



RICHTLINIE FÜR SPIELKLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

PRÄAMBEL	5
Kapitel I: Allgemeine Bestimmungen	6
1. Anwendungsbereich.....	6
2. Zweck.....	6
3. Verhältnis zu anderen Bestimmungen und Reglementen	7
4. Definitionen.....	7
5. Grundsätze	17
6. Genehmigungsverfahren für die Ausrüstung	18
Kapitel II: Grundfarben und -elemente der Spielkleidung	20
7. Trikot.....	20
8. Farben und Muster.....	20
9. Farbwahl und Kombinationen.....	23
10. Nummern	24
11. Spielernamen auf dem Trikot.....	26
12. Dekorative Elemente.....	27
Kapitel III: Clubidentifikation	29
13. Identifikationstypen	29
14. Clubemblem.....	30
15. Clubname	32
16. Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge	33
17. Jacquard-Muster, Ton-in-Ton-Druck oder Prägemuster	33
18. Zusätzliche Verwendung von Clubidentifikationen auf der Spielkleidung	34
Kapitel IV: Herstelleridentifikation.....	35
19. Identifikationstypen	35
20. Einreichen von Mustern bei der DFL GmbH.....	36
21. Position, Anzahl und Größe	36
22. Herstellerstreifen auf der Spielkleidung.....	37
23. Jacquard- oder Prägemuster	38

Kapitel V: Qualitätssiegel und Technologielabel.....	40
24. Qualitätssiegel und Technologielabel auf der Spielkleidung	40
Kapitel VI: Sponsorenwerbung	42
25. Grundsätze	42
26. Werbebeschränkungen	42
27. Sponsorenwerbung auf der Spielkleidung	42
28. Sponsorenwerbung auf der Nicht-Spielkleidung	44
29. Wechsel eines Sponsors	46
Kapitel VII: Fußballbezogene Darstellungen	47
30. Nationale Titelsymbole.....	47
31. Internationale Titelsymbole.....	48
Kapitel VIII: Logos gemäß den Vorgaben des DFL e.V.....	49
32. Wettbewerbslogo und einheitlicher Ärmelsponsor	49
33. Meisterlogo	49
34. Gemeinschaftliche Aktionen des Lizenzfußballs.....	49
35. Herstellung von Logos	50
Kapitel IX: Sonderaktionen	51
36. Allgemeine Regelungen für Sonderaktionen.....	51
37. Sondertrikots	51
38. Werbung für Wohltätigkeitsorganisationen	52
39. Sonder-Clubemblem auf dem linken Trikotärmel	53
40. Spielkleidung der folgenden Spielzeit	53
Kapitel X: Auf dem Spielfeld getragene Spezialausrüstung	55
41. Fußballschuhe	55
42. Bekleidung und Accessoires.....	55
43. Tragbare elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme	58
Kapitel XI: Nicht-Spielkleidung	60
44. Oberteile der Nicht-Spielkleidung	60
45. Unterteile der Nicht-Spielkleidung	62
Kapitel XII: Zusätzliche Spezialausrüstung	65
46. Überzüge zum Aufwärmen	65

Kapitel XIII: Messverfahren.....	66
47. Messverfahren und Darstellung	66
48. Messung des Farbkontrasts	68
Kapitel XIV: Schlussbestimmungen.....	70
49. Monitoring.....	70
50. Abbildungen und Illustrationen.....	70
51. Unvorhergesehene Fälle	70
52. Inkrafttreten und Aufhebung.....	70

PRÄAMBEL

Die Richtlinie für Spielkleidung und Ausrüstung (Anhang IV zur Lizenzierungsordnung) regelt ihrem Schwerpunkt nach die geltenden Anforderungen an die Spielkleidung (bestehend aus Trikot, Hose und Stutzen) und an die sonstigen Ausrüstungsgegenstände, die von den Spielern der beteiligten Mannschaften bei Spielen der Bundesliga und 2. Bundesliga getragen werden. Diese Anforderungen betreffen insbesondere die Gestaltung der Spielkleidung und Ausrüstung einschließlich der darauf abgebildeten Elemente sowie deren Beschaffenheit. Darüber hinaus enthält die Richtlinie flankierende Regelungen zu weiteren ausrüstungsrelevanten Themen (z.B. zur Nicht-Spielkleidung).

Ziel der Richtlinie ist die Schaffung eines zeitgemäßen und transparenten verbandsrechtlichen Rahmens, der den Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga die erforderliche Planungssicherheit bei der individuellen Gestaltung der Spielkleidung verschaffen soll. Zentrales Ziel bleibt dabei stets eine möglichst gute Unterscheidbarkeit der Spieler beider Mannschaften eines Spiels und die Erkennbarkeit der Spieler im Sinne des Spielbetriebs, insbesondere für die Zuschauer im Stadion und im Rahmen der medialen Berichterstattung über die Spiele der Bundesliga und 2. Bundesliga.

Die spielkleidungsbezogenen Statuten des DFL e.V. in dieser Richtlinie sind mit der Neufassung der vorliegenden Richtlinie zur Spielzeit 2023/2024 in weiten Teilen an die geltenden Standards des Ausrüstungsreglements der UEFA angeglichen worden. Inhaltliche Unterschiede zwischen beiden Regelwerken bestehen künftig nur noch dort fort, wo dies aus objektiven Gründen (etwa aufgrund der gelebten Fußballkultur in Deutschland) angemessen erscheint.

Kapitel I:

Allgemeine Bestimmungen

1. ANWENDUNGSBEREICH

- 1.1.** Diese Richtlinie gilt für alle vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerbe. In anderen Wettbewerben, die der Verantwortung und Organisationsgewalt Dritter (z.B. FIFA, UEFA oder DFB) unterliegen, kommen demgegenüber deren entsprechende Regelwerke zur Anwendung.
- 1.2.** Diese Richtlinie gilt für folgende Personen:
- a. Feldspieler;
 - b. Torhüter;
 - c. Ersatzspieler;
 - d. Trainerstab (Cheftrainer und Assistenztrainer, Verantwortlicher für Ausrüstung usw.);
 - e. Medizinisches Personal (Mannschaftsarzt, Physiotherapeut usw.);
 - f. weitere Cluboffizielle mit Zugang zur Technischen Zone.
- 1.3.** Die Richtlinie gilt für:
- a. alle Ausrüstungsgegenstände, die von den oben genannten Personen nach dieser Richtlinie getragen bzw. verwendet werden können (ausgenommen Schienbeinschützer);
 - b. alle Verweise auf Clubs, Sponsoren, Hersteller und andere Drittparteien, die auf den Ausrüstungsgegenständen erscheinen;
 - c. alle zusätzlichen Gegenstände, die auf dem Spielfeld oder im kontrollierten Stadionbereich nach dieser Richtlinie verwendet werden können.
- 1.4.** Die Richtlinie gilt für die oben genannten Personenkreise im Stadion-Innenraum und im Bereich der Interview-Zonen für die gesamte Zeitspanne am Spieltag zwischen dem Zeitpunkt, in dem die Spieler die Umkleidekabinen vor dem Spiel zum Aufwärmen verlassen, bis zu dem Zeitpunkt, in dem die Spieler die Umkleidekabine nach dem Spiel wieder betreten.

2. ZWECK

Diese Richtlinie soll die Verwendung der Ausrüstung in vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerben regeln und sicherstellen, dass alle Clubs, Hersteller und Sponsoren im Sinne des Fairplays gleich behandelt werden und die rasche, eindeutige Erkennung der Spieler durch die Schiedsrichter,

Stadionbesucher und TV-Zuschauer unterstützt wird. Eine weitgehende inhaltliche Orientierung dieser Richtlinie am Ausrüstungsreglement der UEFA soll darüber hinaus den Clubs, die über die vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerbe hinaus auch für die Teilnahme an UEFA-Clubwettbewerben planen, zusätzliche Planungssicherheit bei der Gestaltung ihrer Spielkleidung bieten. Im Rahmen dieses Zwecks begründet diese Richtlinie lediglich Rechte und Pflichten für DFL e.V., DFL GmbH und die Clubs sowie die den Clubs zuzurechnenden Personen gemäß Artikel 1 Absatz 2 dieser Richtlinie, aber nicht für Personen, deren Interessen durch diese Richtlinie lediglich mittelbar berührt werden (z.B. Hersteller und Sponsoren).

3. VERHÄLTNIS ZU ANDEREN BESTIMMUNGEN UND REGLEMENTEN

- 3.1.** Die Spielordnung des DFL e.V. für die Lizenzligen (SpOL) einschließlich ihrer Richtlinien (RLSpOL) und das jeweilige Regel- und/oder Vertragswerk für die Relegation oder den Supercup (z.B. in Form der zwischen DFL e.V. und den beteiligten Clubs vereinbarten Teilnahmebedingungen) können/kann weitere Ausrüstungsanforderungen enthalten, die die Bestimmungen dieser Richtlinie ergänzen.
- 3.2.** In allen vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerben müssen die Ausrüstungsanforderungen gemäß den Spielregeln eingehalten werden.
- 3.3.** Im Fall von Abweichungen zwischen den Spielregeln und dieser Richtlinie, der Spielordnung des DFL e.V. für die Lizenzligen (einschließlich Richtlinien) und/oder den Regel-/Vertragswerken nach Absatz 1 sind die Spielregeln maßgebend.

4. DEFINITIONEN

- 4.1.** In der vorliegenden Richtlinie gelten folgende Definitionen:

Alternative Spielkleidung:

Die über die Haupt- und Ersatzspielkleidung hinausgehende Spielkleidung, die zur Verwendung durch einen Club im Laufe der Saison genehmigt wurde, wobei für Feldspieler bis zu zwei und für Torhüter bis zu drei alternative Spielkleidungen genehmigt werden können.

Auf dem Spielfeld getragene Spezialausrüstung:

Ausrüstungsgegenstand, der von den Feldspielern und/oder Torhütern zusätzlich zur Spielkleidung auf dem Spielfeld getragen wird, z.B.:

- Unterhemden;

- Unterhosen/Unterziehhosen (kurz oder lang, die unter der Hose der Spielkleidung getragen werden);
- Unterziehsocken und Knöchelschutz;
- Tapes und Verbände;
- Handschuhe der Feldspieler und Schweißbänder;
- Torwarthandschuhe;
- Kopfbedeckungen (Schweißbänder, Stirnbänder, Thermomützen und Torwartmützen);
- Kapitänsbinden;
- medizinische Ausrüstung;
- tragbare elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme;
- Fußballschuhe.

Außenkante:

Tatsächliche oder gedachte vertikale Linie, die sich beim Bügeln entlang der Außenseite des Ärmels und des Rumpfteils eines Trikots bildet.

Ausrüstung:

Gesamtheit der Kleidung, der auf dem Spielfeld getragenen Spezialausrüstung sowie der zusätzlichen Spezialausrüstung, die im Zusammenhang mit einem Spiel in einem vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerb getragen bzw. verwendet wird.

Bildmarke des Herstellers:

Grafisches Zeichen, Element oder Logo des Herstellers ohne Buchstaben.

Clubbeiname:

Beiname eines Clubs einschließlich entsprechender Abkürzungen, der in engem Zusammenhang mit dem Club stehen muss.

Clubemblem:

Logo eines Clubs einschließlich einzelner Teile davon. Jeder Club kann mehr als ein Emblem haben.

Clubmaskottchen:

Maskottchen eines Clubs.

Clubname:

Name eines Clubs einschließlich entsprechender Abkürzungen.

