



DURCHFÜHRUNGS- BESTIMMUNGEN

zu den Medienrichtlinien, Spielzeit 2025/26



BUNDESLIGA



BUNDESLIGA

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 möglichst 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.

Neben Hinweisen zur Erteilung einer Akkreditierung, die aufgrund des Hausrechts vollumfänglich im Ermessen des jeweiligen Heimclubs liegt, legen die Durchführungsbestimmungen auch die Arbeitsbereiche für die Medien und Clubs innerhalb der Stadien und die Berechtigungen der akkreditierten Medien zur Durchführung redaktioneller Arbeit in den Arbeitsbereichen fest. In diesem Zusammenhang enthalten sie ebenso wesentliche spieltagbezogene Mitwirkungsleistungen gemäß der Mitwirkungsrichtlinie (MWR), die die Clubs zur Förderung der Zentralvermarktung und somit zur Steigerung der Attraktivität der vermarkteten Rechte bei der Produktion von medialen Inhalten erbringen. Diese Durchführungsbestimmungen haben für alle Meisterschaftsspiele der Bundesliga und 2. Bundesliga einschließlich der Relegationsspiele und den Supercup gleichermaßen Gültigkeit für nationale und internationale Medien und die Clubs.

PRÄAMBEL	2
A. AKKREDITIERUNG	6
1. Allgemeine Akkreditierungsvorgaben und Haftung.....	6
2. Akkreditierungsverfahren für akkreditierungsfähige Dienstleister und Medien	8
2.1. Sportcast	9
2.2. DFL Digital Sports	9
2.3. Spieldatenerheber und Scoutingfeed.....	9
2.4. Technikdienstleister	9
2.5. Audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber	9
2.6. Sonstige audiovisuelle Medien.....	10
2.7. Audio-Verwertungsrechteinhaber	10
2.8. Fotografen und Print-/Online-Medien.....	11
2.9. Club-Aktivitäten	12
2.9.1. Stadion-TV	12
2.9.2. Club-TV.....	13
2.9.3. Blindenreportage.....	13
2.9.4. Club-Radio.....	13
2.9.5. Club-Fotografen.....	13
2.9.6. Spiel- und Spieleranalyse	13
2.9.7. Abnahme von Basissignal und PK-Bildern (Post-Match).....	14
2.9.8. Social Media Feed-Beauftragter.....	14
B. BESTIMMUNGEN FÜR TÄTIGKEITEN IN DEN STADIEN.....	15
1. Allgemeine Bestimmungen.....	15
1.1. Zugangsberechtigung zu den Medienarbeitsbereichen.....	15
1.2. Tätigkeiten im Stadion-Innenraum	15
1.3. Tätigkeiten auf der Medientribüne	15
1.4. Interviews	15
1.4.1. Super-Flash- und Indoor-Flash-Zone	15
1.4.2. Mixed Zone.....	19
1.5. Zuschauertribüne.....	19
1.6. Spielfeld.....	20
1.7. Mannschaftsbereiche.....	20
1.8. Drahtlostechnik	21
1.9. Parkscheine	21
2. Medienspezifische Bestimmungen	22
2.1. Bestimmungen für Sportcast	22
2.2. Bestimmungen für DFL Digital Sports	22
2.3. Bestimmungen für Spieldatenerheber.....	22
2.4. Bestimmungen für Technikdienstleister.....	23
2.5. Bestimmungen für audiovisuelle Medien.....	23
2.5.1. Kommentatorenposition	23
2.5.2. Beobachter-Position.....	24

2.5.3. Beobachter-Platz (Observer Seat).....	24
2.5.4. TV-Studio.....	24
2.5.5. Fieldreporter-Platz	25
2.5.6. Presenter-Position.....	25
2.5.7. Fieldreporter-Position	26
2.5.8. Schalte/Aufsager	26
2.5.9. E-Kamera	29
2.5.10. EB-Team.....	29
2.5.11. Interviews.....	30
2.5.11.1. Interviews in der Busankunft-Zone	30
2.5.11.2. Interviews im Stadion-Innenraum	30
2.5.11.3. Interviews im TV-Studio	32
2.5.11.4. Interviews an der VIP-Position	32
2.5.11.5. Interviews in der Indoor-Flash-Zone.....	32
2.5.11.6. Interviews im Kabinentrakt.....	33
2.5.11.7. Interviews an Sonderpositionen.....	34
2.5.11.8. Interviewabstimmung mit den Clubs.....	34
2.5.11.9. Besondere Interviewverpflichtungen.....	34
2.5.12. Anbindung Stadion-TV.....	35
2.5.13. Smartphoneaufnahmen durch audiovisuelle Live-Verwerter.....	35
2.6. Bestimmungen für Audio-Medien	35
2.6.1. Kommentatorenposition	36
2.6.2. Interviews	37
2.7. Bestimmungen für Fotografen	37
2.8. Bestimmungen für Print-/Online-Medien.....	39
2.9. Bestimmungen für den Club.....	39
2.9.1. Bestimmungen für das Stadion-TV	39
2.9.2. Bestimmungen für das Club-TV	40
2.9.3. Bestimmungen für die Blindenreportage	40
2.9.4. Bestimmungen für das Club-Radio.....	41
2.9.5. Bestimmungen für Club-Fotografen	41
2.9.6. Bestimmungen für die clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse.....	41
2.9.7. Bestimmungen für die Abnahme von Basissignal und PK-Bildern (Post-Match)	41
2.9.8. Bestimmungen für den Social Media Feed Beauftragten.....	41

C. VERANTWORTLICHKEITEN DER CLUBS UND DER DFL43

1. Verantwortlichkeiten des Heimclubs am Spieltag43

1.1. Ordnungsdienst.....	43
1.2. Pünktlicher Anstoß	43
1.3. Stadion-Innenraum	43
1.4. Stadionführungen.....	43
1.5. VIP-Position	44
1.6. Erkennungsleibchen.....	44
1.7. Pressekonferenz.....	44

2. Mitwirkungsleistungen45

2.1. Koordination und Umsetzung an Spieltagen	45
2.2. Weitere Mitwirkungsleistungen gemäß MWR.....	45

ANLAGEN

BEGRIFFSBESTIMMUNGEN	46
NATIONALE VERWERTUNGSRECHTEINHABER	51
PRODUKTIONSRECHTE NATIONALER VERWERTER	52
FOTOGRAFENARBEITSBEREICHE IM STADION-INNENRAUM; VIDEO ASSIST AREA.....	55

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. Ferner bestätigt jeder von der Akkreditierung umfasste Mitarbeiter oder Beauftragte mit Stellen des Akkreditierungsantrags die Kenntnisnahme der Datenschutzinformation gemäß Art. 13 DSGVO bzw. Art. 14 DSGVO, die ihm im Zuge des jeweiligen Akkreditierungsprozesses zugänglich gemacht wird.

Akkreditierungen werden in der Regel nur an volljährige Personen ausgegeben. Ausnahmen sind stets rechtzeitig beim Club anzufragen und in der Regel nur möglich, wenn sich Minderjährige zum Zeitpunkt der Nutzung einer Akkreditierung in einem vertraglichen (Anstellungs-)Verhältnis eines akkreditierungsfähigen Mediums oder Dienstleisters befinden (z.B. als Auszubildender oder Volontär) und das Vertragsverhältnis auf Verlangen auch nachgewiesen wird.

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, Aufnahmen und Aufzeichnungen 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 personen-gebunden und 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) werden sanktioniert und können den sofortigen Entzug der Tages- und/oder Dauerakkreditierung zur Folge haben und zudem zu einem Akkreditierungsausschluss für den Rest der Spielzeit führen. Die gesetzliche Haftung auf Schadenersatz im Fall 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, einer E-Mail-Adresse 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 und um den Supercup gelten gesonderte Akkreditierungsfristen, die über das Media Service Tool (MST) bzw. durch den Heimclub bekannt gegeben werden. Dauerakkreditierungen werden nur an große Print-/Online-/Foto-Redaktionen ausgegeben.

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:























Medium/Dienstleister	Leibchen		Beantragung der Akkreditierung über	Frist	
				Regelspieltag	Englische Woche
Basissignal + Technikdienstleister					
Sportcast		petrol	Sportcast / MST	Dienstag 12.00 Uhr	<u>Vorwoche:</u> Donnerstag 12.00 Uhr
Spieldatenerheber + Scoutingfeed		-			
TLT- und VW-Anbieter		-			
VA-Anbieter		bordeaux			
Nationale audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber					
Live-Verwerter		rot	Sportcast / MST	Dienstag 12.00 Uhr	<u>Vorwoche:</u> Donnerstag 12.00 Uhr
Highlight-Verwerter I + II		beige			
Weitere Highlight-Verwerter		blau			
Internationale audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber					
DFL Digital Sports		hellblau	Sportcast / MST	Dienstag 12.00 Uhr	<u>Vorwoche:</u> Donnerstag 12.00 Uhr
Live-Verwerter		rot	DFL / CST	Im CST hinterlegte Frist	
Anfragen sonstiger audiovisueller Medien (national + international)					
Sonstige audiovisuelle Medien		blau	Drehanfrage@DFL.de	Mind. 10 Werktage vor einem Spieltag	
Audio-Verwertungsrechteinhaber					
Broadcast-/Netcast-Verwerter		schwarz	Sportcast / MST	Dienstag 12.00 Uhr	<u>Vorwoche:</u> Donnerstag 12.00 Uhr
Audio-Standard-Verwerter		-	Heimclub / Akkreditierungs- formular AUDIO		
IVR Audio-Verwerter		-			
Weitere Medien					
Print-/Online-Medien		-	Heimclub / Akkreditierungs- formular PRINT	Montag 15.00 Uhr	<u>Vorwoche:</u> Mittwoch 15.00 Uhr
Fotografen		grau	Heimclub / Akkreditierungs- formular FOTO		
Club/s					
Stadion-TV		grün	Heimclub	-	-
Club-TV		weiß	Sportcast / MST	Dienstag 12.00 Uhr	<u>Vorwoche:</u> Donnerstag 12.00 Uhr
Social Media Feed-Beauftragte/r		weiß			
Blindenreportage		-	Heimclub	Montag 15.00 Uhr	<u>Vorwoche:</u> Mittwoch 15.00 Uhr
Club-Radio		-			
Club-Fotografen		weiß			
Club-Analyse		-			

Tabelle 1: Akkreditierungsverfahren und -fristen

2.1. Sportcast

Für die Basissignalproduktion der Spiele ist Sportcast zur Durchführung der entsprechend notwendigen Tätigkeiten im Stadion berechtigt und übernimmt ferner die Koordination und Abwicklung der Medienarbeit in den Stadien, sofern dies durch die Durchführungsbestimmungen zugewiesen ist. Für diese Zwecke werden Mitarbeiter und Beauftragte von Sportcast und deren Dienstleister für die Spiele akkreditiert. Die von Sportcast eingesetzten Production Manager und Aufnahmeleitungen müssen keine Erkennungsleibchen tragen.

2.2. DFL Digital Sports

Für die Produktion von Inhalten im Auftrag der DFL – insbesondere für das Globale Produkt-Portfolio (GPP) – werden Mitarbeiter und Beauftragte der DFL DS für die Spiele akkreditiert. Von der DFL DS angemeldete EB-Teams tragen in den sensiblen Bereichen, insbesondere im Stadion-Innenraum, hellblaue Erkennungsleibchen.

2.3. Spieldatenerheber und Scoutingfeed

Mitarbeiter und Beauftragte von Dienstleistern, die mit Sportec Solutions oder dem DFL e.V. eine Vereinbarung über die Erhebung der offiziellen Spieldaten der Spiele im Stadion getroffen haben, werden für die Spiele akkreditiert. Für die Aufgaben im Rahmen der Ereignisdatenerfassung (Stamm-, Spielinformations- und Spielerereignisdaten) sowie des Trackings der Positionsdaten können bis zu drei Akkreditierungen sowie zwei Parkausweise beantragt werden.

Zusätzlich hat die DFL mit dem Sportdatendienst-Anbieter Sportradar einen Datendrittlizenzvertrag abgeschlossen, der dazu berechtigt, Mitarbeiter oder Beauftragte für die Spiele zu akkreditieren und eine – nicht kameragestützte – Erhebung von Sportdaten der Spiele durchzuführen. Weitere Sportdatendienst-Anbieter sind nicht zugelassen.

Für die Produktion des Scoutingfeed wird für die Spiele jeweils ein Mitarbeiter oder Beauftragter des Scoutingfeed-Dienstleisters akkreditiert.

2.4. Technikdienstleister

Mitarbeiter und Beauftragte verschiedener Technikdienstleister, mit denen der DFL e.V. und/oder ein Club in Abstimmung mit dem DFL e.V. Vereinbarungen über den Einsatz entsprechender Systeme bei den Spielen im Stadion geschlossen hat, werden für die Spiele akkreditiert. Zu diesen Technikdienstleistern gehören insbesondere der Anbieter für das Torlinientechnologiesystem, der Anbieter für Video-Assist-Technologie sowie diverse Anbieter, die von der DFL zur Durchführung von virtueller und/oder paralleler Werbung im Stadion zugelassen wurden. Jeder dieser Anbieter ist zum Erhalt von zwei Akkreditierungen 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 und können die Ausübung der Verwertungsrechte nationaler audiovisueller Rechteinhaber (vgl. Anlage 2) im jeweiligen Umfang der eingeräumten Produktionsrechte (vgl. Anlage 3) durchführen. Für die audiovisuelle Verwertung der Spiele im DACH-Gebiet hat der DFL e.V. Verträge mit Sky, DAZN, SAT.1, ARD, ZDF, RTL, Sport1 und Axel Springer abgeschlossen.

Die Anzahl der individuell notwendigen Arbeitsausweise für die akkreditierten audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber (z.B. mit und ohne Berechtigung zum Betreten des Stadion-Innenraums) wird vom Production Manager 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 Aufnahmeleitungen müssen keine Leibchen tragen. Eine deutlich sichtbare Akkreditierung ist ausreichend.

2.6. Sonstige audiovisuelle Medien

Sonstige audiovisuelle Medien, die ein (Sonder-)Drehvorhaben im Stadion durchführen wollen, müssen ihr Vorhaben unter Beachtung der Vorlaufzeit gemäß Tabelle 1 anmelden. Die DFL prüft das Vorhaben und entscheidet, ob eine für die Produktion von Erwerber-Inhalten (AV) erforderliche lizenzrechtliche Vereinbarung geschlossen werden kann. In Abhängigkeit von den Kapazitäten im Stadion kann das Medium für ein Spiel akkreditiert werden und ist dann entsprechend der vertraglichen Vereinbarung zu Tätigkeiten im Stadion berechtigt. Die Kamera-Teams der sonstigen audiovisuellen Medien müssen ihre Akkreditierungen am Spieltag spätestens zwei Stunden vor dem Anpfiff entgegennehmen.

