter Teil A, Ziffer 2.5. zweitgenannten Highlight-Verwerter für den jeweiligen Spieltermin.
Indoor-Studio	bezeichnet eine Räumlichkeit in der Nähe der Medienarbeitsbereiche für unilaterale (Studio-)Aktivitäten der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber.
Internationales Produkt Portfolio (IPP)	bezeichnet eine Reihe von internationalen TV-Formaten und Produkten (z.B. Live-Spiele, Preview-, Highlight- und Special Shows, Trailer), die internationalen Verwertungsrechteinhabern von der DFL bereitgestellt werden.
Interview-Zonen	bezeichnen zusammenfassend sämtliche Flächen und Zonen in einem Stadion, in denen nach den Spielen Interviews geführt werden dürfen.
Individualvermarktungs-Richtlinie (IVR)	bezeichnet die „Richtlinie zur individuellen Nutzung und Verwertung medialer Vermarktungsrechte an den Spielen der Bundesliga und 2. Bundesliga“ durch die Clubs in ihrer jeweils gültigen Fassung, abrufbar unter www.dfl.de.
IVR-Audio-Verwerter	bezeichnet Audio-Verwertungsrechteinhaber mit auf der Individualvermarktungs-Richtlinie (IVR) basierenden nicht-exklusiven Rechten zur Audio-Berichterstattung über die Spiele eines Clubs.
Kommentatoren-Kamera	bezeichnet eine unbemannte, statisch fixierte Kamera begrenzter Größe (z.B. Webcam, GoPro, Q-Ball), die von dem Spielfeld

	abgewandt an der Kommentatoren-Position zur Herstellung von Kommentatoren-Kamera-Aufnahmen angebracht ist.
Kommentatoren-/ Beobachter-Position	bezeichnet einen Tribünen-Arbeitsbereich (Tisch + Sitzplätze) auf der Seite der Basissignalproduktion (i.d.R. Teil der Medientribüne) mit maximal drei Arbeitsplätzen.
Live-Ticker	bezeichnet die Übertragung fortlaufender Informationen über den Verlauf eines Spiels in schriftlicher Form.
Live-Verwerter	bezeichnet einen audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber mit Live-Verwertungsrechten an den Spielen.
Media Day	bezeichnet einen exklusiven Termin mit jedem Club zur Produktion von Bewegtbild- und Fotomaterial für nationale und internationale Lizenznehmer, weitere Bundesliga-Partner, die DFL und ihre Tochtergesellschaften sowie die Clubs selbst. Bei Bedarf werden zusätzliche Termine für nachträgliche Produktionen notwendig.
Medienarbeitsbereiche	bezeichnet zusammenfassend sämtliche Räumlichkeiten und Arbeitsbereiche innerhalb und außerhalb des Stadion-Innenraums, in denen Medienvertreter ihre jeweilige Tätigkeit ausüben dürfen.
Medienvertreter	bezeichnet zusammenfassend sämtliche Mitarbeiter und Beauftragte der verschiedenen Medienvertretergruppen, insbesondere aber nicht abschließend audiovisuelle und Audio-Verwertungsrechteinhaber, Print-/Online-Medien und Fotografen.
MST	bezeichnet das Media Service Tool, über das nationale Verwertungsrechteinhaber und Dienstleister ihre Akkreditierungen beantragen und weitere Anfragen übermitteln.
Mixed-Zone	bezeichnet einen dauerhaft eingerichteten zentralen und überdachten Bereich zwischen den Mannschaftskabinen/-ausgängen und/oder den -bussen, in dem zugangsberechtigte Medienvertreter nach einem Spiel Interviews führen dürfen.
Multilaterale Onsite Position (MOP)	bezeichnet eine bei Spielen der Bundesliga zentral durch die DFL organisierte, technisch (Kamera-/Mikrofontechnik) und personell (Kamera/Ton) ausgestattete Position, die vorzugsweise von internationalen Verwertungsrechteinhabern für Aufsager (Stand-Ups) an einer Fieldreporter-Position vor dem Spiel und für Flash Interviews in der Flash-Interview-Zone nach dem Spiel genutzt werden kann.
NITRO	bezeichnet die RTL Television GmbH, Teil der RTL Group, die die erworbenen Rechte im Sender NITRO verwertet.