Clubs:

Vereine und Kapitalgesellschaften der Bundesliga und 2. Bundesliga.

Clubslogan:

Slogan oder Claim eines Clubs, der in engem Zusammenhang mit dem Club stehen muss.

Clubsymbol:

Symbol eines Clubs.

Dekoratives Element:

Jegliche visuelle Darstellung (einschließlich Fotos, Bilder, Illustrationen und Symbole), die auf einem Ausrüstungsgegenstand angebracht bzw. in diesem enthalten ist und die nicht anderweitig in dieser Richtlinie definiert wird.

Delta L:

Wert zur Berechnung des Kontrasts zwischen zwei gemessenen Farbproben.

Ellbogenbereich:

Teil des Ärmels, der den Ellbogen bedeckt, d.h. der äußere Bereich zwischen Ober- und Unterarm.

Ersatzspielkleidung der Feldspieler:

Spielkleidung, die alle Feldspieler eines Clubs typischerweise bei Auswärtsspielen oder dann tragen, wenn die Hauptspielkleidung gemäß den Spielregeln (z.B. Verwechslungsgefahr der Farben) oder aus einem anderen Grund nicht getragen werden kann (auch als Auswärtsspielkleidung bezeichnet).

Ersatzspielkleidung des Torhüters:

Spielkleidung, die der Torhüter eines Clubs typischerweise bei Auswärtsspielen oder dann trägt, wenn die Hauptspielkleidung des Torhüters gemäß den Spielregeln (z.B. Verwechslungsgefahr der Farben) oder aus einem anderen Grund nicht getragen werden kann (auch als Auswärtsspielkleidung des Torhüters bezeichnet).

Freie Ärmelzone:

Mindestens 12 cm lange und 10 cm breite symmetrische Zone an der Außenkante jedes Ärmels zwischen Schulteransatz und Ellbogen (langärmelige Trikots) bzw. zwischen Schulteransatz und Ärmelrand (kurzärmelige Trikots), wobei der Abstand zum Schulteransatz bei kurzärmeligen und langärmeligen Trikots identisch sein muss.

Fußballschuhe:

Fußbekleidung, die von Spielern bei Spielen getragen wird.

Hauptspielkleidung der Feldspieler:

Spielkleidung, welche die Feldspieler normalerweise bei Heimspielen tragen (auch als Heimspielkleidung der Feldspieler bezeichnet).

Hauptspielkleidung des Torhüters:

Spielkleidung, die der Torhüter normalerweise bei Heimspielen trägt (auch als Heimspielkleidung des Torhüters bezeichnet).

Hersteller:

Unternehmen, das im Sportmarkt verwendete Produkte, die mit seinen eigenen Herstellermarken gekennzeichnet sind, entwirft, herstellt (direkt oder über einen markenlosen Lizenznehmer) und verkauft. Lieferanten und andere Unternehmen, die derartige Produkte vertreiben, gelten nicht als Hersteller.

Herstellermarke:

Kollektiv oder individuell (a) Bildmarke des Herstellers, (b) Wortbildmarke des Herstellers, (c) Name des Herstellers (d.h. Firmenname des Herstellers), (d) Slogan des Herstellers, (e) Wortmarke des Herstellers und (f) jegliches andere Wort, Zeichen oder Element, das auf den Produktionsursprung verweist (d.h. es ermöglicht aus Sicht einer urteilsfähigen Person die Identifikation des Herstellers auf dem Gegenstand, der das Wort, Zeichen oder Element enthält).

Herstellerslogan:

Marketing- oder Werbeslogan (nur in Worten), der vom Hersteller verwendet wird.

Interview-Zonen:

Zentrale, überdachte Bereiche außerhalb des Stadion-Innenraums, in denen im zeitlichen Zusammenhang mit einem Spiel Interviews, etwa mit Spielern oder Trainern, durchgeführt werden (hierzu zählen insbesondere die Flash-Interview-Zone sowie die Mixed-Zone im Sinne der geltenden Medienrichtlinien/Anhang XI zur Lizenzierungsordnung).

Jacke für die Einlaufzeremonie:

Spezielle Jacke oder spezielles Oberteil, die/das bei der Eröffnungszeremonie und der Aufstellung der Spieler von den Spielern eines Clubs auf dem Spielfeld getragen werden kann.

Jacquard:

Webmaschine, mit der je nach Komplexität der Maschine aufwendige, besonders detailgetreue Muster produziert und zentimeterweise wiederholt werden können.

Jacquard-Muster:

Webtechnik, bei der durch Integration von Garnen in derselben Farbe wie der umgebende Stoff ein bestimmtes Muster in den Stoff eingearbeitet wird.

Kleidung:

Gesamtheit der Spielkleidung und der Nicht-Spielkleidung, die von den Spielern und dem Betreuerstab eines Clubs getragen werden.

Kragenbereich:

3 cm breites Band, das entlang des Rands eines klar erkennbaren Kragens bzw. rings um den Hals (wo kein eigentlicher Kragen vorhanden ist) verläuft.

Lieferant:

Unternehmen bzw. Organisation außer dem Hersteller, das/die die Ausrüstung für einen Club bereitstellt, vertreibt oder liefert.

Links und rechts:

Entsprechende Körperseite (links oder rechts) aus der Sicht der Person, die das betreffende Kleidungsstück trägt.

Marke:

Kollektiv oder individuell die Marke(n) des Herstellers, des Sponsors und des Clubs.

Marke des Clubs:

Kollektiv oder individuell der Name, das Maskottchen, der Beiname, der Slogan und das Symbol des Clubs.

Meisterlogo:

Das Logo, das für den jeweils amtierenden Meister der Bundesliga in der zurückliegenden Spielzeit entwickelt worden ist und das als Hinweis auf diesen Club eingesetzt wird.

Nicht-Spielkleidung:

Gesamtheit der Bekleidung, die von den Spielern eines Clubs vor dem Spiel (insbesondere während des Aufwärmprogramms und beim Betreten des Spielfelds unmittelbar vor Anpfiff) sowie während des Spiels, solange sie nicht eingesetzt werden, in der Technischen Zone und beim Aufwärmen getragen wird, z.B.:

- a. Trainingsanzüge (Oberteil und Unterteil);
- b. Mäntel;
- c. Jacken (Stadionjacke usw.);
- d. Jacken für die Einlaufzeremonie;
- e. Regenschutz (Regenjacke usw.);
- f. Sweatshirts;
- g. T-Shirts.

Nummernfeld:

Bereich auf der Rückseite eines Trikots, der ausschließlich der Trikotnummer vorbehalten ist, in einheitlicher Größe entsprechend den geforderten Abmessungen für eine zweistellige Zahl (z.B. 10).

Prägung:

Herstellungsmethode, bei der die Oberfläche eines Stoffs mittels einer beheizten Walze und unter Druck so verändert wird, dass eine Struktur aus flachen und erhabenen Stoffbereichen entsteht. Auch als „Kalandern“ bekannt.

Produktlinie des Herstellers:

Produkte (Bekleidung, Ausrüstungsgegenstände usw.), die aus ein und derselben Kollektion stammen oder dieselbe Technologie verwenden, und für die eine Herstellermarke verwendet wird.

QR-Code:

Quick-Response-Code in Form einer quadratischen Matrix, der eine Verbindung zu Informationen über den Gegenstand herstellt, an welchem er befestigt ist.

Qualitätssiegel:

Aufschrift, Etikett oder Ähnliches, die/das als Schutz vor Plagiaten vom Hersteller angebracht wird.

Schriftlich:

Übermittlung von physischen Schriftstücken oder von elektronischen Informationen, beispielsweise per E-Mail oder über die von DFL und DFB betriebenen einschlägigen Online-Plattformen, z.B. Lizenzierung Online (LOL) oder DFBnet.

Schulteransatz:

Teil des Ärmels, der die Schulter bedeckt, d.h. der Bereich zwischen Hals und Oberarm.

Sondertrikot:

Gesamtheit der wesentlichen Kleidungsstücke, die von den Spielern eines Clubs im Rahmen einer Sonderaktion nach Artikel 36 Absatz 2 i.V.m. Artikel 37 dieser Richtlinie getragen werden (bestehend aus Trikot, Hose, Stutzen).

Spektrophotometer:

Gerät, das die spektrale Reflexion misst, um den Kontrast zwischen den verschiedenen auf der Spielkleidung verwendeten Farben bzw. die Lesbarkeit der Spielernummern auf der jeweiligen Hintergrundfarbe zu bestimmen.

Spielkleidung:

Gesamtheit der wesentlichen Kleidungsstücke, die von den Spielern eines Clubs während eines Spiels auf dem Spielfeld getragen werden, d.h.:

- a. Trikot;
- b. Hose;
- c. Stutzen.

Spielkleidung der Feldspieler:

Spezifische, von den Feldspielern getragene Spielkleidung.

Spielkleidung des Torhüters:

Spezifische, vom Torhüter getragene Spielkleidung.

Spielregeln:

Vom International Football Association Board (IFAB) herausgegebene Spielregeln.

Sponsorenmarke:

Element der Sponsorenwerbung, das entweder (a) als Marke beim DPMAregister des Deutschen Patent- und Markenamts (DPMA) oder beim Amt der Europäischen Union für geistiges Eigentum eingetragen ist oder (b) auf den Sponsorenursprung verweist (d.h. es ermöglicht aus Sicht einer urteilsfähigen Person die Identifikation des Sponsors, der für die Sponsorenwerbung verantwortlich zeichnet).

Sponsorenwerbung:

Jegliche Art von Werbung (Botschaft, Statement, Marke usw.) einer einzelnen Partei mit Ausnahme von Wohltätigkeitslogos und der Herstelleridentifikation, die ein Club im Namen dieser Partei gegen eine Gebühr oder kostenlos trägt, um für eine einzelne Marke, ein einzelnes Produkt oder eine einzelne Dienstleistung zu werben.

Stadion-Innenraum:

Die von den Tribünen eines Stadions umgebene Fläche einschließlich des Spielfelds und der Technischen Zone (gleichbedeutend mit dem „Innenbereich“ im Sinne von Artikel 5 des Regelwerks für Stadien und Sicherheit / Anhang VI zur Lizenzierungsordnung).

Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge:

Offiziell registriertes Symbol oder Emblem, das von der Stadt bzw. Region verwendet wird, in der der Club ansässig ist.

Technologielabel:

Aufschrift, Etikett oder Ähnliches, auf der/dem der Hersteller das verwendete Material oder die Herstellungsmethode eines Ausrüstungsgegenstands angibt.

Ton-in-Ton-Druck:

Drucktechnik für das Aufbringen von Elementen, Mustern usw. in ähnlicher Farbe auf die Ausrüstung.

Tragbare elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme:

Ausrüstungsgegenstände, die von den Spielern getragen werden, um technische Informationen einer Trainingseinheit bzw. eines Spiels aufzuzeichnen.

Vollständiger Mustersatz:

Ein Satz der Spielkleidung bestehend aus einem Trikot, einer Hose und einem Paar Stutzen sowohl der Feldspieler als auch des Torhüters, wie sie in Spielen eines vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerbs verwendet werden sollen, einschließlich eines Musters der Trikotnummer und des Namens sowie der Club- und Herstelleridentifikationen und der Sponsorenwerbung bzw. Wohltätigkeitslogos, die der Club auf seiner Spielkleidung verwenden möchte.

Vom DFL e.V. veranstaltete Wettbewerbe:

Alle Spiele der Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga einschließlich der Relegation und des Supercups sowie sonstige Spiele, die unter der Verantwortung und Organisationsgewalt des DFL e.V. ausgetragen werden.