Eine Akkreditierung kommt grundsätzlich nicht in Betracht für (Sonder-)Drehvorhaben durch Personen oder Agenturen, die von Inhabern persönlicher Websites oder Social-Media-Kanälen mit der Erstellung von Bewegtbildaufnahmen beauftragt worden sind und sich konkret schwerpunktmäßig auf die individuelle Vermarktung einer Person, insbesondere die individuelle Positionierung dieser Person als Marke, richten. Dies gilt insbesondere dann, wenn sich der Auftrag spezifisch darauf bezieht, Bewegtbildaufnahmen von oder Berichte über einen einzelnen Spieler, Teamoffiziellen oder sonstigen Funktionsträger eines beteiligten Clubs zu erstellen, die anschließend beispielsweise auf der persönlichen Website oder den Social-Media-Kanälen des jeweiligen Spielers, Teamoffiziellen oder Funktionsträgers veröffentlicht werden sollen.

2.7. Audio-Verwertungsrechteinhaber

Audio-Verwertungsrechteinhaber sind zur Akkreditierung für die Spiele berechtigt und können die zur Erstellung einer Audio-Berichterstattung notwendigen Tätigkeiten im Umfang der jeweils eingeräumten Zutrittsrechte gemäß Tabelle 2 im Stadion durchführen. Für die ligaübergreifende Audio-Verwertung der Spiele hat der DFL e.V. aktuell Verträge mit den Landesrundfunkanstalten der ARD abgeschlossen. Daneben besteht für Unternehmen, die einen Audio-Standard-Vertrag mit dem DFL e.V. oder eine individuelle Vereinbarung mit einem Club gemäß IVR abgeschlossen haben, die Möglichkeit zur ausschnittweisen Berichterstattung über Spiele einzelner Clubs.

Die Clubs beziehen die Informationen der jeweils mit einer Arbeitskarte zu versorgende Mitarbeiter und Beauftragten der ARD über Sportcast. Die Mitarbeiter und Beauftragten der Audio-Standard- und der IVR-Audio-Verwerter akkreditieren sich mittels Akkreditierungsformular AUDIO direkt beim Heimclub. Die DFL stellt den Clubs eine Auflistung aller berechtigten Audio-Standard- und IVR-Audio-Verwerter zur Verfügung.

Verwertungsrechteinhaber		Berechtigung zur Akkreditierung	Berichtsumfang	Priorität
Audio Broadcast	ARD	6 Reporter 2 Techniker	Berichterstattung in voller Länge und ausschnittweise Berichterstattung über alle Spiele inkl. Konferenz	1
Audio Netcast		2 Reporter 1 Techniker		
Audio-Standard-Verwerter	Diverse	1 Reporter	Ausschnittweise Berichterstattung über Spiele bestimmter Clubs	2
IVR-Audio-Verwerter	Diverse	1 Reporter	Ausschnittweise Berichterstattung über die Spiele eines Clubs	3

Tabelle 2: Audio-Verwertungsrechteinhaber

2.8. Fotografen und Print-/Online-Medien

Als Inhaber des Hausrechts entscheidet der jeweilige Heimclub, ob und welchen hauptberuflich tätigen (Sport-)Fotografen bzw. (Sport-)Journalisten er eine Akkreditierung erteilt und inwieweit er Tagesakkreditierungen oder Dauerakkreditierungen vergibt. Ungeachtet der nachfolgenden Akkreditierungshinweise liegt die Entscheidung über eine Akkreditierung stets vollumfänglich im Ermessen des jeweiligen Heimclubs.

Für die Spiele dürfen nur hauptberuflich tätige (Sport-)Fotografen und (Sport-)Journalisten mit einem konkreten Redaktionsauftrag akkreditiert werden, der sich auf die Berichterstattung über das Spielgeschehen bezieht. Die Akkreditierungsfähigkeit ist zusätzlich zum Redaktionsauftrag einer Zeitung/Zeitschrift oder einer Online-Vollredaktion durch Nachweis der Hauptberuflichkeit zu belegen.

Ein auf die Berichterstattung über das Spielgeschehen gerichteter Redaktionsauftrag im Sinne dieses Absatzes liegt nicht vor, wenn sich der konkrete Arbeitsauftrag schwerpunktmäßig auf die individuelle Vermarktung einer Person, insbesondere auf die individuelle Positionierung dieser Person als Marke, richtet. Dies gilt insbesondere dann, wenn sich der Auftrag spezifisch darauf bezieht, Fotoaufnahmen von oder Berichte über einen einzelnen Spieler, Teamoffiziellen oder sonstigen Funktionsträger eines beteiligten Clubs zu erstellen bzw. zu verfassen, die anschließend beispielsweise auf der persönlichen Website oder den Social-Media-Kanälen des jeweiligen Spielers, Teamoffiziellen oder Funktionsträgers veröffentlicht werden sollen.

Der Nachweis der Hauptberuflichkeit kann durch Vorlage eines bundeseinheitlichen Presseausweises, der von vom Deutschen Presserat anerkannten Berufsverbänden für hauptberuflich tätige Journalisten ausgegeben werden darf, erfolgen. Bei internationalen Journalisten bzw. Fotografen kann der Nachweis der Hauptberuflichkeit durch Vorlage eines Presseausweises der AIPS erfolgen. Der Heimclub kann die Akkreditierung von der Vorlage weiterer Nachweise abhängig machen. Anzahl und Auswahl der weiteren Nachweise liegen im Ermessen des jeweiligen Heimclubs. Zu diesen möglichen Nachweisen kann insbesondere, aber nicht ausschließlich, die Bestätigung der Mitgliedschaft in der Berufsgenossenschaft oder in der Künstlersozialkasse (KSK) gehören. Zwecks Überprüfung der Akkreditierungsfähigkeit können die Akkreditierungsverantwortlichen der Clubs zusätzlich einen Arbeitsnachweis verlangen (z.B. veröffentlichte Fotos bzw. Texte).

Für eine Akkreditierung sollte zudem vorausgesetzt werden, dass für die Durchführung der im Rahmen der Akkreditierung vorzunehmenden Tätigkeiten eine ausreichende Haftpflichtversicherung sowie bei (Sport-)Fotografen auch eine berufsgenossenschaftliche Versicherung durch die BG ETEM besteht. Der Heimclub kann nach freiem Ermessen entscheiden, ob er die Vorlage von Nachweisen über das Bestehen einer entsprechenden Versicherung zur Voraussetzung für eine Akkreditierung macht.

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 festzulegen.

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, entscheidet der jeweilige Heimclub über die Auswahl der zu akkreditierenden Personen nach freiem Ermessen. Dabei soll er nach Möglichkeit alle berechtigten (Redaktions-)Anfragen berücksichtigen, 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.

Konfliktfälle bei der Akkreditierung von Fotografen bzw. Journalisten bzw. Print-/Online-Medien sind grundsätzlich zwischen den Beteiligten vor Ort, insbesondere dem Heimclub und dem jeweiligen Antragsteller, zu klären. Dabei können die örtlichen Verbindungsleute von mindestens einem der bundesweit tätigen Journalistenverbände einbezogen werden. Bei sonstigen übergeordneten Fragen/Problemen können diesbezügliche Anfragen zentral an Vertreter der Journalistenverbände gerichtet werden.

Print-/Online-Journalisten und Fotografen akkreditieren sich mittels Akkreditierungsformular PRINT/ONLINE oder FOTO direkt beim Heimclub. 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. Club-Aktivitäten

2.9.1. Stadion-TV

Für die Produktion des Stadion-TV können Mitarbeiter und Beauftragte des Heimclubs akkreditiert werden. Die Produktion des Stadion-TV umfasst alle personellen und technischen Maßnahmen, die zur Erstellung von Club-Inhalten (AV) nach Maßgabe der IVR 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.

2.9.2. Club-TV

Mitarbeiter oder Beauftragte des Club-TV können für Heim- und Auswärtsspiele des Clubs akkreditiert werden. Die Produktion für das Club-TV umfasst alle personellen und technischen Maßnahmen, die zur Erstellung von Club-Inhalten (AV) nach Maßgabe der IVR erfolgen. Die Anmeldung der Mitarbeiter oder Beauftragten des Club-TV hat ein Club über das MST im Rahmen der in Tabelle 1 genannten Fristen vorzunehmen.

2.9.3. Blindenreportage

Mitarbeiter oder Beauftragte des Clubs können unter vorrangiger Berücksichtigung der Audio-Verwertungsrechteinhaber für Heim- und Auswärtsspiele des Clubs zur Erstellung einer Blindenreportage akkreditiert werden. Für seine Heimspiele ist der Club berechtigt, seine/n Blindenreporter selbst zu akkreditieren. Bei Auswärtsspielen ist die Akkreditierung beim jeweiligen Heimclub zu beantragen. Die DFL stellt den Clubs eine Auflistung aller Clubs, die an Spieltagen Blindenreportagen anbieten, zur Verfügung.

2.9.4. Club-Radio

Mitarbeiter oder Beauftragte des Club-Radio können unter vorrangiger Berücksichtigung der Audio-Verwertungsrechteinhaber für Heim- und Auswärtsspiele des Clubs akkreditiert werden, sofern der Club sein Audio-Produkt vor der Saison bei der DFL angemeldet hat. Für seine Heimspiele ist der Club berechtigt, seine/n Club-Radio-Reporter selbst zu akkreditieren. Bei Auswärtsspielen ist die Akkreditierung beim jeweiligen Heimclub zu beantragen. Die DFL stellt den Clubs eine Auflistung aller Clubs, die an Spieltagen ein Club-Radio betreiben, zur Verfügung.

2.9.5. Club-Fotografen

Die Clubs können Mitarbeiter oder Beauftragte als Club-Fotografen für Heim- und Auswärtsspiele des Clubs akkreditieren. Für seine Heimspiele ist der Club berechtigt, seine/n Club-Fotografen selbst zu akkreditieren. Bei Auswärtsspielen ist die Akkreditierung beim jeweiligen Heimclub zu beantragen.

Mit Unterstützung der Fanbeauftragten der Clubs kann unter Beachtung der Akkreditierungsvorgaben für Club-Fotografen für die Heim- und Auswärtsspiele auch jeweils ein Fan-Fotograf akkreditiert werden.

2.9.6. Spiel- und Spieleranalyse

Die Clubs können Mitarbeiter oder Beauftragte zum Zwecke der Spiel- und Spieleranalyse im Rahmen der in Tabelle 1 genannten Fristen anmelden. Bis zu drei Mitarbeitern oder Beauftragten eines Clubs werden hierfür zuvor von der DFL und dem Heimclub definierte Arbeitsplätze zur Verfügung gestellt.

Für den Fall, dass ein Club eine der gemäß Ziffer 7.2.e) der IVR zulässige eigene Aufzeichnung des Spiels zum Zweck der Spiel- und Spieleranalyse angemeldet hat, ist der Aufbau der hierfür eingesetzten Kamera/s am Spieltag bis spätestens zwei Stunden vor dem Anpfiff in Abstimmung mit dem Production Manager von Sportcast vorzunehmen.

Das für die Spiel- und Spieleranalyse zentral erstellte Scoutingfeed wird den jeweils beteiligten Clubs über das Spielanalyse-Netzwerk direkt zur Verfügung gestellt.

2.9.7. Abnahme von Basissignal und PK-Bildern (Post-Match)

Die beiden am Spiel beteiligten Clubs können die Abnahme des Basissignals und der PK-Bilder (Post-Match) am Spieltag in der Woche vor dem Spiel bei Sportcast beantragen. Die Bereitstellung des Basissignal und der PK-Bilder (Post-Match) erfolgt ab Ü-Wagen-Heck.

2.9.8. Social Media Feed-Beauftragter

Jeder Club der Bundesliga muss für Heim- und Auswärtsspiele zum Zwecke der Produktion und Bereitstellung von Aufnahmen für das Social Media Feed (SMF) der DFL einen SMF-Beauftragten akkreditieren. Die Anmeldung des SMF-Beauftragten hat ein Club über das MST im Rahmen der in Tabelle 1 genannten Fristen vorzunehmen.

Jeder Club der 2. Bundesliga ist verpflichtet, auf vorherige Anfrage der DFL, für Heim- und Auswärtsspiele zum Zwecke der Produktion und Bereitstellung von Aufnahmen für das Social Media Feed (SMF) der DFL einen SMF-Beauftragten zu akkreditieren. Die Anmeldung des SMF-Beauftragten hat ein Club über das MST im Rahmen der in Tabelle 1 genannten Fristen vorzunehmen.

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 nachstehenden Tabelle 3 Zugangsberechtigt:

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 dem Production Manager von Sportcast in Ausnahmefällen zusätzliche Berechtigungen für temporäre Kamera-Aktivitäten auf der Medientribüne (z.B. für Live-Moderationen an der Kommentatorenposition; Kommentator im ON) vergeben.

1.4. Interviews

1.4.1. Super-Flash- und Indoor-Flash-Zone

Für Interviews unmittelbar nach Spielende stehen zwei Flash-Interview-Zonen zur Verfügung: Die Super-Flash-Zone (SFZ) am Spielfeldrand für bis zu vier Live-Verwerter und die Indoor-Flash-Zone (IFZ) im überdachten Bereich der Tribüne für bis zu acht (2. Bundesliga: bis zu vier) weitere audiovisuelle Live- und Highlight-Verwerter.

Alle Interviews sind nur in Form von Flash-Interviews zugelassen. Im Rahmen eines Flash-Interviews kann ein Medienvertreter mindestens drei **ausschließlich spielbezogene Fragen** stellen, das Interview sollte jedoch nicht länger als 90 Sekunden dauern. Die Flash-Interviews dürfen nur in dem jeweils zugewiesenen Bereich und vor vom Heimclub eingesetzten Interview-Rücksetzern stattfinden.

Abweichend von der Nutzung der Super-Flash-Zone ist einem nationalen und einem internationalen audiovisuellen Live-Verwerter pro Club auch jeweils ein Interview an einer Presenter-Position gestattet, das dann nicht an die Flash-Interview-Regel gebunden ist.

Bei von der DFL bestimmten **Leuchtturmspielen** der Bundesliga ist es einem weiteren internationalen Live-Verwerter gemäß Ziffer 9.c) der MWR gestattet, ein ihm zustehendes Interview nach dem Spiel an seiner Presenter-Position zu führen.