PK-Signal	bezeichnet die von Sportcast erstellten Aufnahmen und Aufzeichnungen von der im Anschluss an ein Spiel stattfindenden Pressekonferenz.
Pitch View-Studio	bezeichnet eine Räumlichkeit im Tribünenbereich oder am Rande des Stadion-Innenraums mit Blick auf das Spielfeld für unilaterale (Studio-)Aktivitäten der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber.
Pool-Interview-Position (PIP)	bezeichnet eine bei Spielen der Bundesliga zentral durch die DFL organisierte, technisch (Kamera-/Mikrofontechnik) und personell (Kamera/Ton) ausgestattete Interview-Position, die von nationalen Verwertungsrechteinhabern genutzt werden kann.
Presenter-Position	bezeichnet einen Innenraum-Arbeitsbereich am Spielfeldrand, an dem ein audiovisueller Live-Verwerter vor einem Spiel, in der Halbzeit und/oder nach einem Spiel eine (Outdoor-)Studio-Position aufbauen kann.
Produktionsrechte	bezeichnet die einem Verwertungsrechteinhaber eingeräumte Berechtigung, Zutritt zu den Stadien, in denen Spiele ausgetragen werden, zu erlangen, um die zugeordneten redaktionellen und produktionstechnischen Maßnahmen zwecks Herstellung von Stadionbildern und Umsetzung einer Berichterstattung über die Spiele auszuüben, jeweils nach Maßgabe und unter der Bedingung der Einhaltung der Bestimmungen der Medienrichtlinien und der vorliegenden Durchführungsbestimmungen.
Referee-Review-Area (RRA)	bezeichnet die Zone am Spielfeldrand, in der der Hauptschiedsrichter Wiederholungen strittiger Entscheidungen betrachten kann.
Relegationsspiele	bezeichnet die Relegationsspiele Bundesliga – 2. Bundesliga und die Relegationsspiele 2. Bundesliga – 3. Liga.
Schalte	bezeichnet jegliche Form von Medienaktivität (z.B. Aufsager, Interview), bei der ein Reporter/Protagonist in ein Sendeformat (i.d.R. Sendestudio) zugeschaltet wird. Die Verwertung einer Schalte kann live/near-live oder zeitversetzt als Aufzeichnung erfolgen.
Scoutingfeed	bezeichnet das von der Sportec Solutions GmbH hergestellte Bewegtbildsignal von den Spielen, das eine Gesamtansicht des Spielfeldes ermöglicht und spezifisch für Zwecke der Spiel- und Spieleranalyse geeignet ist.
Sky	bezeichnet die Sky Deutschland Fernsehen GmbH & Co. KG.
Spielbeginn/Spielende	bezeichnet den Beginn eines Spiels gemäß der von der DFL festgelegten Anstoßzeit bzw. das tatsächliche Ende eines Spiels mit dem Abpfiff durch den Schiedsrichter.