Wettbewerbslogo:

Das Logo, das für den jeweiligen vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerb entwickelt worden ist und das als Hinweis auf diesen Wettbewerb eingesetzt wird (insbesondere sind dies die Logos der Bundesliga, der 2. Bundesliga und des Supercups).

Wohltätigkeitslogo:

Jegliche Art nicht gewinnorientierter Werbung (z.B. Logo, Slogan, Hashtag, Botschaft oder Aussage), die im Namen einer Wohltätigkeitsorganisation von einem Club gezeigt wird, sofern diese Werbung keinen Aufruf zu Spenden oder anderweitiger finanzieller Unterstützung beinhaltet.

Wortbildmarke des Herstellers:

Zeichen, Element oder Logo des Herstellers, das sich aus der Wort- und Bildmarke des Herstellers zusammensetzt.

Wortmarke des Herstellers:

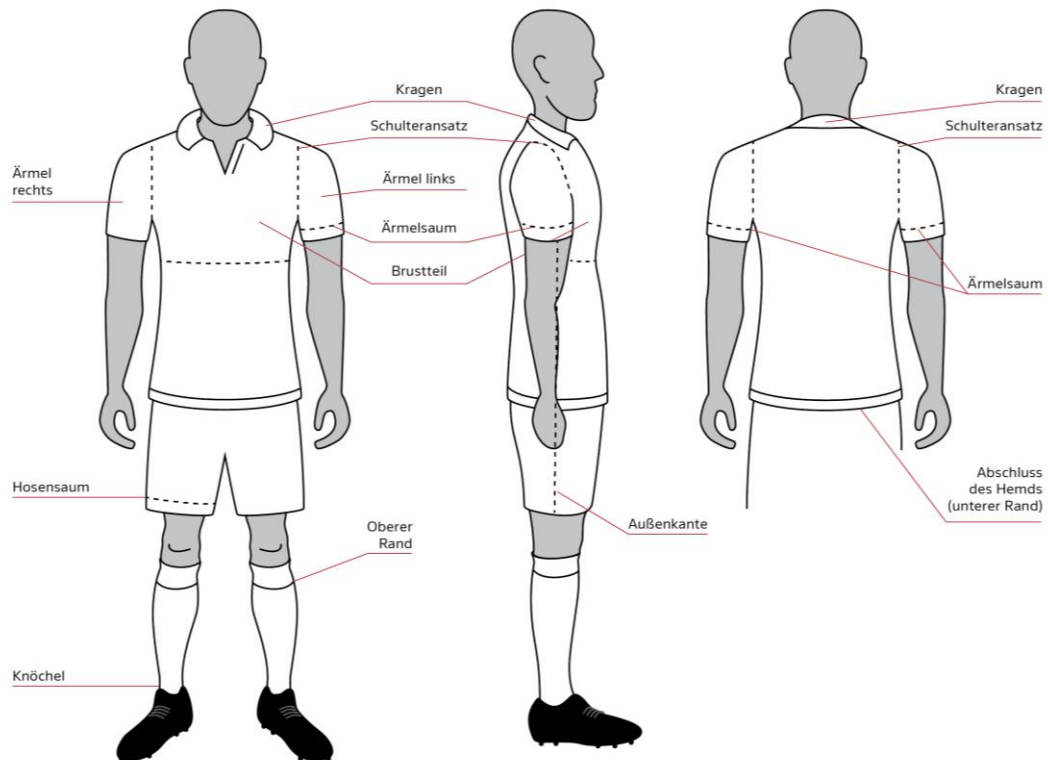
Wortmarke (eingetragen oder nicht) in jeglicher Schriftart, die den Markennamen des Herstellers darstellt.

Zusätzliche Spezialausrüstung:

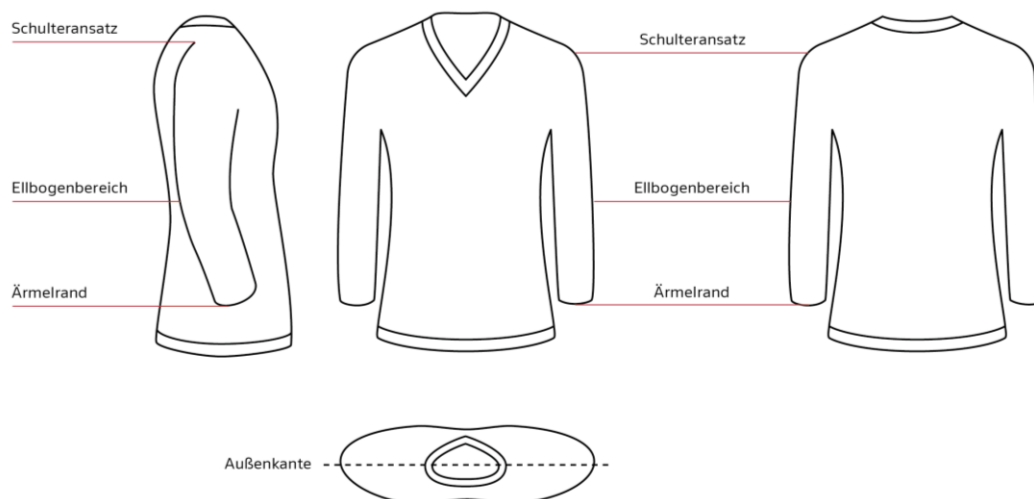
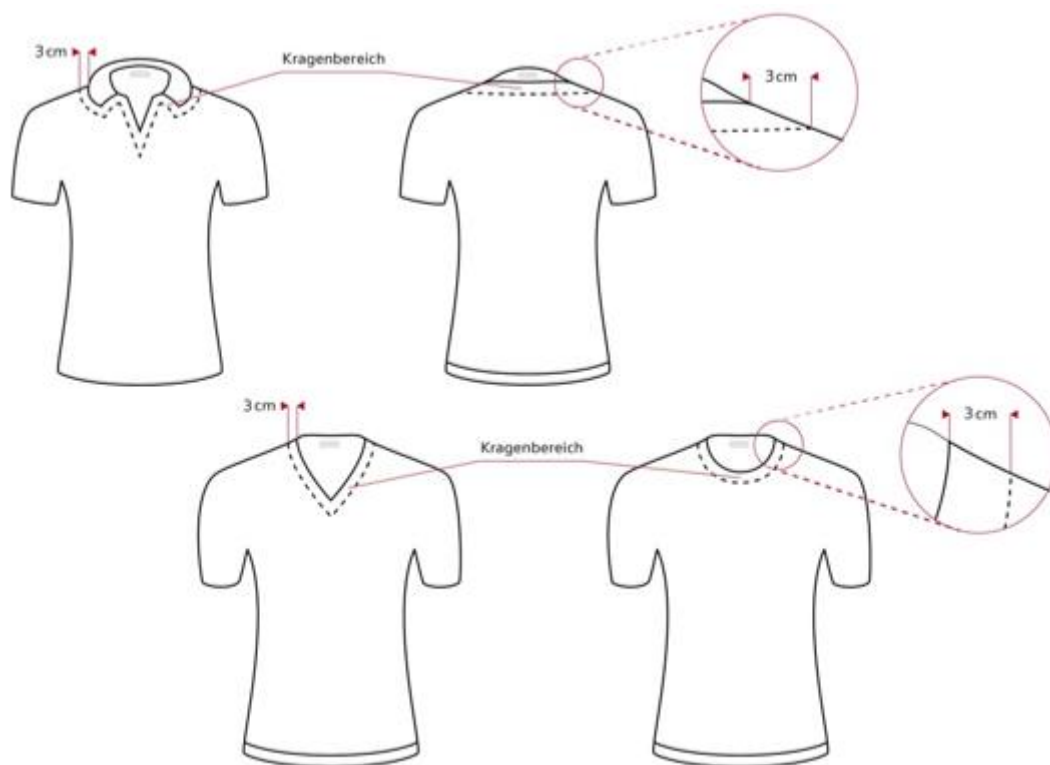
Gesamtheit der speziellen Ausrüstungsgegenstände, die von Spielern oder dem gesamten Betreuerstab getragen bzw. verwendet werden und die nicht zu der auf dem Spielfeld getragenen Spezialausrüstung gehören, z.B. Überziehleibchen zum Aufwärmen.

4.2. In der vorliegenden Richtlinie gelten folgende Abbildungen:

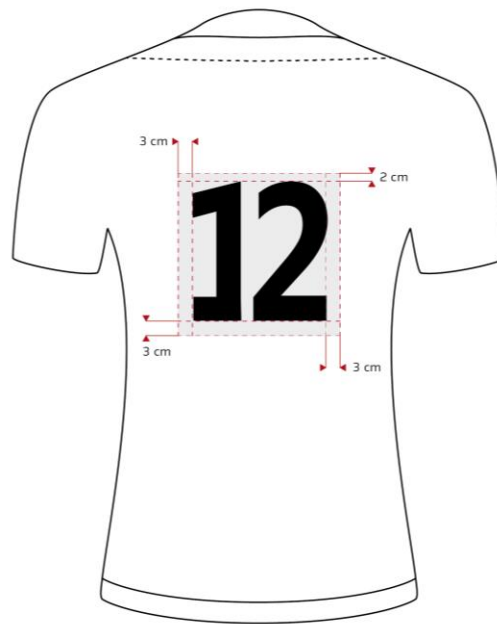
a. Referenzpunkte für das Trikot



b. Kragenbereich



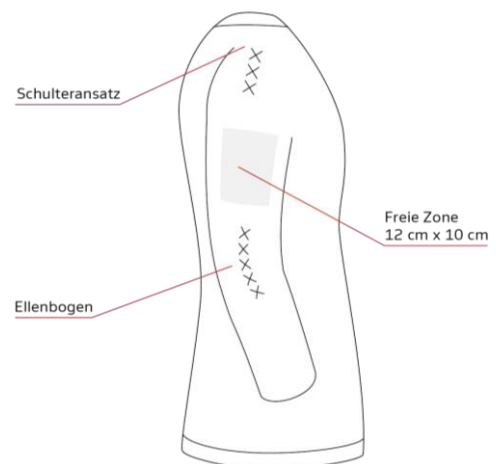
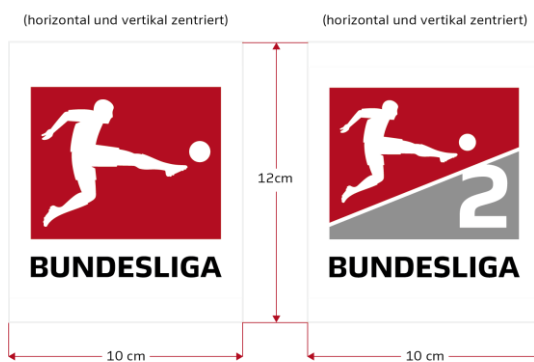
c. Nummernfeld



d. Freie Ärmelzone

Detailansicht

Freie Zone
12 cm x 10 cm



5. GRUNDSÄTZE

- 5.1.** Kein unter diese Richtlinie fallender Gegenstand darf gegen die guten Sitten und die Moral verstoßen oder einen politischen, religiösen oder rassistischen Inhalt haben.
- 5.2.** Kommerzielle Inhalte sind nur in Form von Hinweisen auf Herstellermarken und Sponsorenwerbung gemäß dieser Richtlinie zulässig.