Medien	Stadion-Innenraum	Medien-tribüne	IV-Zonen Post Match	PK	Ü-Technik-Stellplatz	Zuschauer-tribüne	Spielfeld
Sportcast Basissignal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
DFL Digital Sports	✓	✓	SFZ IFZ	✓	✓	✗	✗
DFL-Technikdienstleister							
Spieldatenerheber	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗
TLT-/VA-Anbieter	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓
VW-Anbieter	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗
Audiovisuelle Medien							
Live-Verwerter	✓	✓	SFZ / IFZ PFZ (LTS)	✓	✓	VIP-Position	M-Korridor PFZ (LTS)
Highlight-Verwerter	✓	✓	IFZ	✓	✓	✗	✗
Sonstige Verwerter	✓	Individuell	IFZ	✓	Individuell	✗	✗
Audio-Verwerter							
Audio Broadcast/Netcast	Pre Match ✓	✓	SFZ (2. BL)	✓	✓	✗	✗
	Post Match ✓		MZ				
Audio Standard	✗	✓	MZ	✓	✗	✗	✗
IVR Audio	✗	✓	MZ	✓	✗	✗	✗
Standard-Medien							
Fotografen	✓	Individuell	Ausnahme	nach Kapazität	✗	✗	✗
Print-/Online-Medien	✗	✓	MZ	✓	✗	✗	✗
Club-Medien							
Stadion-TV	✓	✗	SFZ	✓	✗	✗	Individuell
Club-TV	nach Anmeldung	ohne EB-Kamera	IFZ	✓	✓	✗	✗
Club SoMe/SMMF	✓	✗	✗	✗	✗	✓ (Smartphone)	1x SMMF
Club-Fotograf	✓	Individuell	Ausnahme	✓	✗	Individuell	1x Fotograf
Club-Radio	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗
Blindenreportage	✗	✓	✗	✓	✗	Individuell	✗
Spiel- und Spieleranalyse	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗

Tabelle 3: Zugangsberechtigung zu den Medienarbeitsbereichen für akkreditierte Medienvertreter

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

Poolinterview-Positionen

In der Bundesliga werden bei Bedarf anstelle rein unilateraler Interviewpositionen der nationalen und internationalen audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber folgende Pool-Interviewpositionen eingerichtet:

- eine Pool-Interviewposition National (PIN; vgl. Teil B, Ziffer 2.5.11.5.) für nationale audiovisuelle Verwerter in der Indoor-Flash-Zone;
- eine Multilaterale Onsite-Position (MOP; vgl. Teil B, Ziffer 2.5.11.2.) für internationale audiovisuelle (Live-)Verwerter in der Indoor-Flash-Zone oder der Super-Flash-Zone.

Pitch-Flash-Zone

Bei von der DFL bestimmten **Leuchtturmspielen** finden nach dem Spiel zwei Interviews in der Pitch-Flash-Zone im Mittelkreis des Spielfeldes statt. Die Spieler sind vom jeweiligen Club innerhalb von zwei Minuten nach dem Abpfiff für Super-Flash-Interviews abzustellen. Die beiden bei diesem Spiel am höchsten priorisierten Live-Verwerter dürfen je ein Interview führen.

Mitwirkungsleistungen

Die Medienvertreter haben gemeinsam mit den Verwertungsrechten an dem jeweiligen Spiel das Recht zur Durchführung von Interviews in der entsprechenden Super-Flash- und/oder Indoor-Flash-Zone (nach Leuchtturmspielen abweichend zur SFZ auch in der Pitch-Flash-Zone) erworben und eine berechtigte Erwartung, an der jeweiligen Position in einem unter Berücksichtigung der im Einzelfall gegebenen Umstände angemessenen Umfang Interviews mit Spielern, Trainern und/oder Offiziellen führen zu können. Die Anfrage von Interviewpartnern hat in strukturierter Form beim Medienverantwortlichen des jeweiligen Clubs zu erfolgen. Die Medienverantwortlichen sind angehalten, die Anfragen bestmöglich zu bedienen. Es besteht jedoch keine Garantie, dass die angefragten Interviewpartner auch gestellt werden.

Die am Spieltag in den Interviewzonen tätigen Medienvertreter und Medienverantwortlichen der Clubs sind unter Berücksichtigung des Vorstehenden im Umgang miteinander zu gegenseitiger Wertschätzung, Respekt und Höflichkeit gehalten. Für die Erfüllung von Interviewwünschen und die Abwicklung der Interviews nach Spielende innerhalb der jeweiligen Interview-Zone gelten die Prioritäten und Abstellungspflichten gemäß Tabelle 4, sofern – i.d.R. spätestens mit der Spieltag-Disposition – keine spieltagspezifischen Anpassungen bekannt gegeben wurden.

Bei den internationalen Interviewpositionen DFL DS, MOP, Int. Live-Verwerter 1 bis 3 kann es – in Abhängigkeit von den für das jeweilige Spiel konkret akkreditierten internationalen audiovisuellen Verwertern – einen Priorisierungs-Tausch geben (z.B. Tausch von MOP und Int. Live-Verwerter 1 oder 2), was sich auf die Mitwirkungspflichten auswirken kann, wenn z.B. der MOP die Priorität 2 zugewiesen wird. Ebenso möglich ist die Einrichtung einer zweiten MOP.

Bei von der DFL bestimmten **Leuchtturmspielen** der Bundesliga kann die Anzahl an Interviewpositionen in der Indoor-Flash-Zone gemäß Ziffer 9.b) der MWR in Abhängigkeit vom Interesse und Aufkommen internationaler Verwertungsrechteinhaber um bis zu drei weitere unilaterale oder multilaterale Interviewpositionen erweitert werden.

Abstellungspflichtigen Bundesliga

Priorität	IV-Zone	Abstellungspflicht	Freitag Regel-ST	Samstag 15.30	Samstag 18.30	Sonntag	Freitag ST 1/17/18	Supercup
			DI / MI 18.30	DI / MI 20.30	Donnerstag 20.30			Relegation
Standardspiele								
1	SFZ	2 Spieler + Trainer oder 3 Spieler je Club	Sky	Sky	Sky	DAZN	Sky	SAT.1
2	SFZ	3 Spieler je Club	DFL DS	DAZN	DFL DS	DFL DS	SAT.1	Sky
3	SFZ	1 Spieler + Trainer oder 2 Spieler je Club	Int. Live 1	DFL DS	Int. Live 1	Int. Live 1	DFL DS	DFL DS
4	SFZ	2 Spieler je Club	(Int. Live 2)	Int. Live 1	(Int. Live 2)	(Int. Live 2)	Int. Live 1	Int. Live 1
5	IFZ	1 Spieler + Trainer oder 2 Spieler je Club	ARD	ARD	ZDF (nur SA)	ARD	ARD	PIN
6	IFZ		PIN	PIN	PIN	PIN	PIN	Int. Live 2
7	IFZ		Int. Live 2/3	Int. Live 2	Int. Live 2/3	Int. Live 2/3	Int. Live 2	MOP
8	IFZ		MOP	MOP	MOP	MOP	MOP	Int. Live 3
9	IFZ		Int. Live 3	Int. Live 3	Int. Live 3	Int. Live 3	Int. Live 3	-
(10)	IFZ	-	Club-TV	Club-TV	Club-TV	Club-TV	Club-TV	Club-TV
Erweiterte Mitwirkungsleistungen bei Leuchtturmspielen								
+1	IFZ	1 Spieler + Trainer oder 2 Spieler je Club	Int. Live 4	Int. Live 4	Int. Live 4	Int. Live 4	Int. Live 4	Int. Live 4
+2	IFZ		Int. Live 5	Int. Live 5	Int. Live 5	Int. Live 5	Int. Live 5	Int. Live 5
+3	IFZ		Int. Live 6	Int. Live 6	Int. Live 6	Int. Live 6	Int. Live 6	Int. Live 6

Tabelle 4: Interviewprioritäten und Abstellungspflichten nach dem Spiel (Bundesliga)

Interviews der (Haupt-)Live-Verwerter

Die Interviewwünsche der audiovisuellen Live-Verwerter in der Super-Flash-Zone sind zeitlich vor den Wünschen in der Indoor-Flash-Zone zu bedienen.

Insbesondere an den Interview-Positionen in der Super-Flash-Zone im Stadion-Innenraum mit Priorität 1 bzw. 2 bzw. an der Presenter-Position müssen die Flash-Interviews zur Sicherstellung der Berücksichtigung in den laufenden Live-Übertragungen mit allen zur Verfügung zu stellenden Protagonisten (Spieler und ggf. Trainer) innerhalb der folgenden Zeitslots erfolgen:

- Die ersten beiden Spieler-Interviews müssen innerhalb von 10 Minuten nach Abpfiff beginnen.
- Ein drittes Spieler-Interview muss innerhalb von 15 Minuten nach Abpfiff beginnen.
- Ein Trainer-Interview muss an den Positionen mit Priorität 1 und 2 spätestens 20 Minuten nach Abpfiff beginnen und ist an den Positionen der nationalen Live-Verwerter von der Flash-Interview-Regel ausgenommen.

Abstellungspflichten 2. Bundesliga

Priorität	IV-Zone	Abstellungspflicht	Freitag 18.30	Samstag 13.00	Sonntag	Samstag 20.30	Freitag ST 01	Relegation
Standardspiele und Leuchtturmspiele								
1	SFZ	2 Spieler + Trainer oder	Sky	Sky	Sky	RTL	Sky	SAT.1
2	SFZ	3 Spieler je Club	Int. Live 1	Int. Live 1	Int. Live 1	Sky	SAT.1	Sky
3	SFZ	1 Spieler + Trainer oder	ARD (Audio)	ARD (Audio)	ARD (Audio)	ARD (Audio)	ARD (Audio)	ARD (Audio)
4	SFZ	2 Spieler je Club	-	-	-	Int. Live 1	Int. Live 1	Int. Live 1
5	IFZ	1 Spieler + Trainer oder 2 Spieler je Club	ARD	ARD	ARD	ZDF	ARD	DFL DS
6	IFZ		DFL DS	DFL DS	DFL DS	DFL DS	DFL DS	Int. Live 2
7	IFZ		Int. Live 2	Int. Live 2	Int. Live 2	Int. Live 2	Int. Live 2	-
(8)	IFZ	-	Club-TV	Club-TV	Club-TV	Club-TV	Club-TV	Club-TV

Tabelle 5: Interviewprioritäten und Abstellungspflichten nach dem Spiel (2. Bundesliga)

Welcher Club welchen Medienpartner (Live-Verwerter national vs. DFL DS stellvertretend für Live-Verwerter international) zuerst bedient, stimmen die Medienverantwortlichen beider Clubs untereinander ab. Alle weiteren internationalen Live-Verwerter an den Interview-Positionen in der Super-Flash-Zone mit Priorität 3 und 4 sowie ggf. auch in der Indoor-Flash-Zone müssen den ersten Protagonisten eines Clubs innerhalb von zehn Minuten gestellt bekommen.

Interviews der nationalen Highlight-Verwerter

In der Indoor-Interview-Zone sind die Interviewwünsche der nationalen Highlight-Verwerter (ARD/ZDF und PIN) vorrangig vor den Interviewwünschen etwaiger internationaler Medienpartner zu erfüllen.

Sollten die Pool-Interview-Positionen PIN und/oder MOP nur von einem nationalen bzw. internationalen audiovisuellen Verwerter gebucht werden, gelten die Mitwirkungspflichten für den audiovisuellen Verwerter, der anstelle der PIN bzw. MOP die Interview-Position besetzt. D.h. bucht bei einem Spiel am Samstag um 15.30 Uhr beispielsweise nur das ZDF die PIN, so dass in der Folge das ZDF die Position mit einem eigenen EB-Team besetzt, gelten die Priorität und die Mitwirkungspflichten der PIN für das ZDF.

1.4.2. Mixed Zone

Die Mixed-Zone sollte, falls räumlich möglich, in zwei Bereiche (Audio-Medien und Print-/Online-Journalisten) unterteilbar sein. Die Medienvertreter führen die Interviews nur in dem ihnen jeweils zugewiesenen Bereich.

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 folgenden ausdrücklich vorgesehenen Ausnahmefälle (vgl. Tabelle 3 und Teil B, Ziffer 2.6.).

Vor dem Spiel

- Tätigkeiten von drahtlosen Kameras der Basissignalproduktion während der Platzinspektion und/oder im Medienkorridor während des Aufwärmens der Mannschaften;
- Tätigkeiten nationaler und/oder internationaler audiovisueller Live-Verwerter im Rahmen unilateraler Produktion (i.d.R. Sendungseröffnung) gemäß Ziffer 6.b) der MWR;
- Tätigkeiten von Kameras der Basissignalproduktion sowie eines DFL-Fotografen während des Auflaufens einschließlich der Seitenwahl.

Während des Spiels

- Tätigkeiten einer drahtlosen Kamera (i.d.R. CineCam) der Basissignalproduktion ca. 5-8 Meter auf dem Spielfeld in eindeutigen Spielunterbrechungen (insbesondere nach Torerfolgen);

Nach dem Spiel

- die Durchführung von Pitch-Flash-Interviews berechtigter audiovisueller Live-Verwerter bei von der DFL bestimmten **Leuchtturmspielen** im Mittelkreis gemäß Ziffer 9.d) der MWR;
- die Produktion von emotionalen Bildern durch
 - (1) Kameras der Basissignalproduktion;
 - (2) eine Kamera der DFL DS i.d.R. für Promotion-/Trailerproduktionen;
 - (3) ein Smartphone pro Club für Bilder des Social Media Matchday Feeds;
 - (4) einen DFL-Fotografen;
 - (5) jeweils einen Clubfotografen.

1.7. Mannschaftsbereiche

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

Vor dem Spiel

- Zugang zu den Mannschaftskabinen in Stadien der Bundesliga und auf Anfrage auch in Stadien der 2. Bundesliga für eine Kamera der Basissignalproduktion zur Erstellung von Kabinenbildern (bis spätestens 2 Stunden vor dem Anstoß);
- Zugang zu den Mannschaftskabinen für berechnigte audiovisuelle Live-Verwerter zur Erstellung von Kabinenaufsagern (bis spätestens 2 Stunden vor dem Anstoß) gemäß Ziffer 6.a) der MWR;

- Zugang zum Kabinentrakt für eine Kamera der Basissignalproduktion nach Ankunft der Mannschaften zur Erstellung von Bildern in einer Mannschaftskabine bzw. dem Kabinengang gemäß Ziffer 6.d) der MWR;
- Zugang zum Bereich der Busankünfte für Mitarbeiter oder Beauftragte der Basissignalproduktion zwecks Installation und/oder Deinstallation von Kameratechnik an einem Mannschaftsbus zur Erstellung von Bildern bei der Busanfahrt zum Stadion gemäß Ziffer 6.c) der MWR;
- Zugang zur späteren Indoor-Flash-Zone für einen audiovisuellen Live-Verwertern im Fall des etwaigen Clubwunsches zur Führung eines Interviews außerhalb des Stadion-Innenraums;
- Zugang zum Sammelbereich vor dem Auflaufen für Kameras der Basissignalproduktion zur Erstellung von Bildern beim Sammeln der Mannschaften;
- Zugang zum Sammelbereich vor dem Auflaufen für jeweils einen Social Media Feed-Beauftragten pro Club zur Erstellung von Bildern beim Sammeln der Mannschaften.

In der Halbzeitpause

- Zugang zum Spielertunnel und der späteren Indoor-Flash-Zone für berechnigte audiovisuelle Live-Verwerter bei von der DFL bestimmten **Leuchtturmspielen** der 2. Bundesliga zur Durchführung von Interviews gemäß Ziffer 9.i) bzw. Ziffer 9.j) der MWR.