Spiele	bezeichnet die während einer Spielzeit stattfindenden Meisterschaftsspiele der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga, die Relegationsspiele zwischen Bundesliga und 2. Bundesliga und zwischen 2. Bundesliga und 3. Liga und das Spiel um den Supercup.
Sport1	bezeichnet die Sport1 GmbH.
Sportcast	bezeichnet die Sportcast GmbH, Kaltenbornweg 2, 50679 Köln, eine hundertprozentige Tochtergesellschaft der DFL GmbH, die das Basissignal der Spiele produziert.
Sportec Solutions	bezeichnet die Sportec Solutions GmbH, Kaltenbornweg 2, 50679 Köln, eine Tochtergesellschaft der Sportcast GmbH, die die offiziellen Spieldaten erfasst.
Stadionbilder	bezeichnet die in Ausübung von eingeräumten Produktionsrechten und/oder in Verbindung mit einer (Sonder-)Drehgenehmigungen hergestellten visuellen und audiovisuellen, bearbeiteten und/oder unbearbeiteten Aufnahmen und Aufzeichnungen, die im Zeitraum zwischen Stadionöffnung und Stadionschließung im oder vom Stadion-Innenraum (inkl. Zuschauerbereich und Interviewbereiche) gemäß den Medienrichtlinien und den Durchführungsbestimmungen zu den Medienrichtlinien in ihrer jeweils gültigen Fassung erstellt werden (einschließlich der Interviewbilder und Tonaufnahmen) und die nicht Bestandteil des Basissignals sind.
Stadion-Blindenreportage	bezeichnet die von den Clubs für blinde und sehbehinderte Zuschauer hergestellte und ihnen während ihres Vorortbesuchs des betreffenden Stadions zur Verfügung gestellte Audio-Berichterstattung.
Stadion-Zutrittsrechte	bezeichnet die eingeräumte Berechtigung, Zutritt zu den Stadien, in denen Spiele ausgetragen werden, zu erlangen, um redaktionelle und produktionstechnische Maßnahmen zwecks Herstellung von Sendungen/Beiträgen für die Audio-Berichterstattung auszuüben, jeweils nach Maßgabe und unter der Bedingung der Einhaltung der Bestimmung der Medienrichtlinien und der vorliegenden Durchführungsbestimmungen.
Super-Flash-Zone	bezeichnet einen temporär eingerichteten Arbeitsbereich an dem Spielfeldrand, in dem audiovisuelle Live-Verwerter nach einem Spiel Interviews führen dürfen.
Technische Zone	bezeichnet den abgegrenzten Raum außerhalb des Spielfelds in dem sich Trainer, Betreuer und Ersatzspieler während eines Spiels aufhalten dürfen.

Super-Flash International (SFI)	bezeichnet eine Super-Flash-Interview-Position am Spielfeldrand, an der nach dem Spiel multilaterale Super-Flash-Interviews für internationale Live-Verwerter geführt werden.
Torlinientechnologie (TLT)-Anbieter	bezeichnet den Anbieter eines Torlinientechnologiesystems.
TV-Studio	bezeichnet zusammenfassend Indoor-TV-Studio und Pitch View-Studio.
Unilaterale Produktionen	bezeichnet zusammenfassend alle individuellen, von der Basissignalproduktion unabhängigen Produktionen der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber.
Ü-Technik-Stellplatz	bezeichnet einen Parkbereich insbesondere für Fahrzeuge mit Übertragungstechnik.
VDS	bezeichnet den Verband Deutscher Sportjournalisten.
Verwertungsrechteinhaber/ Verwerter	bezeichnet die Vertragspartner, mit denen der DFL e.V. einen Vertrag über den Erwerb der Nutzungsrechte an den Spielbildern zur Audio und audiovisuellen Live-Verwertung, zeitversetzten Verwertung und/oder Nachverwertung geschlossen hat.
Video-Assistant-Referee (VAR)	bezeichnet den in der Spielzeit 2017/18 testweise eingesetzten zusätzlichen Schiedsrichterassistenten, der per Funkverbindung und auf Basis von Kamerasignalen das Schiedsrichtergespann bei der Entscheidung von spielbestimmenden Situationen unterstützt.
VIP-Position	bezeichnet eine Interview-Position im Business-Bereich, i.d.R. auf der Tribüne, in Stadien der Bundesliga.
ZDF	bezeichnet das Zweite Deutsche Fernsehen.