- 5.3.** Die endgültige Entscheidung über die von jedem Club zu tragende Spielkleidung der Feldspieler und Torhüter unterliegt bei jedem Spiel gemäß den Spielregeln dem Schiedsrichter. Der Schiedsrichter trifft diese Entscheidung im Rahmen des sogenannten Trikotabgleichs über die Online-Plattform DFBnet des DFB.
- 5.4.** Wenn die Feldspieler und/oder Torhüter eines Clubs keine genehmigte Spielkleidung zum Spiel mitbringen, kann die DFL GmbH diese auffordern, eine von ihr bereitgestellte bzw. genehmigte neutrale oder alternative Spielkleidung zu tragen.

6. GENEHMIGUNGSVERFAHREN FÜR DIE AUSTRÜSTUNG

- 6.1.** Jeder Club ist dafür verantwortlich,
- a. die Hauptspielkleidung und die Ersatzspielkleidung sowie etwaige alternative Spielkleidung bzw. einzelne Gegenstände dieser Spielkleidung, jeweils für die Feldspieler und den Torhüter, bis zum 30. Juni eines Jahres in Form von detaillierten Entwürfen in elektronischer Form über Lizenzierung Online (LOL) bei der DFL GmbH zur Genehmigung gemäß dieser Richtlinie einzureichen;
 - b. auf Anfrage jederzeit kostenlos Muster bestimmter Ausrüstungsgegenstände zur Überprüfung an die DFL GmbH zu schicken;
 - c. die angemessene Umsetzung dieser Richtlinie durch die Spieler, den Betreuerstab und die Cluboffiziellen zu gewährleisten.
- 6.2.** Ein Club oder ein Hersteller kann der DFL GmbH jederzeit Ausrüstungsgegenstände für eine vorläufige Prüfung einreichen; dies entbindet den Club jedoch nicht von seiner Verpflichtung, sich an das Standardgenehmigungsverfahren zu halten.
- 6.3.** Bis zum 30. Juni eines Jahres hat jeder Club der DFL GmbH kostenlos einen vollständigen Mustersatz der folgenden Ausrüstungsgegenstände zur Genehmigung einzureichen:
- a. Hauptspielkleidung der Feldspieler;
 - b. Ersatzspielkleidung der Feldspieler;
 - c. Hauptspielkleidung des Torhüters;
 - d. Ersatzspielkleidung des Torhüters.
- 6.4.** Bis zum 30. Juni eines Jahres kann jeder Club der DFL GmbH über Artikel 6.4. hinaus kostenlos einen vollständigen Mustersatz der folgenden Ausrüstungsgegenstände zur Genehmigung einreichen:

- a. Alternative Spielkleidung 1 der Feldspieler;
 - b. Alternative Spielkleidung 2 der Feldspieler;
 - c. Alternative Spielkleidung 1 des Torhüters;
 - d. Alternative Spielkleidung 2 des Torhüters;
 - e. Alternative Spielkleidung 3 des Torhüters.
- 6.5.** Wird ein genehmigter Ausrüstungsgegenstand anschließend in irgendeiner Form abgeändert, muss er vor seiner Verwendung erneut bei der DFL GmbH zur Genehmigung eingereicht werden.
- 6.6.** Die Entscheidungen der DFL GmbH werden den jeweiligen Clubs schriftlich mitgeteilt und erläutert. Diese Entscheidungen gelten für die Dauer der jeweiligen Spielzeit.
- 6.7.** Die DFL GmbH kann schriftliche oder mündliche Anträge und Stellungnahmen der Clubs in dem Ausrüstungsgenehmigungsverfahren berücksichtigen.
- 6.8.** Die von der DFL GmbH im Rahmen des Genehmigungsverfahrens gefällten Entscheidungen sind endgültig.
- 6.9.** Zur Klarstellung wird darauf hingewiesen, dass der Einsatz von nicht zuvor von der DFL GmbH genehmigter Spielkleidung in einem Spiel eines vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerbs einen Verstoß gegen die vorliegende Richtlinie bedeutet.

Kapitel II:

Grundfarben und -elemente der Spielkleidung

7. TRIKOT

Jedes Trikot muss folgende festgelegte Bereiche enthalten, die folgenden Zwecken vorbehalten sind:

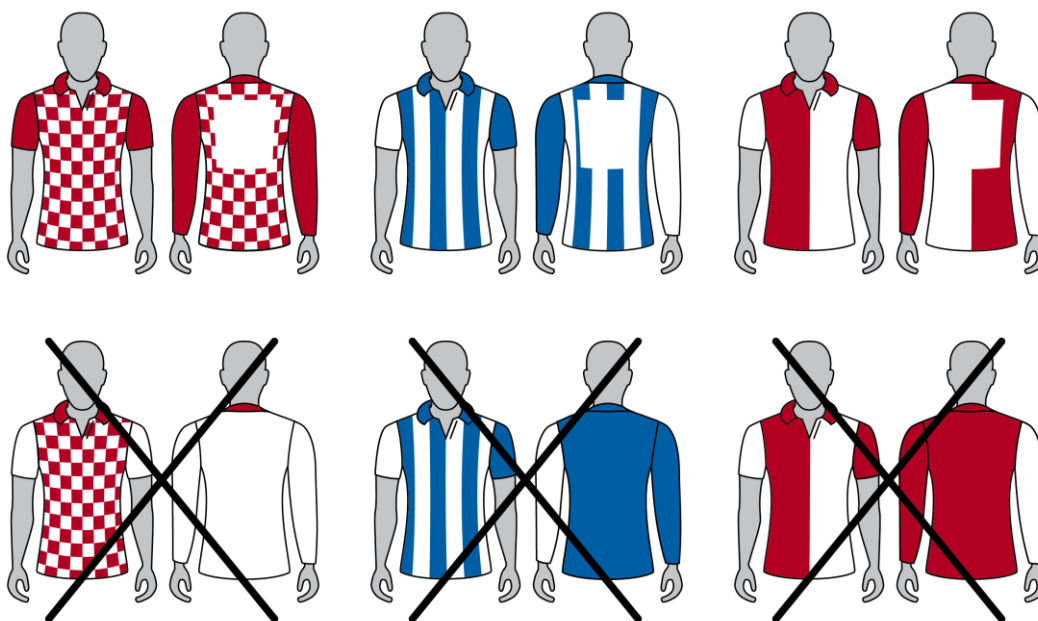
- a. Kragenbereich: Dieser Bereich darf ausschließlich die Clubidentifikation gemäß Artikel 18 Absatz 1 enthalten. Der Kragenbereich darf keine Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung enthalten.
- b. Nummernfeld: Bereich auf der Rückseite eines Trikots, der ausschließlich der Trikotnummer vorbehalten ist. Das Nummernfeld beruht auf einer zweistelligen Zahl. Das Nummernfeld muss vertikal 2 cm über dem obersten bzw. 3 cm unter dem untersten Punkt der zugrundeliegenden zweistelligen Zahl hinausreichen; horizontal reicht es links 3 cm neben der linken der beiden Ziffern und rechts 3 cm neben der rechten der beiden Ziffern hinaus. Es darf weder eine Club-, Hersteller- oder andere Identifikation noch Sponsorenwerbung enthalten.
- c. Freie Ärmelzone: Dieser Bereich ist auf dem rechten Trikotärmel ausschließlich den in Kapitel VIII beschriebenen Logos vorbehalten; auf dem linken Trikotärmel ist dieser Bereich grundsätzlich der Sponsorenwerbung vorbehalten. Vorbehaltlich einer entsprechenden ausdrücklichen Erlaubnis durch die DFL GmbH dürfen die freien Ärmelzonen weder eine Club-, Hersteller- oder andere Identifikation noch Sponsorenwerbung (mit Ausnahme der Sponsorenwerbung auf dem Trikotärmel) enthalten.

8. FARBEN UND MUSTER

- 8.1.** Wenn eine Spielkleidung drei oder mehr Farben enthält, so muss auf der Oberfläche des jeweiligen Kleidungsstücks eine Farbe eindeutig dominant sein. Bei gestreiften, geteilten oder karierten Kleidungsstücken in zwei Farben (d.h. mit zwei dominanten Farben) darf die Verwendung einer dritten Farbe nicht dominant sein und die Unterscheidbarkeit der Trikots bzw. Stutzen nicht beeinträchtigen.
- 8.2.** Mit Ausnahme des Nummernfelds auf der Rückseite des Trikots (vgl. Artikel 7 Buchstabe b.) muss die dominante Farbe (bzw. müssen die dominanten Farben im Fall von gestreifter, geteilter oder kariertem Spielkleidung) auf der

Vorder- und Rückseite jedes Teils der Spielkleidung gleich gut zu sehen sein.

- 8.3.** Die Farben, die für ein gestreiftes, geteiltes oder kariertes Trikot auf der Vorderseite verwendet werden, müssen beide auf der Rückseite der Spielkleidung eindeutig zu sehen sein, wenn auf der Rückseite des Trikots nicht dasselbe Muster (z.B. Streifen) verwendet wird.



- 8.4.** Kein Teil der Spielkleidung darf aus reflektierendem Material bestehen oder aufgrund äußerer Einflüsse (Luftdruck, Licht, Wasser usw.) seine Farbe oder sein Erscheinungsbild ändern. Dies gilt auch für das für die Nummern, Spielernamen, Sponsoren oder Wohltätigkeitslogos verwendete Material.
- 8.5.** Beide Trikotärmel müssen in Farbe und Erscheinungsbild (z.B. Muster oder Design) identisch sein. Davon ausgenommen sind gestreifte, geteilte oder karierte Trikots, bei denen jeder Ärmel eine der beiden Hauptfarben aufweisen kann.