Nach dem Spiel

- Zugang zum Kabinentrakt für einen Pool-Reporter mit einer Kamera der Basissignalproduktion, der DFL DS oder vom Club-TV zur Durchführung von multilateralen Interviews in einer Mannschaftskabine bzw. im Kabinengang gemäß Ziffer 9.e) der MWR.

1.8. Drahtlostechnik

Alle akkreditierten Medien und alle technischen Dienstleister müssen für die Nutzung von Drahtlostechnik (Mikrofone, Kameras etc.) die Zustimmung eines 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 Mikrophon- oder Kameratechnik nicht zulässig und wird in einem solchen Fall von Sportcast untersagt.

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 stadionahe 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 Medienarbeitsbereichen tätig sein, insbesondere auf dem Ü-Technik-Stellplatz, der Medientribüne, den Kamerapositionen, im Stadion-Innenraum und in den Interview-Zonen. Als Ausnahme zu der Regel, dass Mannschaftsbereiche nicht betreten werden dürfen, ist es Mitarbeitern und Beauftragten von Sportcast gestattet, diese Bereiche während ihrer Auf-/Abbau- und ggf. Produktionstätigkeit (z.B. Aufnahmen der eingerichteten Mannschaftskabinen, im Kabinentrakt/in der Kabine unmittelbar nach der Busankunft und beim Sammeln der Mannschaften vor dem Auflaufen) im notwendigen Maß zu betreten (vgl. Teil B, Ziffer 1.7.). Ebenso ist es Mitarbeitern und Beauftragten von Sportcast als Ausnahme zu der Regel, dass das Spielfeld nicht betreten werden darf, gestattet, dieses insbesondere für die in Teil B, Ziffer 1.6 aufgelisteten Tätigkeiten zu betreten.

Die Produktion des Basissignals erfolgt entsprechend den in den Produktionsstandards festgelegten Kamera- und Audiokonzepten (vgl. Anlage 2 der Medienrichtlinien; Anhang XI zur LO). Dabei werden von Sportcast u.a. Atmo-Mikrofone eingesetzt, die im Stadion-Innenraum in der Nähe des Spielfeldes gemäß den Audiokonzepten (vgl. Ziffer 2 in Anlage 2 der Medienrichtlinien; Anhang XI zur LO)) platziert werden. Die Atmo-Mikrofone werden für die Tonaufnahme der Spiel- und Stadionatmosphäre genutzt; eine spezielle Ausrichtung auf die Mannschaftsbänke sowie die Strafräume, um z.B. Originaltöne von Spielern, Trainern, Schiedsrichtern etc. aufzuzeichnen, erfolgt nicht. Sofern sich die Trainer, Spieler oder Schiedsrichter in der Nähe der Atmo-Mikrofone oder der Kameramikrofone befinden kann es jedoch zur Aufnahme von Originaltönen von Trainern, Spielern oder Schiedsrichtern kommen.

2.2. Bestimmungen für DFL Digital Sports

In welchen Medienarbeitsbereichen die Mitarbeiter und Beauftragten der DFL DS tätig sein dürfen, bestimmt sich nach dem jeweiligen 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 GPP (z.B. Interviews) finden die für internationale audiovisuelle (Live-)Verwerter geltenden Berechtigungen und Bestimmungen (vgl. Teil B, Ziffer 2.5) entsprechend für die DFL DS Anwendung.

2.3. Bestimmungen für Spieldatenerheber

Zusätzlich zu den Zugangsberechtigungen gemäß Tabelle 3 ist ein Mitarbeiter oder Beauftragter des Erhebers der offiziellen Spieldaten zum Zugang zur Schiedsrichterkabine berechtigt. Die Arbeitsplätze sind mit mindestens einem Zugang zu Daten-/Telekommunikationsleitungen ausgestattet. Die Kosten für die Nutzung der Daten-/Telekommunikationsleitungen (z.B. Aktivierungs-, Leitungs- und Nutzungskosten) sind von Sportec Solutions zu tragen.

Dem gemäß Teil A, Ziffer 2.3. akkreditierungsfähigen Sportdatendienste-Anbieter stehen auf der Medientribüne pro Spiel bis zu drei Arbeitsplätze zur Verfügung. Die Zuteilung der konkreten Arbeitsplätze erfolgt in Abstimmung mit dem jeweiligen Heimclub durch Sportcast.

2.4. Bestimmungen für Technikdienstleister

Mit einer Akkreditierung als Mitarbeiter oder Beauftragter eines Technikdienstleisters (insbesondere Torlinientechnologie- und/oder Video-Assist- und/oder Virtuelle Werbung-Anbieter) ist es gestattet, die hiermit jeweils in Zusammenhang stehenden Aufgaben wahrzunehmen.

Als Ausnahme zu der 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. Darüber hinaus ist es Mitarbeitern/Beauftragten des Video-Assist-Anbieters gestattet, das Spielfeld vor dem Spiel im Anschluss an die Technische Probe von Sportcast für die Synchronisierung der Kamerasignale zu betreten. Zudem ist ein Mitarbeiter/Beauftragter des Video-Assist-Anbieters zum Zutritt zur Schiedsrichterkabine berechtigt.

Ein akkreditierter Mitarbeiter/Beauftragter des Video-Assist-Anbieters ist (auch während des Spiels) zum Zugang zur Video-Assist 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. Bei der Nutzung von Medienarbeitsbereichen haben nationale Verwerter hinsichtlich der vertraglich eingeräumten Produktionsrechte (vgl. Anlage 3 in Verbindung mit Teil B, Ziffer 1.4.) Vorrang vor internationalen Live-Verwertern.

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

Im Fall von parallelen, gleichwertigen Berechtigungen nationaler audiovisueller Verwerter zur Nutzung der Medienarbeitsbereiche gelten folgende Prioritäten:

Priorität	Bundesliga (FR, 1./17./18. ST) 2. Bundesliga (1. Spieltag)	Bundesliga (Sa, 15.30)	Supercup, Relegation 2. Bundesliga (SA, 20.30)
1	Pay-Live-Verwerter	Pay-Live-Verw. (Einzelspiel)	Free-Live-Verwerter
2	Free-Live-Verwerter	Pay-Live-Verw. (Konferenz)	Pay-Live-Verwerter
3	Highlight-Verwerter		HL-Verwerter (nur 2. BL)

Tabelle 6: Prioritäten für nationale audiovisuelle Verwerter bei parallelen Berechtigungen.

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.

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, sofern keine (Sicht-)Beeinträchtigung weiterer Medienvertreter erfolgt.

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 zeitversetzten 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 Beantragung in Abhängigkeit vorhandener Kapazitäten ebenfalls Beobachter-Plätze (Observer Seats) zugestanden werden.

Die Nutzung von Beobachter-Plätzen ist vorrangig für zusätzliches redaktionelles Personal der nationalen und internationalen Verwerter vorgesehen, nicht aber für eine Nutzung durch Technikpersonal (z.B. ein während des Spiels nicht aktiver Kamera-Operator). Die Beantragung von Beobachter-Plätzen für reine Spieltag-Gäste von audiovisuellen Live-Verwertern ist möglich, der Zugang dieser Gäste erstreckt sich im Fall einer Zusage jedoch i.d.R ausschließlich auf die Medientribüne, falls Plätze der Medientribüne zur Verfügung gestellt werden, sowie allgemeine Zuschauerbereiche des Stadions, nicht aber auf weitere Medienarbeitsbereiche. Die Zuteilung von Beobachter-Plätzen (Observer Seats) erfolgt durch Sportcast in Abstimmung mit den Clubs.

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 vom Club 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 erst nach der Pressekonferenz möglich.

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

2.5.5. Fieldreporter-Platz

Nationale Live-Verwerter sind gemäß der eingeräumten Produktionsrechte (vgl. Anlage 3) zur Einrichtung eines Fieldreporter-Platzes berechtigt. Im Rahmen der vorhandenen Kapazitäten und nach 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 aus nicht einsehbar ist.

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

2.5.6. Presenter-Position

Zur Nutzung einer Presenter-Position für redaktionelle Maßnahmen vor dem Spiel, in der Halbzeitpause 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 Halbzeitpause 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, in Ausnahmefällen bis zu vier 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.

2.5.7. 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 Halbzeitpause außerhalb des 10-2-2-5-Zeitfensters stattfinden und dürfen zu keinem Zeitpunkt zur Beeinträchtigung des Spielablaufs führen. Bis zu zwei Fieldreporter-Positionen pro Live-Verwerter dürfen 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-Verwertern im Fall eines Interview-Vorhabens in die Super-Flash-Zone verlegt, mit einem Interview-Rücksetzer versehen und sollte sich 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 internationale Live-Verwerter berücksichtigt werden, die die MOP innerhalb von aneinandergereihten „10-Minuten-Slots“ für Aufsager (Stand-Ups) und/oder Interviews buchen können, wobei der letzte Slot 15 Minuten vor dem Anpfiff beendet sein muss.

2.5.8. Schalte/Aufsager

Grundsätzlich sind nur Live-Verwerter berechtigt, Schalten/Aufsager (live oder als Aufzeichnung) durchzuführen. Ausnahmen sind bei frühzeitiger Anfrage mit Zustimmung der DFL für die nationalen Highlight-Verwerter unter angepassten Rahmenbedingungen möglich.

Schalten der Live-Verwerter finden vorrangig von einer Position im Stadion-Innenraum (Presenter-, Fieldreporter-Position) statt. Zusätzlich sind Schalten/Aufsager oder Moderationen für verschiedene audiovisuelle Live-Verwerter auch an folgenden Positionen möglich:

Mannschaftskabine

Live-Verwerter erhalten gemäß Ziffer 6.a) der MWR nach Anmeldung im MST im Rahmen der üblichen Akkreditierungsfristen im Zeitraum von vier bis zwei Stunden vor dem Anstoß Zugang zu den Mannschaftskabinen für Aufnahmen und Aufzeichnungen in begrenztem Umfang. Nationale Live-Verwerter können den Zugang z.B. für einen Kabinenaufsager oder die Aufzeichnung einer Sendungseröffnung bei einer maximalen Produktionszeit von 10 Minuten nutzen. Internationale Live-Verwerter erhalten den Zugang für Kabinenaufsager für bis zu 5 Minuten Produktionszeit. Die technische Abwicklung für die internationalen Live-Verwerter wird vorrangig über von der DFL zur Verfügung gestellte Technik (Kabinen-MOP) erfolgen. Die Zuteilung der Zeitslots erfolgt unter bestmöglicher Berücksichtigung der Wünsche der Live-Verwerter i.V.m. der Anwendung allgemeiner Prioritäten bei der Umsetzung von Produktionsrechten durch DFL/Sportcast.

Jede Aktivität in einer Mannschaftskabine muss von einem Medienverantwortlichen des Clubs begleitet werden und darf im Fall der Verwertung einer aufgezeichneten Schalte keinen „Live-Charakter“ erzeugen.

Für die Umsetzung einer unilateralen Tätigkeit in einer Mannschaftskabine gelten insbesondere die folgenden Rahmenbedingungen:

- Es darf sich jeweils nur ein Live-Verwerter in der Mannschaftskabine aufhalten.
- Der Club hat ein Mitspracherecht bei der Auswahl der Position für den Aufsager.
- Es dürfen maximal sechs Personen des nationalen Live-Verwerter tätig sein.
- Es sind keine zusätzlichen Aufbauten (Tisch, Monitor, etc.) gestattet.

Spielfeld

Live-Verwerter erhalten gemäß Ziffer 6.b) der MWR nach Anmeldung im MST im Rahmen der üblichen Akkreditierungsfristen im Zeitraum bis zu 15 Minuten vor dem Anstoß Zugang zum Spielfeld für Aufnahmen und Aufzeichnungen insbesondere für eine Sendungseröffnung in begrenztem Umfang. Jedem Live-Verwerter werden in Abhängigkeit des individuellen Vorhabens Zeitslots von maximal 10 Minuten Produktionszeit zugeteilt. Die Zuteilung der Zeitslots erfolgt unter bestmöglicher Berücksichtigung der Wünsche der Live-Verwerter i.V.m. der Anwendung allgemeiner Prioritäten bei der Umsetzung von Produktionsrechten durch DFL/Sportcast.

Medienkorridor

Im Zeitraum von 60 bis 15 Minuten vor dem Anstoß sind Aufnahmen und Aufzeichnungen für eine Sendungseröffnung in enger Abstimmung mit Sportcast im sogenannten Medienkorridor entlang der Mittellinie (vgl. Abbildung 2) möglich. Eine etwaige Umsetzung im Mittelkreis ist dabei abhängig davon, ob der Club Werbung in Form einer Mittelkreisplane einsetzt oder nicht.

Im Zeitraum bis 60 Minuten vor dem Anstoß sind Aufnahmen und Aufzeichnungen für eine Sendungseröffnung in enger Abstimmung mit Sportcast und dem Club auch in weiteren Bereichen des Spielfeldes (z.B. im Strafraum; vgl. Abbildung 2) möglich. Bei jeder Umsetzung außerhalb des Medienkorridors obliegt die letzte Zustimmung dem Club. Eine etwaige

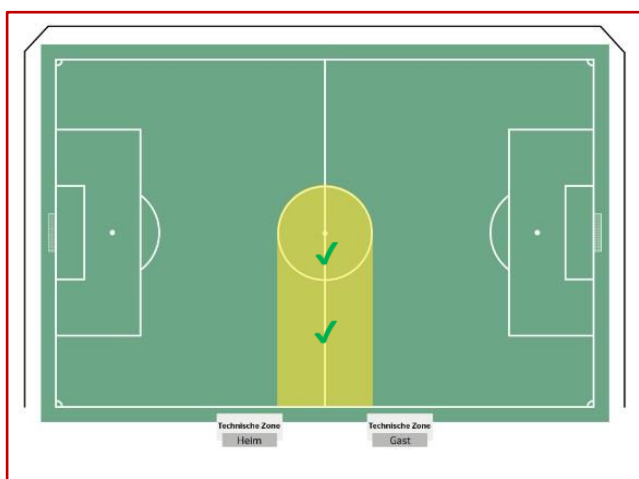


Abbildung 2: Medienkorridor für audiovisuelle Tätigkeiten bis 15 Minuten vor dem Anstoß.

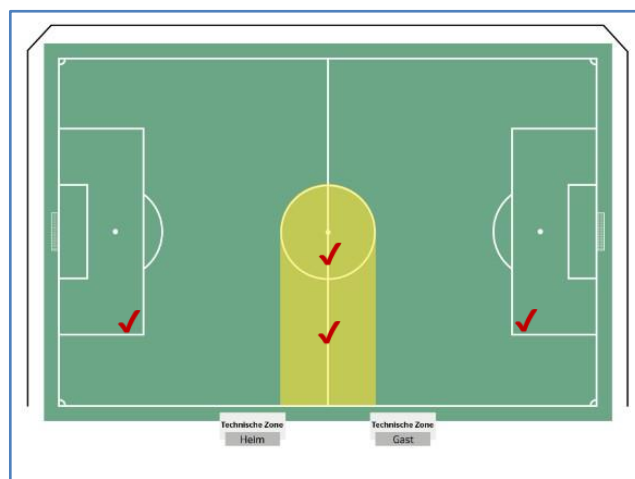


Abbildung 2: Optionen zur Durchführung einer Sendungseröffnung im Zeitraum bis 60 Minuten vor dem Anstoß (beispielhaft).