Nationale Verwertungsrechteinhaber

BUNDESLIGA

SPIELTERMINE			LIVE VERWERTER	HIGHLIGHT VERWERTER				
				1	2	Weitere		
B	Freitag	20.30 h	Eurosport | ZDF	ARD	ZDF	Sport1	NITRO	DAZN
D	Samstag	15.30 h	Sky	ARD	ZDF	Sport1	NITRO	DAZN
E	Samstag	18.30 h	Sky	ZDF	Sport1	NITRO	-	DAZN
F	Sonntag	13.30 h	Eurosport	ARD	NITRO	-	-	DAZN
G	Sonntag	15.30 h	Sky	ARD	NITRO	-	-	DAZN
H	Sonntag	18.00 h	Sky	ARD	NITRO	-	-	DAZN
I	Montag	20.30 h	Eurosport	NITRO	-	-	-	DAZN
J	Dienstag	18.30 h	Sky	ARD	-	-	-	DAZN
K	Dienstag	20.30 h	Sky	ARD	-	-	-	DAZN
L	Mittwoch	18.30 h	Sky	ARD	-	-	-	DAZN
M	Mittwoch	20.30 h	Sky	ARD	-	-	-	DAZN

2. BUNDESLIGA

SPIELTERMINE			LIVE VERWERTER	HIGHLIGHT VERWERTER				
				1	2	Weitere		
A	Freitag	18.30 h	Sky	SSN HD	Sport1	NITRO	-	DAZN
B	Freitag	20.30 h	Sky	SSN HD	Sport1	NITRO	-	DAZN
C	Samstag	13.00 h	Sky	ARD	ZDF	Sport1	NITRO	DAZN
D	Samstag	15.30 h	Sky	ARD	ZDF	Sport1	NITRO	DAZN
F	Sonntag	13.30 h	Sky	SSN HD	NITRO	-	-	DAZN
G	Sonntag	15.30 h	Sky	SSN HD	NITRO	-	-	DAZN
I	Montag	20.30 h	Sky	NITRO	-	-	-	DAZN
J	Dienstag	18.30 h	Sky	SSN HD	-	-	-	DAZN
K	Dienstag	20.30 h	Sky	SSN HD	-	-	-	DAZN
L	Mittwoch	18.30 h	Sky	SSN HD	-	-	-	DAZN
M	Mittwoch	20.30 h	Sky	SSN HD	-	-	-	DAZN
N	Donnerstag	20.30 h	Sky	SSN HD	-	-	-	DAZN

RELEGATION & SUPERCUP

SPIELTERMINE		LIVE VERWERTER	HIGHLIGHT VERWERTER				
			1	2	Weitere		
O	Relegation BL-2.BL | 2.BL-BL	Eurosport	ZDF	-	-	-	DAZN
P	Relegation 2.BL-3L | 3L-2.BL	ZDF | Eurosport	-	-	-	-	DAZN
Q	Supercup	ZDF | Eurosport	-	-	-	-	DAZN