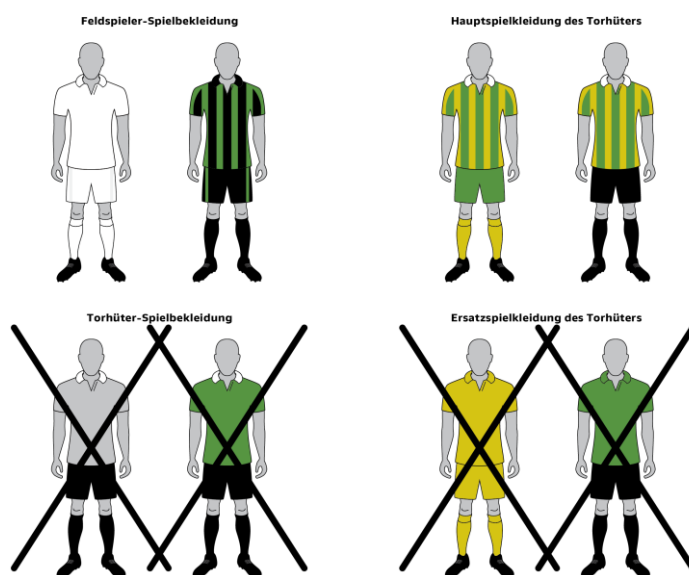


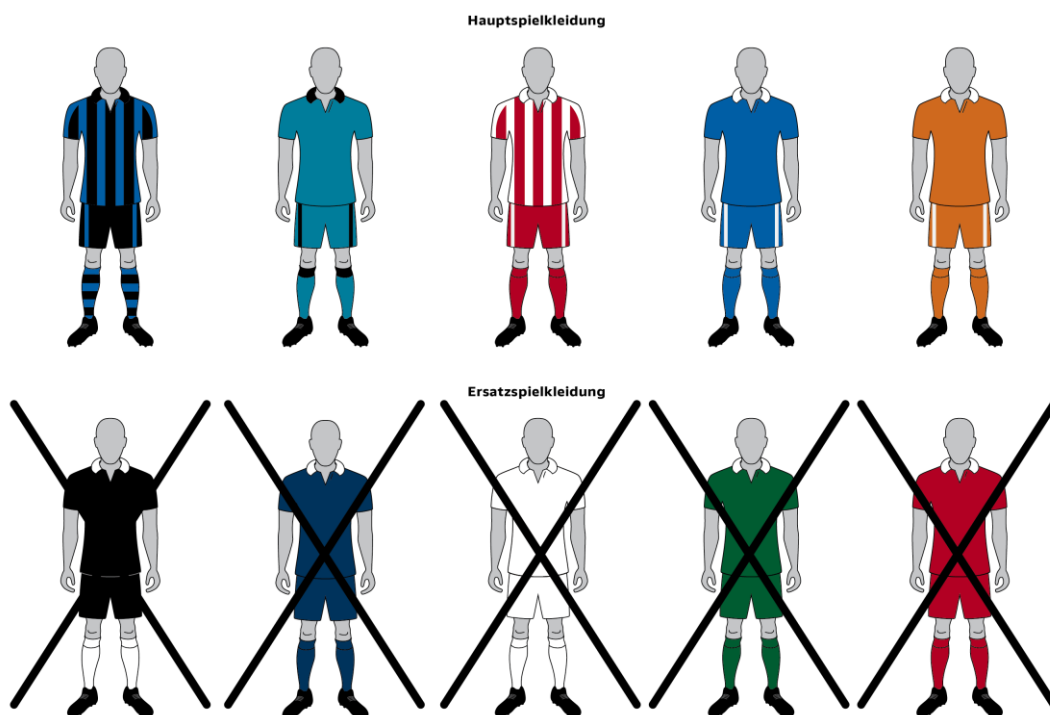
- 8.6.** Trikots mit kleinen horizontalen oder vertikalen Linien, die über die gesamte Breite bzw. Länge des Trikots verlaufen, jedoch nicht breiter als 2 mm sind (Nadelstreifen) und einen Abstand von mindestens 5 cm aufweisen, gelten nicht als gestreiftes Trikot.
- 8.7.** Farben und ihre Kontraste werden gemäß Artikel 48 gemessen, um die Einhaltung der oben genannten Bestimmungen zu gewährleisten.
- 8.8.** Bekleidung und Accessoires, die unter bzw. über der Spielkleidung oder zusätzlich zu dieser getragen werden und auf dem Spielfeld sichtbar sind, gelten als auf dem Spielfeld getragene Spezialausrüstung, für die die in Kapitel X festgehaltenen Bestimmungen gelten.
- 8.9.** Bei der Wahl der Muster gelten bis auf folgende Ausnahmen keine Beschränkungen (Beurteilung im alleinigen Ermessen der DFL GmbH):
- a. das Muster darf keine Bilder, Illustrationen oder andere Symbole enthalten (Muster, die diese Anforderung nicht erfüllen, gelten als dekoratives Element);
 - b. das Muster darf aus Sicht einer urteilsfähigen Person keine Identifikation eines für die Ausrüstung relevanten Herstellers oder Sponsors zulassen (Muster, die diese Anforderung nicht erfüllen, gelten als Marke).
- 8.10.** Alle Trikots der Spielkleidung und der Nicht-Spielkleidung müssen dem

ersten Anschein nach den optischen Eindruck vermitteln, in Bezug auf das Grundmuster und die darin enthaltenen Designelemente im Wesentlichen gleichartig gestaltet zu sein; eine vollständige Identität aller grafischer Details der auf diesen Trikots abgebildeten Muster ist nicht erforderlich.

9. FARBWahl UND KOMBINATIONEN

- 9.1.** Um die Verwechslungsgefahr aufgrund ähnlicher Farben möglichst gering zu halten, müssen die Haupt- und Ersatzspielkleidung der Feldspieler eines Clubs einen so deutlichen Kontrast bilden, dass sie in einem Spiel von zwei gegnerischen Clubs getragen werden könnten.
- 9.2.** Besteht eine der Spielkleidungen überwiegend aus dunklen Farben, muss die andere überwiegend helle Farben aufweisen. Ist eine der Spielkleidungen gestreift, geteilt oder kariert, darf die andere keine der Farben der gestreiften, geteilten oder karierten Spielkleidung enthalten.
- 9.3.** Die Clubs müssen über mindestens zwei Spielkleidungen für Torhüter verfügen, die sowohl gegeneinander als auch mit der Haupt- und Ersatzspielkleidung der Feldspieler einen deutlichen Kontrast bilden.
- 9.4.** Ein Club kann aufgefordert werden, Kleidungsstücke aus den genehmigten Spielkleidungen für Feldspieler und/oder Torhüter zu kombinieren (Trikot, Hose oder Stutzen), um einen erkennbaren Kontrast zum gegnerischen Club herzustellen.





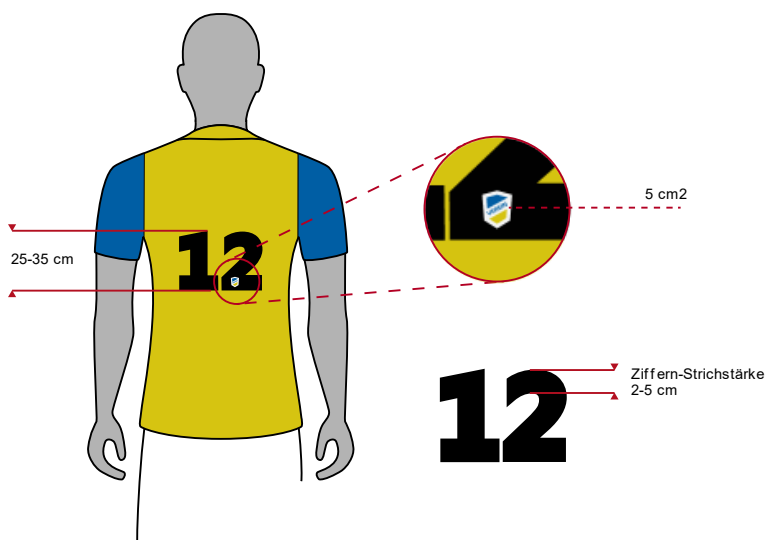
- 9.5.** Die Auswahl der Spielkleidung für ein Spiel erfolgt im Rahmen des Trikotabgleichs durch den Schiedsrichter nach Artikel 5 Absatz 3.
- 9.6.** Entscheidet der Schiedsrichter vor Ort kurzfristig, dass die Farben der beiden Clubs nur schwer zu unterscheiden sind, muss aus praktischen Gründen der Heimclub seine Spielkleidung ändern.

10. NUMMERN

- 10.1.** Eine Nummer ist zentriert auf der Rückseite jedes Trikots anzubringen. Es dürfen nur ganze Zahlen verwendet werden; keine Nummer darf höher als 49 sein und die Nummer 1 darf nur vom Torhüter verwendet werden. Für die anderen Torhüter können beliebige Nummern zwischen 12 und 49 gewählt werden. Soweit der Kader eines Clubs mehr als 49 Spieler umfassen sollte, sind die weiteren Nummern fortlaufend zu vergeben. Ein Tausch oder Wechsel der Nummer ist während der Spielzeit nicht möglich. Lediglich beim Ausscheiden eines Spielers kann die somit frei werdende Nummer wieder vergeben werden.
- 10.2.** Nummern dürfen nur aus einer Farbe bestehen und müssen einen Kontrast zu dem Nummernfeld gemäß Artikel 48 aufweisen.



- 10.3.** Nummern müssen klar lesbar sein. Die Strichstärke jeder Ziffer muss 2–5 cm betragen und die Ziffern selbst müssen eine Größe von 25–35 cm haben.



- 10.4.** Das Schiedsrichterteam, die Kommentatoren, Stadionbesucher und TV-Zuschauer müssen die Nummern bei Tages- und Flutlicht und aus mindestens 50 Metern Entfernung klar lesen können.
- 10.5.** Die Nummern müssen auch auf der Vorderseite der Hose angebracht werden, frei positioniert am linken oder rechten Hosenbein. Die Nummern auf der Hose müssen zwischen 10 und 15 cm groß und klar lesbar sein sowie in deutlichem Kontrast zur Farbe der Hose stehen.
- 10.6.** Die Nummern können im unteren Teil jeder Ziffer ein Emblem des Clubs (oder einen Teil davon) enthalten, das nicht größer als 5 cm² sein darf.

- 10.7.** Die Nummern dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung noch dekorative Elemente aufweisen.
- 10.8.** Die Nummern können Atmungslöcher oder -schlitze enthalten, die nicht breiter als 2 mm sein dürfen. Diese können in bis zu vier Teile aufgeteilt werden, sofern die Unterteilung nicht breiter als 2 mm ist.
- 10.9.** Die Ziffern können zur besseren Lesbarkeit mit einer Schattierung, einem 3D-Effekt oder einer kontrastierenden Umrandung in einer Dekorationsfarbe versehen werden. Die Umrandung kann sich außerhalb oder unmittelbar innerhalb der Nummer befinden. Schattierungen, 3D-Effekte oder kontrastierende Umrandungen werden bei der Messung der Höhe der Nummer jedoch nicht berücksichtigt.

11. SPIELERNAMEN AUF DEM TRIKOT

- 11.1.** Auf dem Trikot ist der Nachname des Spielers anzubringen. Auf entsprechenden Antrag kann die DFL GmbH im Einzelfall genehmigen, dass der Vorname, ein Beiname oder ein Künstlername des Spielers angebracht wird.
- 11.2.** Der Nachname, Vorname, Beiname oder Künstlername, mit dem ein Spieler auf seinem Trikot identifiziert wird, muss in dem auf der Spielberechtigungsliste eingetragenen Namen enthalten sein. Auf Verlangen der DFL GmbH ist ein aussagekräftiger Nachweis darüber zu führen, dass der betreffende Spieler den jeweiligen Beinamen oder Künstlernamen bereits in der Vergangenheit geführt hat.
- 11.3.** Der Spielernamen ist auf der Rückseite des Trikots oberhalb oder unterhalb der Nummer anzubringen; auf die Regelung in Artikel 15 Absatz 4 wird hingewiesen.
- 11.4.** Die Namen müssen in einer einzigen Farbe und in lateinischen Schriftzeichen (Groß- und/oder Kleinbuchstaben) geschrieben werden.
- 11.5.** Die Namen dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung noch dekorative Elemente aufweisen.
- 11.6.** Die Buchstaben dürfen höchstens 7,5 cm groß sein.
- 11.7.** Die Buchstaben können zur besseren Lesbarkeit mit einer Schattierung, einem 3D-Effekt oder einer kontrastierenden Umrandung in einer

Dekorationsfarbe versehen werden. Die Umrandung kann sich außerhalb oder unmittelbar innerhalb der Buchstaben befinden. Schattierungen, 3D-Effekte oder kontrastierende Umrandungen werden bei der Messung der Höhe der Buchstaben jedoch nicht berücksichtigt.

- 11.8.** Die Buchstaben müssen in deutlichem Kontrast zu der/den Hintergrundfarbe(n) des Trikots stehen.