Umsetzung im Mittelkreis ist dabei abhängig davon, ob der Club Werbung in Form einer Mittelkreisplane einsetzt oder nicht.

Für die Umsetzung einer unilateralen Tätigkeit auf dem Spielfeld gelten die folgenden Rahmenbedingungen:

- Es darf sich jeweils nur ein Live-Verwerter für eine maximale Produktionszeit von 10 Minuten auf dem Spielfeld aufhalten.
- Sofern der Club ein Werbebanner im Mittelkreis einsetzt, muss sich die Position für die Sendungseröffnung außerhalb des Mittelkreises befinden.
- Bei einer Umsetzung bis 60 Minuten vor dem Anstoß kann sowohl drahtlose als auch kabelgebundene Kamera-/Mikrofontechnik eingesetzt werden, ab 60 Minuten vor dem Anstoß ist nur noch drahtlose Kamera-/Mikrofontechnik erlaubt.
- Es dürfen maximal sechs Personen des nationalen Live-Verwerter (z.B. 3x Reporter/Experte, 1x Kamera, 1x Technik, 1x Aufnahmeleitung) tätig sein.
- Es sind keine zusätzlichen Aufbauten (Tisch, Monitor, etc.) gestattet.
- Es ist keine spontane Interaktion mit Protagonisten der Clubs und/oder den Schiedsrichtern zugelassen.
- Auf Maßnahmen der Rasenvorbereitung des Clubs ist Rücksicht zu nehmen, so dass rechtzeitig eine Abstimmung mit Sportcast und dem Club erfolgen muss.

Nach rechtzeitiger Abstimmung mit Sportcast und Zustimmung des Clubs können Schalten/-Aufsager auch von gesonderten Positionen im Stadion (z.B. Tribünenbereich vor Stadionöffnung) durchgeführt werden.

Darüber hinaus ist es einem nationalen Live-Verwerter (bei paralleler nationaler Live-Verwertung zunächst dem priorisierten Live-Verwerter) nach rechtzeitiger vorheriger Anfrage bei DFL/Sportcast 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. Ebenso ist es einem nationalen Live-Verwerter (bei paralleler nationaler Live-Verwertung zunächst dem priorisierten Live-Verwerter) nach denselben Anfrage- und Zustimmungsbedingungen gestattet, spätestens bis zum Auflaufen der beiden Mannschaften eine Schalte (als Aufsager) aus einer fest definierten Position am Rande des Bereichs, in dem sich die Spieler und Schiedsrichter sammeln, durchzuführen. Bei beiden Optionen dürfen maximal zwei Reporter/Experten im Einsatz sein.

Schalten in Form eines Interviews während der Flash-Interview-Phase nach dem Spiel sind zwingend auf die Länge eines Flash-Interviews zu beschränken. Zulässige Live-Schalten von nationalen Highlight-Verwertern innerhalb des Verwertungsfensters haben in der jeweils vorgesehenen Interview-Zone (i.d.R. Indoor-Flash-Zone) zu erfolgen.

Bei aufgezeichneten Schalten in ein Studio eines Live- oder Highlight-Verwerter muss sich der Club-Vertreter in der für den jeweiligen Medienpartner vorgesehenen Interview-Zone befinden. Der Zeitpunkt der Aufzeichnung einer Schalte in Form eines Interviews wird zwischen dem audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber, Sportcast und dem Medienverantwortlichen des jeweiligen Clubs abgestimmt, wobei die Aufzeichnung zum Schutz der Flash-Interview-Phase frühestens nach dem Ende der Pressekonferenz stattfinden sollte.

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 Erwerber-Inhalten (AV) beizustellen. Internationalen Verwertern und nationalen Verwertern ohne 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 i.d.R. die Hintertor-Bereiche im Stadion-Innenraum sowie in Abhängigkeit von freien Kapazitäten und Bewilligung der DFL auch Positionen im Tribünenbereich (z.B. das Führungskamerapodest) genutzt. Im Hintertorbereich ist das Arbeiten mit grundsätzlich auf das Spielfeld gerichteten Kameras gestattet.

2.5.10. EB-Team

Audiovisuelle Medien sind berechtigt, mit den ihnen im Rahmen der Spieltag-Akkreditierung zugestandenen Anzahl an EB-Kameras Erwerber-Inhalte (AV) in den zugelassenen Bereichen des Stadions zu produzieren. Die Drehmöglichkeiten für EB-Teams sind grundsätzlich auf den Stadion-Innenraum und/oder die Interview-Zonen beschränkt. Darüber hinaus gehende unilaterale Aufnahmen wie z.B. im Bereich des Stadion-Umlaufs und/oder Fan-Interviews sind nur dann möglich, falls die DFL und der jeweilige Heimclub ihr Einverständnis hierzu gegeben haben und dieser Dreh vom Heimclub personell betreut wird. Aufnahmen auf einer (Zuschauer-/Medien-) Tribüne sind 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 im Hintertorbereich mit auf das Spielfeld gerichteten Kameras 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.

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 Kamertechnik 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 Indoor-Flash-Zone zu gelangen, sind die EB-Kameras auszuschalten.

In allen Interview-Zonen sind 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 auch außerhalb des zugewiesenen Bereichs zur Kontaktaufnahme zu den Medienverantwortlichen der beiden Clubs zwecks Absprache über die Zuführung der Interviewgäste aufhalten.

Die Nutzung von Erwerber-Inhalten (AV) darf nur nach Maßgabe der mit dem DFL e.V. geschlossenen Vereinbarungen über audiovisuelle Verwertungsrechte erfolgen.

2.5.11. Interviews

Für Interviews am Spieltag stehen den audiovisuellen Medien vor dem Spiel, in der Halbzeitpause und nach dem Spiel verschiedene Interview-Zonen/-Positionen zur Verfügung (vgl. Tabelle 7). Bei der Durchführung sind die Prioritäten gemäß Teil B, Ziffer 1.4. sowie die folgenden Bestimmungen zu beachten. Während des Spiels sind Interviews grundsätzlich nicht gestattet.

2.5.11.1. Interviews in der Busankunft-Zone

Nationale Live-Verwerter sind gemäß der eingeräumten Produktionsrechte (vgl. Anlage 3) zur Durchführung von Interviews in der Busankunft-Zone berechtigt. Jeder Club ist gemäß Ziffer 7.1.b) der MWR verpflichtet, unmittelbar nach Ankunft am Stadion einen Spieler der Startaufstellung des betreffenden Spiels für ein Flash-Interview abzustellen. Für den Fall, dass in räumlicher Nähe zur Busankunft keine geeignete Position eingerichtet werden kann, ist die Durchführung des Interviews auch an einer alternativen Position in der späteren Indoor-Flash-Zone gestattet. Busankunft-Interviews werden nicht vor Interview-Rücksetzern durchgeführt.

Falls der/die nationale/n Live-Verwerter von ihrem Recht zur Durchführung eines Interviews in der Busankunft-Zone bei einem Spiel keinen Gebrauch machen oder ein solches Interview nur bei einem Club umsetzen will/wollen, kann ein Busankunft-Interview auf Nachfrage auch von einem internationalen Live-Verwerter bzw. der DFL DS in Anspruch genommen werden.

2.5.11.2. Interviews im Stadion-Innenraum

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

Vor dem Spiel können Interviews i.d.R. an der jeweiligen Presenter-Position oder an einer Fieldreporter-Position geführt werden.

In der Halbzeitpause dürfen Interviews mit gemäß Ziffer 7.2. der MWR abgestellten Club-Vertretern an der Presenter- und/oder an der Fieldreporter-Position geführt werden.

Bei von der DFL bestimmten **Leuchtturmspielen** in der 2. Bundesliga können Interviews in der Halbzeitpause gemäß Ziffer 9.j) der MWR in Abstimmung mit den Clubs auch im Bereich der späteren Indoor-Flash-Zone oder des Spielertunnels durchgeführt werden.

Nach dem Spiel werden Flash-Interviews mit Club-Vertretern gemäß Ziffer 7.3.a) der MWR an der/den Super-Flash-Position(en) am Spielfeldrand vor Interview-Rücksetzern geführt. In Abstimmung mit dem jeweiligen Club können einzelne Interviews auch an einer Presenter-Position geführt werden (vgl. Teil B, Ziffer 1.4.1. dieser Durchführungsbestimmungen i.V.m. Ziffer 7.3. und Ziffer 9.c) der MWR). Interviews an der Presenter-Position brauchen nicht als Flash-Interview geführt zu werden, dürfen jedoch insbesondere hinsichtlich der Summe der Interviewverpflichtungen der Clubs eine maximale Länge von fünf Minuten nicht überschreiten.

Stadionbereich	Interview-Zone	Vor dem Spiel	In der Halbzeit	Nach dem Spiel
Busankunft	Busankunft-Zone	Live-Verwerter (national)	-	-
Stadion-Innenraum	Presenter-Position	Live-Verwerter (national/international)	Live-Verwerter (national/international)	Live-Verwerter (national/international)
	Fieldreporter-Position	Live-Verwerter (national/international)	Live-Verwerter (national/international)	-
	Super-Flash-Zone	-	-	Live-Verwerter (national/international)
				MOP (Ausnahme) (international)
Pitch-Flash-Zone (nur bei Leuchtturmspielen)	-	-	Live-Verwerter (national/international)	
TV-Studio	Pitch View-Studio	Live-Verwerter (national/international)	Live-Verwerter (national/international)	Live-Verwerter (national/international)
	Indoor-Studio	Live-Verwerter (national/international)	Live-Verwerter (national/international)	Live-Verwerter (national/international)
	Gesprächsinsel	-	-	Highlight-Verwerter 1 (national)
Tribüne	VIP-Position	Live-Verwerter (national)	Live-Verwerter (national)	Live-Verwerter (national)
Interview-Zonen	Indoor-Flash-Zone	Nur im Ausnahmefall	Nur im Ausnahmefall	Live-Verwerter (national/international)
				Highlight-Verwerter 1 (national)
				PIN (national)
				MOP (Standard) (international) (Club-TV)
Kabinentrakt	Kabinentrakt (nur bei Leuchtturmspielen)	-	-	Club-TV (für alle Medien)
Sonderpositionen (z.B. abw. Position im Stadion-Innenraum)		Live-Verwerter nur in Absprache DFL/Club (national/international)	Live-Verwerter nur in Absprache DFL/Club (national/international)	-

Tabelle 7: Zeitliche und räumliche Bestimmungen für Interviews

Bei von der DFL bestimmten **Leuchtturmspielen** sind Flash-Interviews gemäß Ziffer 9.d) der MWR durch den/die nationalen audiovisuellen Live-Verwerter unmittelbar nach dem Abpfiff auch auf dem Spielfeld in der Pitch-Flash-Zone gestattet. Die Spieler sind innerhalb von zwei Minuten nach Spielende im Mittelkreis des Spielfeldes abzustellen. Der Umfang der Interviews ist auf zwei Fragen durch den Fieldreporter des audiovisuellen Live-Verwerter beschränkt. Die Umsetzung kann ausschließlich beim Einsatz drahtloser Kamertechnik erfolgen.

Sofern die internationale Multilateral Onsite-Position (MOP) in der Super-Flash-Zone eingerichtet wird, ist die Durchführung der Interviews auch hier nur in Form von Flash-Interviews

und mit einem von Sportcast zur Verfügung gestellten Mikrofon-Windschützer mit Wettbewerbs-Logo (Bundesliga oder Supercup) gestattet. An einer MOP können bis zu vier Reporter von den internationalen (Live-)Verwertern berücksichtigt werden. Die jeweils zugeteilte Aufnahmeleitung von Sportcast trägt die Interviewwünsche gebündelt direkt an die Medienverantwortlichen der Clubs heran.

2.5.11.3. Interviews im TV-Studio

Live-Verwerter können Interviews mit Club-Vertretern – alternativ zur Presenter-Position bzw. zur Super-Flash-Position – vor dem Spiel, in der Halbzeitpause und nach dem Spiel auch in einem TV-Studio führen.

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.

Die Interviews in einem TV-Studio oder an einer Gesprächsinsel nach dem Spiel brauchen nicht als Flash-Interview geführt zu werden.

2.5.11.4. Interviews an der VIP-Position

Live-Verwertern mit entsprechender Berechtigung gemäß Anlage 3 ist es unter der Voraussetzung eines (durch den Club) vorab zugesagten Interview-Partners 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 Halbzeitpause oder nach dem Spiel zu nutzen. Der Club sollte dem Live-Verwerter bei der Vermittlung von Interview-Partnern behilflich sein.

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 Reporter sowie eine Aufnahmeleitung, einen Kameraoperator und eine technische Assistenz beschränkt. Für die Dauer der vor dem Spiel, in der Halbzeitpause 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.

2.5.11.5. Interviews in der Indoor-Flash-Zone

Die Indoor-Flash-Zone steht allen audiovisuellen Verwertern erst nach Spielende für Interview-Aktivitäten zur Verfügung. Die Flash-Interviews mit den gemäß Ziffer 7.3.b) der MWR abzustellenden Club-Vertretern finden an den jeweils zugewiesenen Positionen vor Interview-Rücksetzern statt. Aufnahmen über den Umfang der Interviews hinaus sind gestattet, sofern die zugewiesene Interview-Position nicht verlassen wird und sich die Aufnahmen auf die Interview-Zonen beschränken.

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

An der Pool-Interviewposition National (PIN) und der internationalen Multilateralen Onsite-Position (MOP) in der Indoor-Flash-Zone ist die Durchführung der Interviews nur in Form von Flash-Interviews und mit einem von Sportcast zur Verfügung gestellten Mikrofon-Windschützer mit Wettbewerbs-Logo (Bundesliga oder Supercup) gestattet. An der PIN können bis zu zwei Reporter von den jeweils berechtigten PIN-Teilnehmern für die untereinander aufzuteilende Interviewführung zugelassen werden. Sollte es mehr als zwei Interessenten geben, erfolgt die Zusage zur Entsendung eines Reporters gemäß der in der Tabelle 8 festgelegten Prioritäten. An einer MOP können bis zu vier Reporter von internationalen (Live-)Verwertern berücksichtigt werden. Beiden Positionen (PIN/MOP) sind Aufnahmeleitungen von Sportcast zugeteilt, die die Interviewwünsche gebündelt direkt an die Medienverantwortlichen der Clubs herantragen.