Produktionsrechte nationaler Verwerter

Live-Verwertung

		BUNDESLIGA					2. BL	Supercup & Relgation 2.BL-3.Liga	
		Fr, So 13:30, Mo, Relegation BL-2.BL	Fr 20:30 (3 Spiele)	Sa. 15:30 Engl. Wochen	Sa 18:30	So 15:30 So 18:00			
		Eurosport	ZDF	Sky	Sky	Sky	Sky	Eurosport	ZDF
Tribünenbereich	**Kommentatorenposition**	2	2	2	2	2	1	1	2
	Observer Seat	6*	3	6	6	6	1	3	3
	Pitch View-Studio	1	(1)	1	1	1	-	(1)	1
	Indoor-Studio	1	1	1	1	1	1	1	1
Stadion-Innenraum	**Schalte (PP | FP)** an einer Presenter- oder Fieldreporter-Position	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Fieldreporter-Platz (FPL)	1	1	1	1	1	1	1	1
	Presenter-Position (PP)	1	1	1	1	1	1	1	1
	Fieldreporter-Position (FP) 2 FP nur, wenn keine PP genutzt wird, sonst max. 1 FP	2	2	2	2	2	2	2	2
Beistellung	**E-Kameras oder EB-Teams**	3	1	3	3	3	1	1	2
	davon max. E-Kameras	2	-	2	2	2	1	1	1
	davon max. Kameras im Stadion-Innenraum	2	1	2	2	2	1	1	1
Interviewpositionen	**Stadion-Innenraum (PP | FP)** Vor dem Spiel / Halbzeit / nach dem Spiel nur PP	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Pitch View-Studio / Indoor-Studio Vor dem Spiel / Halbzeit / nach dem Spiel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	VIP-Position Vor dem Spiel / Halbzeit	✓	-	✓	✓	✓	-	-	✓
	Super-Flash-Zone Nach dem Spiel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Flash-Interview-Zone Nach dem Spiel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

*für die Bundesliga-Spiele am Freitag, für die eine Free-Live-Verwertung durch das ZDF stattfindet, stehen Eurosport nur 3 Observer Seats zur Verfügung

Highlight-Verwertung

		ARD	ZDF		Sport1		SSN HD	NITRO			DAZN
Bundesliga	**Spieltermine**	B D F G H J K L M	E	B D	E	B D	-	I	F G H	B D E	Alle Spiele
2. Bundesliga	**Spieltermine**	C D	-	C D	A B	C D	A B F G J K L M N	I	F G	A B	Alle Spiele
Beobachter-Position		3	3	2	2	-	2	3	2	-	-
Gesprächsinsel		1	1	-	-	-	1	1	-	-	-
Schalte an einer Interview-Position		✓	✓	-	-	-	✓	✓	-	-	-
EB-Teams		2	2	1	1	-	2	2	1	-	-
Flash-Interview-Zone Nach dem Spiel		✓	✓	✓	✓	Pool	✓	✓	✓	Pool	Pool

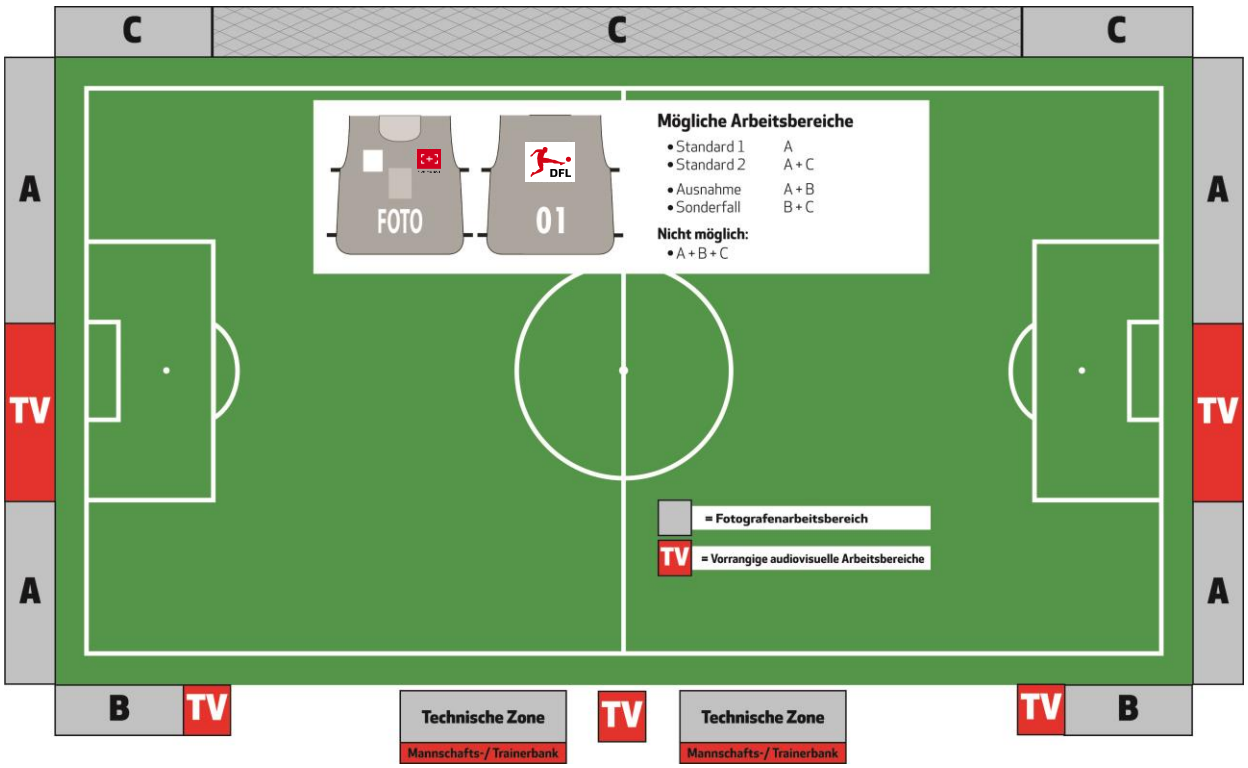
[Ziffern] sichern die Zurverfügungstellung/Nutzung von Produktionsrechten bis zur Anzahl [x] zu;
[✓] erlaubt die Ausübung eines Produktionsrechts an den jeweiligen Positionen; [-] keine Zurverfügungstellung