12. DEKORATIVE ELEMENTE

12.1. Dekorative Elemente auf der Spielkleidung:

- a. dürfen keine Zahlen oder Buchstaben bzw. eine Kombination aus Zahlen und/oder Buchstaben enthalten;
- b. dürfen weder auf eine Marke verweisen noch den Eindruck erwecken, eine Marke zu sein oder die Aufgabe einer Marke zu erfüllen (Beurteilung im alleinigen Ermessen der DFL GmbH);
- c. dürfen die Unterscheidbarkeit der Spielkleidung bzw. ihrer Farben oder die Lesbarkeit der Spielernummern oder -namen nicht beeinträchtigen;
- d. müssen mittels der folgenden technischen Verfahren angebracht werden:
 - i. Jacquard-Technik;
 - ii. Ton-in-Ton-Druck;
 - iii. Prägung;
 - iv. jegliche andere, von der DFL GmbH schriftlich genehmigte Technik;
- e. müssen den Anforderungen an Farbkontraste gemäß Artikel 48 entsprechen.

- 12.2.** Vorbehaltlich der Einhaltung der oben genannten Anforderungen dürfen dekorative Elemente der allgemeinen Produktlinie eines Herstellers auf der Spielkleidung verwendet werden.
- 12.3.** Hinsichtlich der Anzahl, Position und Größe der dekorativen Elemente bestehen keine Einschränkungen.

Kapitel III: Clubidentifikation

13. IDENTIFIKATIONSTYPEN

IDENTIFIKATION	CLUBS (BEISPIELE)
Clubemblem	 Hamburger SV
Clubmaskottchen	 Borussia Dortmund
Clubsymbol	 SV Darmstadt 98
Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge	 1. FSV Mainz 05
Clubname	1. FC Union Berlin 1. FC Union Berlin
Clubbeiname	DIE FOHLEN Borussia Mönchengladbach
Clubslogan	<i>Mia san mia</i> FC Bayern München
Stadion des Clubs	 FC Schalke 04

13.1. Die Clubs können auf der Spielkleidung folgende Identifikationstypen verwenden:

- a. Grafische Identifikation:
 - i. Clubemblem;
 - ii. Clubmaskottchen;
 - iii. Clubsymbol;
 - iv. Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge;
 - v. Stadion des Clubs.
- b. Textliche Identifikation:
 - i. Clubname;
 - ii. Clubbeiname;
 - iii. Clubslogan;
 - iv. Gründungsjahr des Clubs;
 - v. Name des Stadions des Clubs.

Ein etwaiger Namenssponsor des Stadions des Clubs darf weder bei der grafischen Identifikation nach lit. a. v. noch bei der textlichen Identifikation nach lit. b. v. zu erkennen sein.

- 13.2.** Jede Clubidentifikation zur Verwendung auf der Spielkleidung ist von dem Club im Rahmen des Verfahrens nach Artikel 6 in Lizenzierung Online (LOL) hochzuladen. Sie bedarf der anschließenden Genehmigung durch die DFL GmbH. Clubs, die die Genehmigung zur Verwendung des Wappens bzw. der Flagge der Stadt oder der Region beantragen, können aufgefordert werden, einen Nachweis über die Genehmigung zur Verwendung durch die jeweilige Stadt oder Region zu erbringen.
- 13.3.** Zusätzlich zu Absatz 2 muss jedes Clubemblem (in seiner kompletten Form einschließlich Wortelementen) als Marke registriert sein, und zwar entweder beim DPMAregister des Deutschen Patent- und Markenamts oder (b) beim Amt der Europäischen Union für geistiges Eigentum.
- 13.4.** In einer Saison darf nur eine einzige Version eines Beinamens bzw. Slogans eines Clubs verwendet werden.
- 13.5.** Auf Anfrage der DFL GmbH muss der Nachweis über die Genehmigung der Stadt oder Region (Absatz 2) und über die Registrierung der Clubidentifikation (Absatz 3) vorgelegt werden (einschließlich des Nachweises, dass dem Club die erforderliche Registrierung und Genehmigung mindestens 7 Tage vor der beabsichtigten erstmaligen Verwendung des Clubemblems bzw. des Wappens/der Flagge vorlagen).
- 13.6.** Clubidentifikationen können auf die Ausrüstung gedruckt, gewebt oder genäht werden. Jedes andere technische Verfahren bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung der DFL GmbH.
- 13.7.** Clubidentifikationen dürfen sich gegenseitig nicht berühren; sie dürfen auch kein anderes Element auf der Spielkleidung (z.B. Nummern, Buchstaben, Abzeichen, andere Identifikationen) berühren oder in einem einzelnen Feld bzw. Bereich kombiniert werden.
- 13.8.** Clubidentifikationen dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung noch dekorative Elemente aufweisen.

14. CLUBEMBLEM

- 14.1.** Das Clubemblem kann auf jedem Kleidungsstück der Spielkleidung (d.h. Trikot, Hose und zwei Stutzen) einmal angebracht werden.

- 14.2.** Clubs können mehr als ein Emblem registrieren und es können unterschiedliche registrierte Embleme auf verschiedenen Teilen der Spielkleidung verwendet werden, sofern diese den Anforderungen gemäß den Artikeln 13 und 14 genügen.
- 14.3.** Hinsichtlich der Form der Clubembleme bestehen keine Einschränkungen, wobei betreffend Größe und Positionierung folgende Punkte beachtet werden müssen:
- Trikot: höchstens 100 cm² auf der Vorderseite des Trikots auf Brusthöhe, oberhalb einer etwaigen Sponsorenwerbung;
 - Hose: höchstens 50 cm² auf der Vorderseite des rechten oder linken Hosenbeins oder zentriert auf dem vorderen Hosenbund;
 - Stutzen: höchstens 50 cm², frei positionierbar auf jedem der beiden neuen (ungetragenen) Stutzen. Ein- und dasselbe Paar Stutzen kann unterschiedliche Clubidentifikationen enthalten, z.B. kann auf dem linken Stutzen der Clubname und auf dem rechten Stutzen das Clubemblem angebracht werden, sofern dies die Unterscheidbarkeit der beiden Stutzen nicht beeinträchtigt.

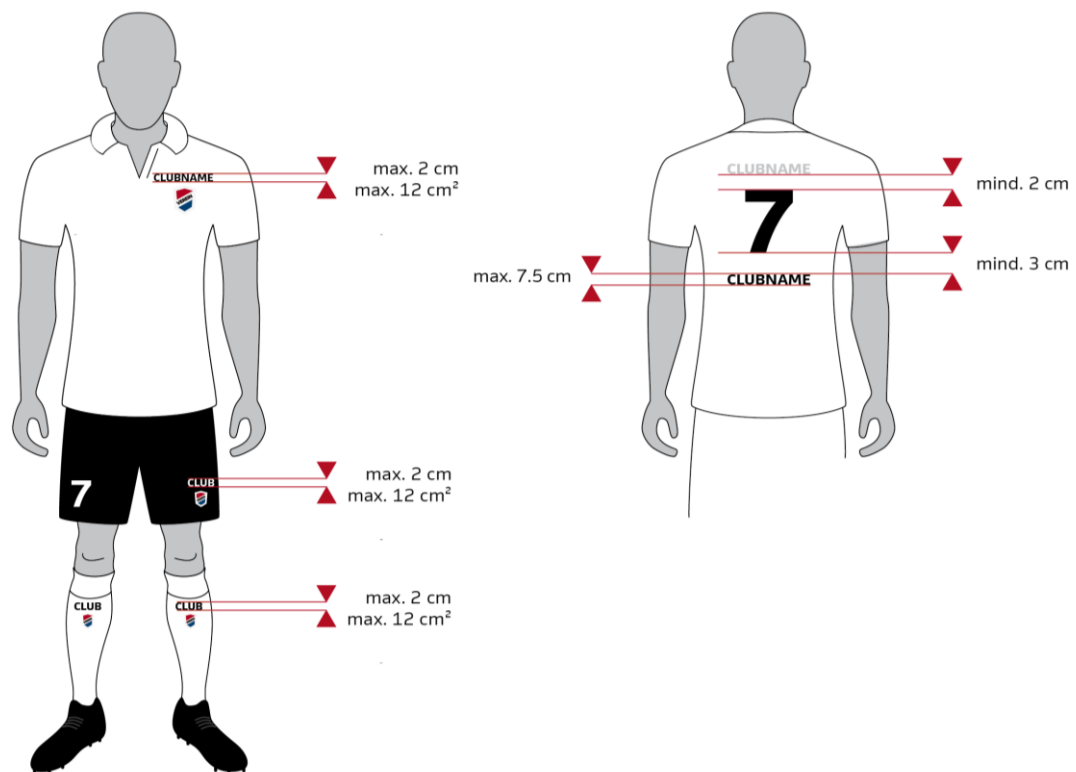


- 14.4.** Vorbehaltlich der Genehmigung der DFL GmbH kann ein Club anlässlich eines Jubiläums oder eines anderen bedeutenden Anlasses ein Sonder-Clubemblem anstelle des üblichen Emblems auf seiner Spielkleidung anbringen. Sonder-Clubembleme können von Buchstaben, Zahlen und/oder dekorativen Elementen (z.B. einem Lorbeerkranz) eingerahmt werden, nicht allerdings von Sternen (diese sind bestimmten Clubs nach Maßgabe von

Artikel 30 dieser Richtlinie vorbehalten). Die gesamte verwendete Fläche darf 100 cm² nicht übersteigen. Sie dürfen keine werbliche Darstellung oder sonstige kommerzielle, religiöse oder politische Inhalte enthalten.

15. CLUBNAME

- 15.1.** Neben dem Clubnamen auf der Rückseite des Trikots darf der Clubname je einmal frei positionierbar auf der Vorderseite des Trikots sowie frei positionierbar auf der Hose und auf jedem Stutzen angebracht werden.
- 15.2.** Der Schriftzug des Clubnamens auf der Vorderseite des Trikots, auf der Hose und auf den Stutzen ist frei wählbar, aber die Buchstaben dürfen höchstens 2 cm und der ganze Name höchstens 12 cm² groß sein.
- 15.3.** Der Clubname darf anstelle des Clubemblems verwendet werden, wobei in diesem Fall die Bestimmungen gemäß Artikel 14 Absatz 3 gelten und die Buchstaben höchstens 5 cm groß sein dürfen.
- 15.4.** Der Clubname muss darüber hinaus einmal auf der Rückseite des Trikots, entweder oberhalb oder unterhalb der Spielernummer, angebracht werden, wobei in diesem Fall folgende Bestimmungen gelten:
 - a. Es können Groß- und/oder Kleinbuchstaben verwendet werden, die nur aus einer Farbe bestehen und weder Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung noch dekorative Elemente aufweisen dürfen.
 - b. Die Buchstaben dürfen höchstens 7,5 cm groß sein.
 - c. Die Buchstaben können zur besseren Lesbarkeit mit einer Schattierung, einem 3D-Effekt oder einer kontrastierenden Umrandung in einer Dekorationsfarbe versehen werden. Die Umrandung kann sich außerhalb oder unmittelbar innerhalb der Buchstaben befinden. Schattierungen, 3D-Effekte oder kontrastierende Umrandungen werden bei der Messung der Höhe der Buchstaben jedoch nicht berücksichtigt.
 - d. Die Buchstaben müssen in deutlichem Kontrast zu der/den Hintergrundfarbe(n) der Spielkleidung stehen.



16. STADT- ODER REGIONSWAPPEN BZW. -FLAGGE

Im Kragenbereich des Trikots kann entsprechend den Vorgaben von Artikel 7 Buchstabe a. und Artikel 18 Absatz 1 dieser Richtlinie eine unveränderte Darstellung des Wappens oder der Flagge der Stadt oder der Region des Clubs angebracht werden.