	Spieltermin			HL I	PIN-Berechtigungen					
					Prio ①	Prio ②	Prio ③	Prio ④		
Regelspieltag	Freitag	BL	20.30 h	ARD	ZDF	DAZN	RTL	SAT.1	Sport1	BILD
	Samstag	BL	15.30 h	ARD	ZDF	-	RTL	SAT.1	Sport1	BILD
	Samstag	BL	18.30 h	ZDF	Sport1	DAZN	RTL	SAT.1	ARD	BILD
	Sonntag	BL	15.30 h	ARD	-	Sky	RTL	SAT.1	ZDF	BILD
	Sonntag	BL	17.30 h	ARD	-	Sky	RTL	SAT.1	ZDF	BILD
	Sonntag	BL	19.30 h	ARD	-	Sky	RTL	SAT.1	ZDF	BILD
Engl. Woche	Dienstag	BL	18.30 h	ARD	-	DAZN	RTL	SAT.1	ZDF	BILD
	Dienstag	BL	20.30 h	ARD	-	-	RTL	SAT.1	ZDF	BILD
	Mittwoch	BL	18.30 h	ARD	-	DAZN	RTL	SAT.1	ZDF	BILD
	Mittwoch	BL	20.30 h	ARD	-	-	RTL	SAT.1	ZDF	BILD
	Donnerstag	BL	20.30 h	-	-	DAZN	RTL	SAT.1	ZDF	BILD
REL	Relegation	BL-2.BL	n/a	-	-	DAZN	RTL	-	ZDF	BILD
SC	Supercup	-	n/a	-	-	DAZN	RTL	-	ZDF	BILD

Tabelle 8: Übersicht der PIN-Berechtigungen für die audiovisuellen Verwerter mit Priorität

Sofern die PIN nur von einem Verwertungsrechteinhaber angefragt wird, kann die Position auch mit eigener Technik und mit eigenem Mikrofon-Windschützer genutzt werden.

Nur im Ausnahmefall kann die Indoor-Flash-Zone schon vor dem Spiel oder in der Halbzeit-pause von entsprechend berechtigten audiovisuellen Verwertern für Interviews genutzt werden. Die Notwendigkeit und der Zeitpunkt des jeweiligen Interviews sind dabei stets mit den beteiligten Clubs und dem Production Manager von Sportcast abzustimmen.

2.5.11.6. Interviews im Kabinentrakt

Bei von der DFL bestimmten **Leuchtturmspielen** ist jeder Club gemäß Ziffer 9.e) der MWR verpflichtet, nach dem Spiel jeweils zwei Spieler im Kabinentrakt für Interviews durch einen Pool-Reporter der DFL DS zur multilateralen Verwertung abzustellen.

2.5.11.7. 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.

2.5.11.8. Interviewabstimmung mit den Clubs

Vor dem Spiel

Die Interviewwünsche für die von jedem Club an den verschiedenen Interview-Positionen gemäß Ziffer 7.1. der MWR abzustellenden Protagonisten vor dem Spiel sind von den berechtigten nationalen Live-Verwertern in der Woche vor dem jeweiligen Spieltag bei den Medienverantwortlichen der Clubs zu beantragen. Die Interviewwünsche der internationalen Live-Verwerter werden von der DFL Digital Sports mit den Clubs abgestimmt.

In der Halbzeitpause

Die Interviewwünsche für die von jedem Club an den verschiedenen Interview-Positionen gemäß Ziffer 7.2. der MWR abzustellenden Protagonisten in der Halbzeitpause sind von den berechtigten nationalen Live-Verwertern in der Woche vor dem jeweiligen Spieltag bei den Medienverantwortlichen der Clubs zu beantragen. Interviewwünsche der internationalen Live-Verwerter werden ebenfalls von der DFL Digital Sports mit den Clubs abgestimmt.

Nach dem Spiel

Die Interviewwünsche für die von jedem Club an den verschiedenen Interview-Positionen gemäß Ziffer 7.3. der MWR i.V.m. Teil B, Ziffer 1.4.1. dieser Durchführungsbestimmungen abzustellenden Protagonisten nach dem Spiel sind von den Verantwortlichen der berechtigten Live- und Highlight-Verwerter oder den Aufnahmeleitungen von Sportcast kurz vor Spielende direkt an die Medienverantwortlichen der beteiligten Clubs heranzutragen.

Venue Media Manager

Sofern der Einsatz eines Venue Media Managers (VMM) für ein Spiel im Einvernehmen zwischen der DFL und den beiden an einem Spiel beteiligten Clubs vereinbart wird, übernimmt dieser vor Ort die Bündelung aller Interviewwünsche der Medienpartner nach dem Spiel über die Aufnahmeleitungen. Der VMM tritt dabei direkt an die Medienverantwortlichen des Clubs heran und unterstützt die Koordination der Interviews durch die Club-Medienverantwortlichen nach dem Spiel. Der VMM wird zusätzlich vor dem Spiel sowie in der Halbzeitpause bei der Koordinierung der Interviews unterstützen.

2.5.11.9. Besondere Interviewverpflichtungen

Player of the Match

Nach jedem Spiel wird von der DFL ein „Player of the Match“ bekanntgeben, der auf Basis einer spieldatenbasierten Vorauswahl über ein Fan-Voting (z.B. in der Bundesliga App) gewählt wurde. Dieser Spieler ist gemäß Ziffer 7.6. der MWR nach dem Spiel unter Beachtung der Priorisierung der Interviewpositionen für insgesamt vier Interviews abzustellen, sofern es entsprechende Interviewanfragen von den audiovisuellen oder Audio-Verwertungsrechteinhabern gibt.

Local Language Rule

Ein Club ist gemäß Ziffer 7.3. der MWR angehalten, Anfragen internationaler audiovisueller Live-Verwerter für Interviews mit Spielern aus deren Herkunftsregion zwecks Interviewführung in der Landessprache bestmöglich zu erfüllen. Kann ein Club einer solchen Anfrage nicht nachkommen, muss der Spieler spätestens bei der übernächsten Anfrage verpflichtend abgestellt werden.

2.5.12. Anbindung Stadion-TV

Mitarbeitern und Beauftragten der Basissignalproduktion und/oder von audiovisuellen 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) übernehmen zu können. Dabei muss zusätzlich die technische Möglichkeit bestehen, das Summensignal der Beschallung auch separat übernehmen zu können.

2.5.13. Smartphoneaufnahmen durch audiovisuelle Live-Verwerter

Im Sinne einer Ausnahme von den allgemeinen Akkreditierungsvorgaben ist es nationalen und internationalen Live-Verwertern gestattet, Fotos und Videos mittels Smartphone innerhalb der üblicherweise zugänglichen Medienarbeitsbereiche (z.B. Ü-Technik-Stellplatz, Presenter-/Fieldreporter-Positionen, Hintertorbereiche, vor dem Spiel ggf. auch Medientribüne) zu erstellen und diese im Rahmen der eingeräumten Rechte zur Promotion ihrer jeweiligen Liveübertragung über eigene Kanäle in sozialen Netzwerken zu veröffentlichen. Ausgenommen hiervon sind insbesondere die ggf. zugänglichen sensiblen Teile der Mannschaftsbereiche (z.B. Busankunft-Zone, Spielertunnel, Sammelzone), in denen es auch den Live-Verwertern nicht gestattet ist, Smartphone-Aufnahmen zu erstellen. Die bei der Produktion des Social Media Matchday Feed durch die Clubs erstellten Inhalte sollen durch die Tätigkeit der Mitarbeiter und Beauftragte der audiovisuellen Live-Verwerter nicht gedoppelt werden. Diese Inhalte stehend den audiovisuellen Verwertern ohnehin über das SMMF zur Verfügung (vgl. Teil B, Ziffer 2.9.8.).

Vor der Umsetzung einer solchen Social Media-Tätigkeit ist bei der DFL/Sportcast ein Drehplan einzureichen. Die im Rahmen der anschließenden Abstimmung definierten Positionen und Zeiträume müssen von den Mitarbeitern oder Beauftragten der audiovisuellen Live-Verwerter zwingend eingehalten werden. Bei Verstößen obliegt es den Verantwortlichen der Clubs und Sportcast vor Ort, die Mitarbeiter oder Beauftragten des audiovisuellen Live-Verwerter des Stadions zu verweisen.

2.6. Bestimmungen für Audio-Medien

Mit einer Akkreditierung als Mitarbeiter oder Beauftragter eines Audio-Verwerter 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.

Besondere Bestimmungen für die ARD

Der Geltungsbereich der Akkreditierungen der ARD als Audio Broadcast- und Netcast-Verwerter 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 in der 2. Bundesliga auch nach Spielende zum Betreten des Stadion-Innenraums berechtigt. Die Techniker-Akkreditierungen berechtigen, soweit aus technischen oder organisatorischen Gründen (z.B. Aufbauarbeiten) erforderlich, auch zum Betreten des Stadion-Innenraums. Im Stadion-Innenraum ist von den Reportern und Technikern zusätzlich zur Akkreditierung stets ein schwarzes Erkennungsleibchen zu tragen, das vom Heimclub ausgegeben wird. Sofern der Stadion-Innenraum nur durch das Passieren weiterer Bereiche, die für den Reporter der Landesrundfunkanstalt im Regelfall nicht zugänglich sind (z.B. Indoor-Flash-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.

Im Fall von parallelen, gleichwertigen Berechtigungen zur Nutzung der Medienarbeitsbereiche und Einrichtungen sowie für die Erfüllung von Interviewwünschen gelten die Prioritäten gemäß Tabelle 2.

2.6.1. Kommentatorenposition

Dem Audio Broadcast- und Netcast-Verwerter stehen auf der Medientribüne Kommentatorenpositionen mit insgesamt bis zu acht Arbeitsplätzen für Reporter zur Verfügung. Die bis zu drei 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-Verwerter 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 ein Audio-Verwerter gemäß dem zugrundeliegenden Verwertungsvertrag Monitore inkl. Anschluss ans Basissignal aufbauen lassen, sofern sich die Audio-Kommentatorenplätze auf der Produktionsseite des Basissignals befinden. Die Monitore sind vor Wochenendspieletagen 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 Netcast-Verwerter ist es bei jeweils einem Spiel pro Spieltag in der Bundesliga und in der 2. Bundesliga gestattet, eine Kommentatoren-Kamera an der Kommentatorenposition installieren zu lassen und nach Maßgabe der zugrundeliegenden Verwertungsverträge zu nutzen, sofern keine (Sicht-)Beeinträchtigung weiterer Medienvertreter erfolgt. 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 vom Audio Broadcast-Verwerter 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 in der 2. Bundesliga bis zu zwei Reporter des Audio Broadcast-Verwerter Flash-Interviews in der Super-Flash-Zone führen.

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 (vgl. Anlage 4) oder alternativ des von dem Heimclub zugewiesenen 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 Indoor-Flash-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 stets großräumig 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.

Die tatsächlichen Arbeitsbereiche 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;
- keine Sequenzbilder und keine videoähnlichen Fotostrecken aus dem Stadion und/oder vom Spiel zu verwerten bzw. verwerten zu lassen;
- 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 mit ausreichendem Abstand zu den Atmo-Mikrofonen) 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 Halbzeitpause 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 evtl. verwendete Funkfrequenzen zu Beeinträchtigungen der Basissignalproduktion kommt.

2.8. Bestimmungen für Print-/Online-Medien

Die Akkreditierung als Print-/Online-Journalist berechtigt 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. Die Erstellung von Tonaufnahmen in der Mixed-Zone (z.B. mit einem Diktiergerät) ist zulässig, deren Verwertung darf jedoch nur in Textform erfolgen.

2.9. Bestimmungen für den Club

2.9.1. 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; vgl. auch Ziffer B.2. der Medienrichtlinien; Anhang XI zur LO). Dies umfasst nicht nur den Zeitraum des Spiels, sondern insbesondere auch die Zeiträume 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 Halbzeitpause 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 nur bis fünf Minuten vor dem Spiel bzw. spätestens bis zum Auflaufen der Mannschaften 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 Verwertungsrechteinhaber hat das Stadion-TV die Möglichkeit, direkt nach Spielende Live-Interviews zu führen und diese auszustrahlen.

Die Mitarbeiter und Beauftragten des Stadion-TV dürfen daher i.d.R. nur Spieler für Live-Interviews nach dem Spiel ansprechen, die nicht von den Verwertungsrechteinhabern angefragt wurden. Hierzu stimmen die Mitarbeiter und Beauftragten des Stadion-TV ihre Interviewwünsche 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 in unmittelbarer Nähe der Super-Flash-Zone 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.).

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.

2.9.2. 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 Indoor-Flash- oder Mixed-Zone erfolgt dabei stadion- und spieltagspezifisch in Abstimmung zwischen dem jeweiligen Heimclub und dem Production Manager von Sportcast. Die Belange der Verwertungsrechteinhaber haben dabei stets Vorrang.

Darüberhinausgehende (Sonder-)Drehvorhaben (z.B. für Dokumentationen) bedürfen einer rechtzeitigen, gesonderten Abstimmung und Genehmigung durch die DFL und Sportcast.

2.9.3. Bestimmungen für die Blindenreportage

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

2.9.4. 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 Priorität 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. Das Führen von Interviews in der Mixed-Zone ist nicht vorgesehen.

2.9.5. Bestimmungen für Club-Fotografen

Mit einer Akkreditierung als Club-Fotograf sind, sofern mit der DFL bzw. Sportcast keine Sonderberechtigungen besprochen und abgestimmt sind, dieselben Berechtigungen bzw. Ausschlüsse verbunden, die unter Teil B, Ziffer 2.7. für Fotografen festgehalten sind. Besondere Vorhaben müssen demzufolge rechtzeitig bei der DFL angemeldet und genehmigt werden, um insbesondere eine Beeinträchtigung der audiovisuellen Produktionen ausschließen zu können.

Die von einem Club-Fotografen erstellten Fotos können vom Club genutzt und vom Club auch Dritten zur Verfügung gestellt werden. Nicht gestattet ist die Zurverfügungstellung an Dritte oder gar der kommerzielle Vertrieb der Fotos durch den (Club-)Fotografen selbst.

Mit einer Akkreditierung als Fan-Fotograf ist es gestattet, insbesondere vor dem Spiel besondere Fan-Aktionen (z.B. Choreographien) aufzunehmen und in Fan-Publikationen zu verwenden. Darüber hinaus können in enger Abstimmung des zuständigen Fanbeauftragten mit der Medienabteilung des Clubs auch temporär Berechtigungen zur Aufnahme von Fan-Emotionen von einer Position am Fanblock vergeben werden. Aufnahmen während des Spiels von einer Position in einem der Fotografenarbeitsbereiche sind nicht vorgesehen.

Darüberhinausgehende (Sonder-)Vorhaben bedürfen einer rechtzeitigen, gesonderten Abstimmung und Genehmigung durch Sportcast.