Positionierung der Referee Review-Area

Fotografenarbeitsbereiche im Stadion-Innenraum

Den akkreditierten Fotografen werden für ihre Tätigkeit in den Stadien Fotografenarbeitsbereiche zur Verfügung gestellt, die zwischen dem jeweiligen Club, einem Vertreter der Basissignalproduktion (Sportcast) und dem für den Club zuständigen Fotografenvertreter des VDS verbindlich festgelegt werden. Grundsätzlich gilt, dass das Sichtfeld der Kameras der Basissignalproduktion nicht eingeschränkt werden darf und auch die unilateralen Produktionen der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber stets Vorrang haben.

Generell stehen Fotografen die so genannten Hintertorbereiche zur Verfügung **(Bereiche A)**. In diesen Zonen kann die Position hinter der ersten Bandenreihe unter Berücksichtigung der vorrangigen Bereiche für die Basissignalproduktion sowie weiterer audiovisueller Produktionen frei gewählt werden und muss spätestens nach der Seitenwahl eingenommen werden.

Ein Club darf Fotografen darüber hinaus auf der den Mannschaftsbänken gegenüberliegenden Seite **(Bereiche C)** Arbeitsbereiche hinter der ersten Bandenreihe zur Verfügung stellen. Diese Bereiche umfassen jeweils mindestens die Zone zwischen der Eckfahne und der Verlängerung der Strafraumlinie, können vom Club aber auch über die gesamte Länge der Seitenlinie zusammengeführt werden. Ist das Arbeiten in den Bereichen C nicht möglich, kann ein Club Arbeitsbereiche auf der Seite der Mannschaftsbänke – zwischen Eckfahne und Verlängerung der Strafraumlinie **(Bereiche B)**, jeweils hinter einer Bandenreihe – zur Verfügung stellen.

Sollte das Arbeiten in den Hintertorbereichen nicht möglich sein, kann ein Club auch an beiden Seitenlinien – auf der Seite der Mannschaftsbänke und auf der gegenüberliegenden Seite **(Bereiche B und C)** – Arbeitsbereiche hinter der ersten Bandenreihe einrichten. Diese Bereiche umfassen jeweils die Zone zwischen der Eckfahne und der Verlängerung der Strafraumlinie. Eine Ausweitung des Arbeitsbereichs auf die Bereiche A und B und C ist nicht möglich.