17. JACQUARD-MUSTER, TON-IN-TON-DRUCK ODER PRÄGEMUSTER

17.1. Eine Art der Clubidentifikation bzw. ein Teil davon kann auch mittels einer der folgenden Techniken auf der Spielkleidung angebracht werden:

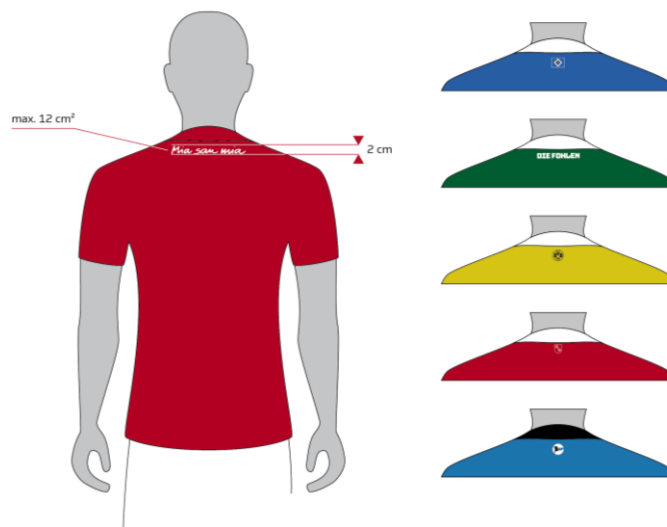
- Jacquard-Muster;
- Ton-in-Ton-Druck;
- Prägemuster;
- jegliche andere, von der DFL GmbH schriftlich genehmigte Technik.

17.2. Hinsichtlich Anzahl, Größe und Position der gewählten Clubidentifikation bestehen keine Einschränkungen.

17.3. Für Ton-in-Ton-Drucke und Jacquard-Muster gelten die Bestimmungen gemäß Artikel 48.

18. ZUSÄTZLICHE VERWENDUNG VON CLUBIDENTIFIKATIONEN AUF DER SPIELKLEIDUNG

- 18.1.** Zusätzlich zur Verwendung der Clubidentifikation gemäß Artikel 14 bis Artikel 17 dürfen Clubs bis zu zwei Clubidentifikationen im Kragenbereich des Trikots anbringen, wobei jede Identifikation nur einmal verwendet werden kann und höchstens 12 cm² groß sein darf. Die Buchstaben dürfen höchstens 2 cm groß sein.



- 18.2.** Auf jedem der nachfolgend aufgeführten Elemente des Kragens bzw. der Verschlussleiste kann eine in sich gemusterte Club- oder Herstelleridentifikation angebracht werden, sofern diese kein Verletzungsrisiko darstellen und keine Sponsorenwerbung bzw. dekorative Elemente aufweisen:
- a. Trikotkragen;
 - b. Knöpfe am Kragenausschnitt des Trikots;
 - c. andere Verschlussleisten (z.B. Reißverschlüsse).

Kapitel IV: Herstelleridentifikation

19. IDENTIFIKATIONSTYPEN

19.1. Ein Hersteller kann die folgenden Herstellermarken auf der Spielkleidung verwenden:

- a. eine Wortmarke des Herstellers;
- b. eine Bildmarke des Herstellers;
- c. eine Wortbildmarke des Herstellers;
- d. eine Produktlinie des Herstellers;
- e. einen Slogan des Herstellers.

Beispiele:

a)	ADIDAS	NIKE	PUMA	UMBRO	JAKO
b)					
c)					
d)	AEROREADY HEAT.RDY	DRI-FIT NIKE VAPORKNIT	DRYCELL		
e)	IMPOSSIBLE IS NOTHING	JUST DO IT.	FOREVERFASTER		WE ARE TEAM

19.2. Die Verwendung von Herstellermarken auf der Ausrüstung unterliegt folgenden Einschränkungen:

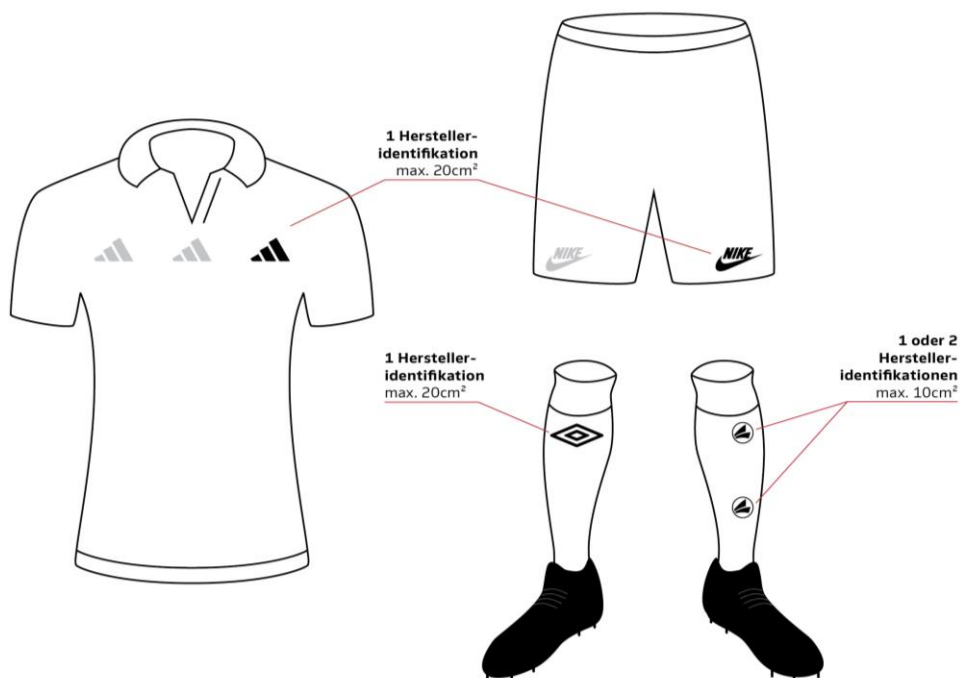
- a. Jede Herstellermarke muss als aktive Marke beim DPMAregister des Deutschen Patent- und Markenamts (DPMA) oder beim Amt der Europäischen Union für geistiges Eigentum registriert sein (die DFL GmbH kann in Ausnahmefällen auf diese Einschränkung verzichten, wenn eine bei der DFL GmbH vorgelegte Marke nicht registriert werden kann);
- b. Herstellermarken dürfen nicht als dekorative Elemente verwendet werden.

20. EINREICHEN VON MUSTERN BEI DER DFL GMBH

- 20.1.** Zur Vorbereitung der Genehmigung der Ausrüstung eines Clubs durch die DFL GmbH gemäß Artikel 6 muss jeder Hersteller der DFL GmbH mindestens sechs Monate vor Beginn der jeweiligen Saison ein Muster aller Herstelleridentifikationen einreichen, die auf der Ausrüstung angebracht werden, sofern sich Herstelleridentifikationen im Vergleich zur vorherigen Saison geändert haben.
- 20.2.** Die Muster müssen im Original (Größe, Form usw.) zusammen mit einer Beschreibung eingereicht werden.

21. POSITION, ANZAHL UND GRÖÖE

- 21.1.** Herstelleridentifikationen dürfen sich gegenseitig nicht berühren; sie dürfen auch kein anderes Element auf der Spielkleidung (z.B. Nummern, Buchstaben, Abzeichen, andere Identifikationen) berühren oder in einem einzelnen Feld bzw. Bereich kombiniert werden.
- 21.2.** Herstelleridentifikationen gemäß Artikel 19 Absatz 1 Buchstaben a) bis d) dürfen wie folgt angebracht werden:
- a. Auf dem Trikot: eine Herstelleridentifikation, höchstens 20 cm², auf Brusthöhe oberhalb einer etwaigen Sponsorenwerbung. Der Kragenbereich (einschließlich beider Seiten des umgeklappten Kragens) darf keine Herstelleridentifikation aufweisen.
 - b. Auf der Hose: eine Herstelleridentifikation, höchstens 20 cm², frei positionierbar auf dem rechten oder linken Hosenbein.
 - c. Auf den Stutzen:
 - i. Zwischen dem Knöchel und dem oberen Rand jedes Stutzens dürfen eine Herstelleridentifikation einmal (höchstens 20 cm²) oder zweimal (jeweils höchstens 10 cm²) bzw. zwei verschiedene Herstelleridentifikationen je einmal (jeweils höchstens 10 cm²) angebracht werden.
 - ii. Eine Herstelleridentifikation (höchstens 20 cm²) auf dem Fußteil jedes neuen (ungetragenen) Stutzens (unterhalb des Knöchels und nicht sichtbar, wenn der Stutzen im Fußballschuh getragen wird).



22. HERSTELLERSTREIFEN AUF DER SPIELKLEIDUNG

22.1. Die Bildmarke eines Herstellers darf einmal oder wiederholt auf einem oder mehreren Teilen der Spielkleidung in Form eines Streifens („Streifen auf der Spielkleidung“) angebracht werden. Der Streifen auf der Spielkleidung muss auf allen Teilen, auf denen er angebracht wird, identisch sein. Er muss gemäß nachfolgenden Bestimmungen auf jedem Teil symmetrisch angebracht werden:

- a. Auf dem Trikot:
 - i. entlang des Ärmelrands (linker und rechter Ärmel); oder
 - ii. zentriert und entlang der Außenkante jedes Ärmels (rechts und links, vom Kragen bis zum Ärmelrand, mit Ausnahme der freien Ärmelzone); oder
 - iii. zentriert und entlang der Außenkante auf beiden Seiten des Trikots (vom Ärmelansatz bis zum unteren Trikotrand).
- b. Auf der Hose:
 - i. entlang des unteren Hosenrands (linkes und rechtes Hosenbein); oder
 - ii. zentriert und entlang der Außenkante der Hose (linkes und rechtes Hosenbein).
- c. Auf den Stutzen: am oberen Rand des Stutzens.