2.9.6. Bestimmungen für die clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse

Die Akkreditierung von Mitarbeitern oder Beauftragten eines Clubs zum Zweck der Spiel- und Spieleranalyse gestattet, die hiermit in Zusammenhang stehenden Aufgaben, inklusive der direkten Abnahme des von Sportec Solutions produzierten Scoutingfeed, wahrzunehmen.

2.9.7. Bestimmungen für die Abnahme von Basissignal und PK-Bildern (Post-Match)

Für eine Abnahme des Basissignals und der PK-Bilder (Post-Match) muss der Mitarbeiter oder Beauftragte eines Clubs spätestens drei 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 Production Manager von Sportcast entgegengenommen werden.

2.9.8. Bestimmungen für den Social Media Feed Beauftragten

Mit einer Akkreditierung als Social Media Feed-Beauftragter ist es gestattet, am Spieltag Aufnahmen und Aufzeichnungen für das globale Social Media Matchday Feed der DFL zu erstellen. Für die jeweilige Produktion dieses Contents dürfen sich die SMF-Beauftragten der beiden Clubs auch in sensiblen Bereichen des Stadions wie z.B. der Busankunft-Zone, den Wegen in Richtung Mannschaftskabinen (inkl. Kabinen) und den Bereichen rund um das

Auflaufen beider Teams (Sammelzone, Spielertunnel, Technische Zonen) aufhalten. Nach dem Spiel darf ein zuvor im MST zu benennender SMF-Beauftragter pro Club das Spielfeld betreten. Ein Aufenthalt auf der Seite der Mannschaftsbänke während des Spiels ist nicht gestattet.

Bei allen Aktivitäten der SMF-Beauftragten gilt, dass die Produktion des Basissignals jederzeit Vorrang genießt und nicht beeinträchtigt werden darf, um eine freie Sicht der Kameras auf die Protagonisten beider Clubs zu gewährleisten. Es sollte daher stets eine Abstimmung mit dem Production Manager der Sportcast vor Ort erfolgen, um auch die Erstellung von Club-Inhalten (AV) für das Social Media Matchday Feed bestmöglich realisieren zu können.

Zu den standardisierten Positionen bei der Produktion der SMF-Beauftragten zählen insbesondere die folgenden Orte:

Vor dem Spiel

- Mannschaftskabine für die Aufnahme von Kabinenbildern.
- Busankunft-Zone für Aufnahmen der clubeigenen Busankunft.
- Spielfeldrand für Aufnahmen bei der Platzinspektion und beim Aufwärmen.
- Sammelbereich/Spielertunnel für Aufnahmen beim Sammeln der Mannschaften und beim Auflaufen auf das Spielfeld.

Während des Spiels (inkl. Halbzeitpause)

- Hintertorbereich für Aufnahmen vom Spiel und der sich aufwärmenden Spieler.
- Spielertunnel/Katakomben für Aufnahmen der Spieler beim Gang in die Katakomben sowie beim Gang zurück in den Stadion-Innenraum.

Nach dem Spiel

- Hintertorbereich und/oder Spielfeldrand für Aufnahmen von Emotionen.
- Spielfeld für einen SMF-Beauftragten pro Club, wobei zum Vorrang der Basissignalproduktion in dieser Phase gehört, dass z.B. bei der Interaktion der Spieler mit den eigenen Fans ausreichend Abstand zur Mannschaft eingehalten wird.

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 Spielbeginn) die zwischen dem Club und der DFL abgestimmten Run-Down-Plakate in sämtlichen Kabinen (Mannschaftskabinen, ggf. Trainerkabinen sowie Schiedsrichterkabinen) 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 ist jeder Club dafür verantwortlich, die Abläufe zu koordinieren und zu kontrollieren, 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-Banden und Virtueller Werbung, 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 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 Fall 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

Allen Clubs werden Erkennungsleibchen in einem sich liga- und spielzeitabhängig verändernden Umfang zur Verfügung gestellt. Den clubindividuellen Soll-Bestand seiner Erkennungsleibchen kann jeder Club im Media Service Tool von Sportcast abrufen.

Nutzer	HOST	TV	TV	TV	FOTO	AUDIO	Stadion-TV	DFL DS	Club-TV	SMMF	VA
Farbe	Petrol	Rot	Beige	Blau	Grau	Schwarz	Grün	Hellblau	Weiß		Bordeaux
Anzahl	30-40	20-40	10-15	10-25	40-80	3	10	3-10	5-8	2	2

Tabelle 9: Erkennungsleibchen

Im Gegensatz zur üblichen Tragepflicht der Erkennungsleibchen des gastgebenden Clubs sind die weißen Club-Leibchen von den jeweiligen Mitarbeitern oder Beauftragten der Clubs nicht nur bei den Heim-, sondern auch bei den Auswärtsspielen mitzuführen und zu tragen.

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.

Im Fall des Aufstiegs in die Bundesliga oder des Abstiegs aus der Bundesliga oder 2. Bundesliga sind sämtliche Erkennungsleibchen gereinigt und mit einer Bestandsliste zur DFL/-Sportcast zurückzusenden. Rechtzeitig vor der darauffolgenden Spielzeit bekommen alle neuen Clubs in Bundesliga und 2. Bundesliga den der jeweils neuen Liga zugehörigen Satz Erkennungsleibchen zugesandt.

1.7. Pressekonferenz

Die Pressekonferenz mit den beiden gemäß Ziffer 7.5. der MWR verpflichtend abzustellenden Cheftrainern beider Clubs sollte spätestens 30 Minuten nach Spielende, muss aber unmittelbar im Anschluss an die Trainer-Interviews der Verwertungsrechteinhaber beginnen. In Ausnahmefällen können in Abstimmung mit der DFL und nach rechtzeitiger vorheriger Information an den jeweils anderen Club auch zwei separat durchgeführte Pressekonferenzen stattfinden. Die Pressekonferenz mit dem Cheftrainer des Gastclubs hat hierbei Vorrang.

Sofern sonstige audiovisuelle Medien beim Club Aufnahmen und Aufzeichnungen der Pressekonferenz anfragen, kann der Club das von Sportcast produzierte PK-Signal seiner Spiele nach Maßgabe von Ziffer 11. bzw. Ziffer 14.2 der IVR lizenzieren und zur Nutzung bereitstellen.

2. Mitwirkungsleistungen

2.1. Koordination und Umsetzung an Spieltagen

Im Rahmen der Koordination und Umsetzung von Mitwirkungsleistungen (vgl. Medienrichtlinien, Teil A, Ziffer 1.2.1. in Verbindung mit der MWR) sind die Medienverantwortlichen der Clubs am Spieltag verantwortlich für die Zuführung von Spielern, Trainern und Offiziellen zu den Positionen der Verwertungsrechteinhaber. Neben der Einhaltung der zugunsten der jeweiligen Verwerter bestehenden Abstellungsverpflichtungen der Clubs haben die Medienverantwortlichen zudem darauf zu achten, dass bei Erfüllung von Interviewwünschen die Prioritäten gemäß Teil B, Ziffer 1.4. eingehalten werden.

2.2. Weitere Mitwirkungsleistungen gemäß MWR

Zur Vollständigkeit werden nachfolgend weitere Mitwirkungsleistungen gemäß der MWR aufgeführt, die insbesondere zusätzliche Maßnahmen zwischen den Spieltagen sowie in der Sommer- und Winterpause betreffen.

Eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Maßnahmen sowie deren konkrete Umsetzung (Operationalisierung) ist der jeweils aktuellen Fassung der MWR sowie dem allen Clubs und Medienpartnern zur Verfügung gestellten Handbuch zu entnehmen.

Zu diesen Leistungen zählen unter anderem:

- Audiobezogene Produktionen
- Interviews unter der Woche
- Pressekonferenz unter der Woche
- Kurz-Statements für Social-Media mit Spieltagbezug
- Media Days
- Club-Contentproduktion und -bereitstellung
- Mitwirkungen am Globalen Produktportfolio

Begriffsbestimmungen

In Ergänzung der Begriffsbestimmungen gemäß Anlage 1 der Medienrichtlinien gelten folgende Begriffsbestimmungen:

Begriff	Bedeutung
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.
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) durch einen Audio-Kommentar, für Zwecke der Herstellung und Verbreitung eines Hörfunkprogramms, wie z.B. in § 2 Abs. 2 Nr. 1 MStV beschrieben, einer Hörfunksendung, wie z.B. in § 2 Abs. 2 Nr. 3 MStV beschrieben, und/oder entsprechender audio-basierter medialer Angebote.
Audio-Standard-Verwerter	bezeichnet Audio-Verwertungsrechteinhaber mit nicht-exklusiven Rechten zur Audio-Berichterstattung über die Spiele von bis zu drei Clubs.
Axel Springer	bezeichnet die Axel Springer Deutschland GmbH.
Blindenreportage	bezeichnet die von den Clubs für blinde und sehbehinderte Zuschauer hergestellte und ihnen während ihres Besuchs des betreffenden Stadions zur Verfügung gestellte Audio-Berichterstattung.
Club-Fotografen	bezeichnet vom Club eingesetzte Mitarbeiter bzw. beauftragte Fotografen, um Aufnahmen an Spieltagen für die eigene Club-Verwertung bzw. die Club-Bilddatenbank zu erstellen.
Club-Inhalte (AV)	bezeichnet die durch den Club und/oder durch von ihm beauftragte Dritte nach Maßgabe von Ziffer 7.2. IVR erstellten Inhalte, i.e. Stadionbilder, Aufnahmen und Aufzeichnungen der Heimspiele zu Zwecke der Spiel- und Spieleranalyse, Interviewbilder und PK-Bilder.
Club-Radio	bezeichnet eine vom Club hergestellte Audio-Berichterstattung seiner Spiele, die durch den Club nach Maßgabe der Individualvermarktungsrichtlinie (IVR) genutzt und verwertet wird.
CST	bezeichnet das Customer Service Tool, über das internationale Verwertungsrechteinhaber ihre Akkreditierungen beantragen sowie unilaterale Anforderungen buchen.
DACH-Gebiet	bezeichnet und umfasst die geographischen Staatsgebiete:

Begriff	Bedeutung
	<ul style="list-style-type: none">• der Bundesrepublik Deutschland (Deutschland),• der Republik Österreich (Österreich),• der Autonomen Provinz Bozen – Südtirol (Südtirol),• der Schweizerischen Eidgenossenschaft (Schweiz),• des Fürstentums Liechtenstein (Liechtenstein) und• des Großherzogtums Luxemburg (Luxemburg).• Des Gebiets Ostbelgien im Königreich Belgien (Ostbelgien)
DAZN	bezeichnet die DAZN Limited.
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.
DSGVO	bezeichnet die Verordnung (EU) 2016/679 (Datenschutz-Grundverordnung).
Durchführungsbestimmungen	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.
Erwerber-Inhalte (AV)	bezeichnet die durch den Erwerber von audiovisuellen Verwertungsrechten und/oder durch von ihm beauftragte Dritte in Ausübung der dem Erwerber eingeräumten Produktionsrechte hergestellten visuellen und audiovisuellen Aufnahmen und Aufzeichnungen in Form von Lauf- oder Einzelbildern, die im Zeitraum zwischen Stadionöffnung und Stadionschließung gemäß den Medienrichtlinien und den Durchführungsbestimmungen zu den Medienrichtlinien in ihrer jeweils gültigen Fassung erstellt werden, insbesondere Spielbilder, Stadionbilder und/oder Interviewbilder jeweils in bearbeiteter und/oder un bearbeiteter Form.
Fan-Fotograf	bezeichnet einen vom Fanbeauftragten in Abstimmung mit dem Medienverantwortlichen eines Clubs eingesetzten Fotografen, um insbesondere Fotos für Fanmagazine zu erstellen.

Anlage 1

Begriff	Bedeutung
Flash-Interview	bezeichnet ein Interview, bei dem ein Medienvertreter mindestens drei ausschließlich spielbezogene Fragen stellen kann und das nicht länger als 90 Sekunden dauern soll. .
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 Interview-Zonen stattfinden, wenn keine separate Räumlichkeit zur Verfügung steht.
Globales Produkt-Portfolio (GPP)	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.
Highlight-Verwerter	bezeichnet einen audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber mit zeitversetzten Verwertungsrechten an den Spielen.
Highlight-Verwerter 1 und 2	bezeichnet die in der Tabelle in Anlage 2 erst- bzw. zweitgenannten Highlight-Verwerter für den jeweiligen Spieltermin.
IFZ	bezeichnet die Indoor-Flash-Zone im überdachten Bereich innerhalb einer Tribüne, in der nach dem Spiel Flash-Interviews von nationalen und internationalen audiovisuellen Live- und Highlight-Verwertern geführt werden.
Individualvermarktungsrichtlinie (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 Individualvermarktungsrichtlinie (IVR) basierenden nicht-exklusiven Rechten zur Audio-Berichterstattung über die Spiele eines Clubs.
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.
Medienkorridor	bezeichnet einen Bereich links und rechts von der Mittellinie auf dem Spielfeld in der Bereite des Mittelkreises auf der Seite der Mannschaftsbänke, der insbesondere vor dem Spiel der Basissignalproduktion und weiteren berechtigten audiovisuellen Live-Verwertern für mediale Aktivitäten zur Verfügung gestellt wird.

Begriff	Bedeutung
Mitwirkungsrichtlinie (MWR)	bezeichnet die „Richtlinie zur Unterstützung und Förderung der sich aus dem Betrieb der DFL-Wettbewerbe ergebenden und durch den DFL e.V. gemeinschaftlich vermarkteten Rechte“ in ihrer jeweils gültigen Fassung, abrufbar unter www.dfl.de
MST	bezeichnet das Media Service Tool, über das nationale Verwertungsrechteinhaber und Dienstleister ihre Akkreditierungen beantragen und weitere Anfragen übermitteln.
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 Aufseher (Stand-Ups) an einer Fieldreporter-Position vor dem Spiel und für Flash-Interviews in der Indoor-Flash-Zone oder in der Super-Flash-Zone nach dem Spiel genutzt werden kann.
Pitch-Flash-Zone	bezeichnet eine Interview-Zone auf dem Spielfeld, in der bei von der DFL bestimmten Leuchtturmspielen unmittelbar nach dem Abpfiff Super-Flash-Interviews von nationalen und ggf. internationalen audiovisuellen Live-Verwertern geführt werden.
Pool Interviewposition National (PIN)	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.
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 Erwerbserhalten (AV) oder Club-Inhalte (AV) 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.
Relegationsspiele	bezeichnet die Relegationsspiele Bundesliga – 2. Bundesliga und die Relegationsspiele 2. Bundesliga – 3. Liga.
RTL	Bezeichnet die RTL Deutschland GmbH, die die erworbenen Rechte u.a. im Sender RTL, RTL Nitro und bei RTL+ verwertet
SAT.1	bezeichnet die Seven.One Entertainment GmbH, die die erworbenen Rechte u.a. im Sender SAT.1 und bei Joyn verwertet.
Schalte	bezeichnet jegliche Form von Medienaktivität (z.B. Aufseher, 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.

Anlage 1

Begriff	Bedeutung
SFI	bezeichnet eine Super-Flash-Interview-Position am Spielfeldrand, an der nach dem Spiel multilaterale Super-Flash-Interviews für internationale Live-Verwerter geführt werden.
SFZ	bezeichnet die Super-Flash-Zone am Spielfeldrand, in der nach dem Spiel (Super-)Flash-Interviews von nationalen und internationalen audiovisuellen Live-Verwertern geführt werden.
Sky	bezeichnet die Sky Deutschland Fernsehen GmbH & Co. KG.
Sport1	bezeichnet die Sport1 GmbH.
Sportcast	bezeichnet die Sportcast GmbH, Kaltenbornweg 2, 50679 Köln, eine hundertprozentige Tochtergesellschaft der DFL
Sportec Solutions	bezeichnet die Sportec Solutions AG, Münchener Str. 101B, 85737 Ismaning, ein Joint Venture zwischen deltatre und der DFL-Gruppe.
Stadionbilder	bezeichnet bearbeitete und/oder unbearbeitete visuelle und/oder audiovisuelle Aufnahmen und Aufzeichnungen, einschließlich der reinen Tonaufnahmen, die am Tag des Spiels im Zeitraum zwischen Stadionöffnung und Stadionschließung, im oder vom Stadion-Umlauf sowie im oder vom Stadion-Innenraum (inkl. Zuschauer- und/oder Mannschaftsbereiche) erstellt werden, im Fall eines Erwerbers in Ausübung von entsprechenden Produktionsrechten oder Stadion-Zutrittsrechten und nur gemäß den Medienrichtlinien und Durchführungsbestimmungen zu den Medienrichtlinien, und die keine Spielbilder, Interviewbilder oder PK-Bilder enthalten.
Technische Zone	bezeichnet den abgegrenzten Raum außerhalb des Spielfelds in dem sich Trainer, Betreuer und Ersatzspieler während eines Spiels aufhalten dürfen.
Torlinientechnologie (TLT)-Anbieter	bezeichnet den Anbieter eines Torlinientechnologiesystems.
Video-Assist Area (VAA)	bezeichnet die Zone am Spielfeldrand, in der der Hauptschiedsrichter Wiederholungen strittiger Entscheidungen betrachten kann.
Video-Assist (VA)	bezeichnet den Schiedsrichterassistenten, der per Funkverbindung und auf Basis von Kamerasignalen das Schiedsrichtergespann bei der Entscheidung von spielbestimmenden Situationen unterstützt.
Video-Assist (VA)-Anbieter	bezeichnet den Anbieter des Technologiesystems, das bei Hinzunahme des Video-Assist zur Anwendung kommt.
VIP-Position	bezeichnet eine Interview-Position im Business-Bereich, i.d.R. auf der Tribüne, in Stadien der Bundesliga.
Virtuelle Werbung (VW)-Anbieter	bezeichnet einen Technologie-Anbieter für den Einsatz und den Betrieb Virtueller Werbung, der den Genehmigungsprozess von der DFL GmbH erfolgreich absolviert und mit einem Club eine Vereinbarung zum Einsatz und Betrieb Virtueller Werbung geschlossen hat.
ZDF	bezeichnet das Zweite Deutsche Fernsehen.

Nationale Verwertungsrechteinhaber

BUNDESLIGA		Live-Verwerter		Highlight-Verwerter					Nachverwerter			
				Am Spieltag		Folgetag o. später						
Freitag	20.30 h	Sky	SAT.1	ARD	-	ZDF	Sport1	RTL	ZDF	BILD	-	-
Samstag	15.30 h	Sky	DAZN	ARD	ZDF	Sport1	-	RTL	ZDF	BILD	-	-
Samstag	18.30 h	Sky		ZDF	-	Sport1	ARD	RTL	ZDF	BILD	-	-
Sonntag	15.30 h	DAZN		ARD	-	-	-	RTL	ZDF	BILD	-	-
Sonntag	17.30 h	DAZN		ARD	-	-	-	RTL	ZDF	BILD	-	-
Sonntag	19.30 h	DAZN		ARD	-	-	-	RTL	ZDF	BILD	-	-
Dienstag	18.30 h	Sky		ARD	-	-	-	RTL	Sport1	ARD	ZDF	BILD
Dienstag	20.30 h	Sky	DAZN	ARD	-	-	-	RTL	Sport1	ARD	ZDF	BILD
Mittwoch	18.30 h	Sky		ARD	-	-	-	RTL	Sport1	ARD	ZDF	BILD
Mittwoch	20.30 h	Sky	DAZN	ARD	-	-	-	RTL	Sport1	ARD	ZDF	BILD
Donnerstag	20.30 h	Sky		-	-	-	-	RTL	Sport1	ARD	ZDF	BILD

2. BUNDESLIGA		Live-Verwerter		Highlight-Verwerter					Nachverwerter			
				Am Spieltag		Folgetag o. später						
Freitag	18.30 h	Sky		ARD	-	Sport1	-	RTL	ZDF	BILD	-	-
Freitag	20.30 h	Sky	SAT.1	ARD	-	ZDF	Sport1	RTL	ZDF	BILD	-	-
Samstag	13.00 h	Sky		ARD	ZDF	Sport1	-	RTL	ZDF	BILD	-	-
Samstag	20.30 h	RTL	Sky	ZDF	-	ARD	Sport1	RTL	ZDF	BILD	-	-
Sonntag	13.30 h	Sky		ARD	-	-	-	RTL	ZDF	BILD	-	-
Sonntag	15.30 h	Sky		ARD	-	-	-	RTL	ZDF	BILD	-	-

RELEGATION / SUPERCUP		Live-Verwerter		Highlight-Verwerter					Nachverwerter			
				Am Spieltag		Folgetag o. später						
Relegation BL-2BL		SAT.1	Sky	-	-	-	-	RTL	ZDF	BILD	-	-
Relegation 2BL-BL		SAT.1	Sky	-	-	-	-	RTL	ZDF	BILD	-	-
Supercup		SAT.1	Sky	-	-	-	-	RTL	ZDF	BILD	-	-

Anlage 3

Produktionsrechte nationaler Verwerter (Pay- / Free-Live-Verwerter | Bundesliga / 2. Bundesliga)

LIVE-Verwertung	BUNDESLIGA					BL / 2. BL		2. BUNDESLIGA		
	DAZN	2	2	2	2	SAT.1	SAT.1	2	2	2
Spieltermine BUNDESLIGA	SA 15.30 DI 20.30 MI 20.30 <small>(jeweils nur Konferenz)</small>	FR 20.30	SA 15.30 DI 18.30 DI 20.30 MI 18.30 MI 20.30	SA 18.30 DO 20.30	SO 15.30 SO 17.30 SO 19.30	FR 20.30 <small>(ST0)</small> <small>(ST1)</small> <small>(ST2)</small>				
Spieltermine 2. BUNDESLIGA						FR 20.30 <small>(ST0)</small>	FR 18.30 FR 20.30 SA 13.00 SO 13.30	SA 20.30	SA 20.30	SA 20.30
Medienarbeitsbereiche Tribüne										
Kommentatorenposition	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1
Beobachterplatz (Observer Seat)	2	4	6	6	6	4	4	2	2	2
Pitch View-Studio	-	1 ¹	1	1	1	1 ¹	-	-	-	-
Indoor-Studio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Stadion-Innenraum										
Fieldreporter-Platz (FPL)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Presenter-Position (PP)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Fieldreporter-Position (FP) <small>2 FP nur, wenn keine PP genutzt wird, sonst max. 1 FP</small>	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1
Moderationen / Aufsager <small>an einer Presenter- oder Fieldreporter-Position</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Beistellung										
E-Kameras oder EB-Teams <small>Stadion-Innenraum oder im Tribünenbereich</small>	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1
davon max. Anzahl Kameras im Stadion-Innenraum	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1
Interviewpositionen										
Stadion-Innenraum (PP FP) <small>Vor dem Spiel / Halbzeit / nach dem Spiel nur PP</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Busankunft-Zone <small>Vor dem Spiel</small>	1 Spiel/ Spieltag ¹	✓	✓	✓	✓	✓ ²	✓ ²	✓	✓	✓
Pitch View-Studio / Indoor-Studio ⁴ <small>Vor dem Spiel / Halbzeit / nach dem Spiel</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
VIP-Position <small>Vor dem Spiel / Halbzeit / nach dem Spiel</small>	-	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	-	-
Super-Flash-Zone <small>Nach dem Spiel</small>	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)
Indoor-Flash-Zone <small>Nach dem Spiel</small>	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)
Produktionsrechte aus den Mitwirkungsleistungen										
Kabinenaufsager <small>Vor dem Spiel (KO-4 bis KO-2 Std)</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sendungseröffnung auf dem Spielfeld <small>Vor dem Spiel (KO-15 bis KO-60 oder früher)</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Spielertunnel (nur Leuchtturmspiele) <small>Halbzeit</small>	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Pitch-Flash-Interview (nur Leuchtturmspiele) <small>Nach dem Spiel</small>	-	✓(2/1)	✓(2)	✓(2)	✓(2)	✓(1)	✓(1)	✓(2)	✓(1)	✓(1)

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

FUSSNOTEN: [1] Bei Spielen mit paralleler Live-Verwertung (Pay/Free) greift das Prioritätsrecht gemäß Tabelle 6.
[2] Bei Spielen mit paralleler Live-Verwertung (Einzel/Konferenz) steht dem Erwerber des Konferenz-Pakets bei einem Spiel ein Busankunft-Interview je Club auf "best effort-Regelung" zu.
[3] Bei Spielen mit paralleler Live-Verwertung (Pay/Free) steht dem nationalen Free-Live-Verwerter ein Busankunft-Interview je Club auf best effort-Regelung

Produktionsrechte nationaler Verwerter

(Pay- / Free-Live-Verwertung | Relegation / Supercup)

LIVE-Verwertung	RELEGATION						SUPERCUP	
	Sky	SAT.1	Sky	SAT.1	Sky	SAT.1	Sky	SAT.1
Spielertermine REL, SUPERCUP	BL-2BL		2BL-BL		3L-2BL-3L		Supercup	
Medienarbeitsbereiche Tribüne								
Kommentatorenposition	2	2	1	1	1	1	2	2
Beobachterplatz (Observer Seat)	4	4	4	4	2	4	6	4
Pitch View-Studio	1 ¹	1 ¹	-	-	-	-	1 ¹	1 ¹
Indoor-Studio	1	1	1	1	1	1	1	1
Stadion-Innenraum								
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) <small>2 FP nur, wenn keine PP genutzt wird, sonst max. 1 FP</small>	1	1	1	1	2	1	2	1
Moderationen / Aufsager <small>an einer Presenter- oder Fieldreporter-Position</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Beistellung								
E-Kameras oder EB-Teams <small>Stadion-Innenraum oder im Tribünenbereich</small>	2	2	2	2	2	2	2	2
davon max. Anzahl Kameras im Stadion-Innenraum	2	2	2	2	2	2	2	2
Interviewpositionen								
Stadion-Innenraum (PP FP) <small>Vor dem Spiel / Halbzeit / nach dem Spiel nur PP</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Busankunft-Zone <small>Vor dem Spiel</small>	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²
Pitch View-Studio / Indoor-Studio ⁴ <small>Vor dem Spiel / Halbzeit / nach dem Spiel</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
VIP-Position <small>Vor dem Spiel / Halbzeit / nach dem Spiel</small>	-	✓	-	✓	-	-	-	✓
Super-Flash-Zone <small>Nach dem Spiel</small>	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)
Indoor-Flash-Zone <small>Nach dem Spiel</small>	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)
Produktionsrechte aus den Mitwirkungsleistungen								
Kabinenaufsager <small>Vor dem Spiel (KO-4 bis KO-2 Std)</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sendungseröffnung auf dem Spielfeld <small>Vor dem Spiel (KO-15 bis KO-60 oder früher)</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Spieler tunnel (nur Leuchtturmspiele) <small>Halbzeit</small>	-	-	-	-	✓	✓	-	-
Pitch-Flash-Interview (nur Leuchtturmspiele) <small>Nach dem Spiel</small>	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)	✓(1)

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

FUSSNOTEN: [1] Bei Spielen mit paralleler Live-Verwertung (Pay/Free) greift das Prioritätsrecht gemäß Tabelle 6.

[2] Bei Spielen mit paralleler Live-Verwertung (Einzel/Konferenz) steht dem Erwerber des Konferenz-Pakets bei einem Spiel ein Busankunft-Interview je Club auf "best effort-Regelung" zu.

[3] Bei Spielen mit paralleler Live-Verwertung (Pay/Free) steht dem nationalen Free-Live-Verwerter ein Busankunft-Interview je Club

Produktionsrechte nationaler Verwerter

(Zeitversetzte Verwerter | Bundesliga / 2. Bundesliga)

Zeitversetzte Verwertung	BUNDESLIGA / 2. BUNDESLIGA								
	ARD			ZDF			Sport1		RTL / ZDF / Axel Springer
Spieltermine BUNDESLIGA	FR 20.30 SA 15.30 SONNTAG DI / MI		SA 18.30	SA 18.30	FR 20.30 SA 15.30		FR 20.30 SA 15.30 SA 18.30		Alle Spiele
Spieltermine 2. BUNDESLIGA		FR 18.30 FR 20.30 SA 13.00 SONNTAG		FR 20.30		FR 18.30 SA 13.30		FR 18.30 SA 13.00 SA 20.30	Alle Spiele
Medientribüne									
Beobachter-Position	3	2	-	3	2	2	-	-	-
Beobachterplatz (Observer-Seat)	-	-	1	-	1	-	1	-	1
Kamera-Beistellung									
EB-Teams	2	2	-	2	1	1	-	-	-
Interviewpositionen									
Indoor-Flash-Zone (nach dem Spiel)	✓(1)	✓(1)	PIN	✓(1)	PIN	✓(1)	PIN	-	PIN
Schalte (an einer Interview-Position)	✓	✓	-	✓	-	-	-	-	-
Gesprächsinsel	✓	✓	-	✓	-	-	-	-	-

[Ziffern] sichern die Zurverfügungstellung/Nutzung von Produktionsrechten bis zur Anzahl [x] zu;

[✓] erlaubt die Ausübung eines Produktionsrechts an den jeweiligen Positionen; [-] keine Zurverfügungstellung

Fotografenarbeitsbereiche im Stadion-Innenraum; Video Assist Area

Den akkreditierten Fotografen werden für ihre Tätigkeit in den Stadien Fotografenarbeitsbereiche zur Verfügung gestellt, die zwischen dem jeweiligen Club, einem Vertreter der Basis-signalproduktion (Sportcast) und mindestens einer örtlichen Fotografen-Verbindungsperson eines bundesweit tätigen Journalistenverbands 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 Hintertorbereiche zur Verfügung (**Bereiche A**). In diesen Zonen kann eine 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 bei Bedarf auch jeweils weitere zehn Meter in Richtung Mittellinie verlängert 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.