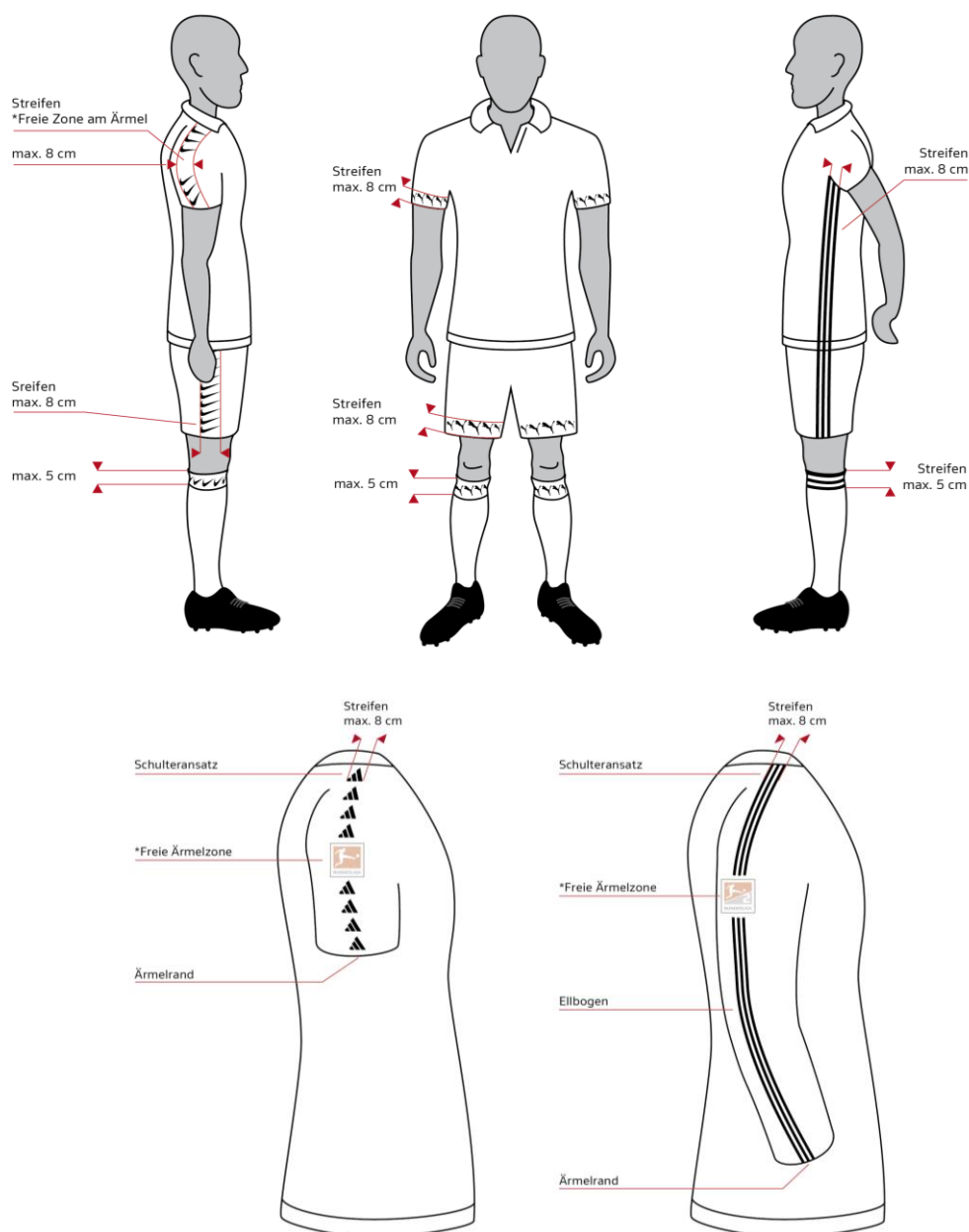
22.2. Ein Streifen auf der Spielkleidung darf folgende Größe nicht übersteigen:

- a. Auf dem Trikot: 8 cm;

- b. Auf der Hose: 8 cm;
- c. Auf den Stutzen: 5 cm auf neuen (ungetragenen) Stutzen.

22.3. Gemäß Artikel 12 dürfen Streifen auf der Spielkleidung dekorative Elemente enthalten.

22.4. Auf dem Streifen auf der Spielkleidung darf nur eine Version der jeweiligen Bildmarke des Herstellers verwendet werden und diese Bildmarke darf maximal so breit sein wie der Streifen auf der Spielkleidung.



23. JACQUARD- ODER PRÄGEMUSTER

23.1. Auf Trikots und/oder Hosen kann gemäß den Bestimmungen in Artikel 48

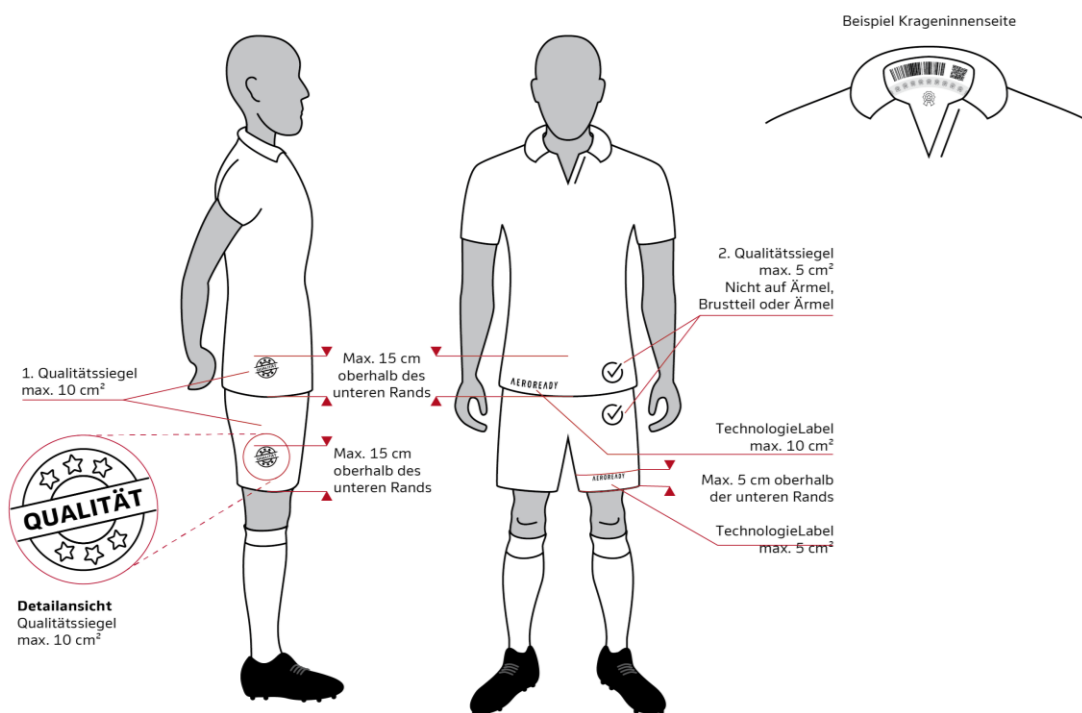
eine höchstens 20 cm² große Herstelleridentifikation mit Jacquard- oder Prägemuster angebracht werden, wobei hinsichtlich Anzahl und Position der gewählten Identifikation keine Einschränkungen bestehen.

- 23.2.** Jedes andere technische Verfahren bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung der DFL GmbH.

Kapitel V: **Qualitätssiegel und Technologiabel**

24. QUALITÄTSSIEGEL UND TECHNOLOGIELABEL AUF DER SPIELKLEIDUNG

- 24.1.** Auf der Spielkleidung darf auf der Vorder- oder Rückseite des Trikots und der Hose (rechts oder links) einmal ein Qualitätssiegel angebracht werden. Dieses darf höchstens 10 cm² groß sein und der obere Rand darf höchstens 15 cm oberhalb der Unterkante des Trikots bzw. des unteren Hosenrands positioniert werden.
- 24.2.** Ein zweites kleineres Qualitätssiegel (höchstens 5 cm²) kann wie folgt auf der Spielkleidung angebracht werden:
- a. einmal auf dem Trikot, frei positionierbar (außer im Kragenbereich, auf der Brust und den Ärmeln);
 - b. einmal auf der Hose, frei positionierbar.
- 24.3.** Qualitätssiegel dürfen eine oder mehrere Club- und/oder Herstelleridentifikationen enthalten.
- 24.4.** Ein Technologiabel darf einmal auf dem Trikot und einmal auf der Hose verwendet werden. Es muss wie folgt angebracht werden:
- a. einmal auf dem Trikot (höchstens 10 cm²), wobei der obere Rand höchstens 15 cm oberhalb der Unterkante des Trikots positioniert werden darf; und
 - b. einmal auf der Hose (höchstens 5 cm²), wobei der obere Rand höchstens 5 cm oberhalb des unteren Hosenrands bzw. mindestens 5 cm unterhalb des oberen Hosenrands positioniert werden darf.
- 24.5.** Andere Etiketten (z.B. Pflegeanleitung, Plagiatschutzetiketten) und Herstelleridentifikationen dürfen auf der Innenseite der Spielkleidung angebracht werden, solange sie beim Tragen nicht sichtbar sind.
- 24.6.** QR-Codes und/oder DataMatrix-Codes als Qualitätssiegel oder Technologiabel sind nicht erlaubt und dürfen deshalb nur auf der Innenseite der Spielkleidung verwendet werden.



Kapitel VI: **Sponsorenwerbung**

25. GRUNDSÄTZE

- 25.1.** Auf Hosen und Stutzen darf keine Sponsorenwerbung angebracht werden.
- 25.2.** Sponsorenwerbung auf Trikots ist nach Maßgabe der Artikel 26 und 27 erlaubt.
- 25.3.** Sponsorenwerbung auf Nicht-Spielkleidung ist in vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerben nur auf Oberteilen der Nicht-Spielkleidung nach Maßgabe des Artikels 28 erlaubt.
- 25.4.** Den Spielern eines Clubs ist im unmittelbaren räumlichen und zeitlichen Zusammenhang mit der Durchführung des Spiels die Durchführung von Werbemaßnahmen jeglicher Art untersagt, sofern und soweit nicht diese Richtlinie oder andere verbandsrechtliche Bestimmungen die Durchführung derartiger Werbemaßnahmen ausdrücklich gestatten. Dies gilt insbesondere auch für Werbung auf Gegenständen, die nicht zur Spielkleidung oder zu Ausrüstungsgegenständen zählen und die der Spieler während des Spiels bei sich trägt.

26. WERBEBESCHRÄNKUNGEN

- 26.1.** Werbung für Tabak oder starke Alkoholika (d.h. alkoholische Getränke mit einem Alkoholgehalt von mehr als 15 % Vol.), Werbung mit politischem, religiösem oder rassistischem Inhalt und Werbung, die gegen die allgemein im Sport gültigen Grundsätze von Ethik und Moral, die guten Sitten oder geltende Gesetze verstößt, ist untersagt.
- 26.2.** Für Sponsorenwerbung benötigen die Clubs eine schriftliche Genehmigung der DFL GmbH gemäß Artikel 6.

27. SPONSORENWERBUNG AUF DER SPIELKLEIDUNG

- 27.1.** Vorbehaltlich Artikel 26 darf ein Club bis zu zwei Sponsoren auf der Spielkleidung haben, von denen einer auf der Vorderseite des Trikots auf Brusthöhe und der andere auf dem linken Trikotärmel in der freien

Ärmelzone angebracht wird.

- 27.2.** Der Schriftzug und die Farbe der Buchstaben unterliegen keinen Einschränkungen, aber es dürfen weder eine Herstelleridentifikation noch dekorative Elemente enthalten sein.



27.3. Sponsor auf der Vorderseite des Trikots:

- a. Ein Club darf auf der Vorderseite des Trikots Sponsorenwerbung für einen einzigen Sponsor anbringen.
- b. Die Gesamtfläche für die Sponsorenwerbung auf der Vorderseite des Trikots darf gemäß den Bestimmungen zum Messverfahren in Artikel 47 höchstens 200 cm² betragen und muss auf der Vorderseite des Trikots zentriert auf dem Rumpfteil positioniert werden.
- c. Solange ein Club keinen Sponsor auf der Vorderseite des Trikots hat, kann er bei der DFL GmbH die vorübergehende Verwendung eines clubeigenen Werbemotivs beantragen. Clubeigene Werbemotive in diesem Sinne sind insbesondere Marken und Produkte des Clubs, Clubidentifikationen im Sinne des Artikels 13 sowie Hinweise auf gemeinnützige Aktionen des Clubs oder von ihm gegründeter Wohltätigkeitsorganisationen.

27.4. Ärmelsponsor:

- a. Auf dem linken Ärmel darf nur für einen Sponsor wie folgt geworben werden:
 - i. Die Gesamtfläche für den Ärmelsponsor darf höchstens 100 cm² betragen.

- ii. Das Ärmelsponsoring darf höchstens 12 cm hoch und höchstens 10 cm breit sein.
- b. Hat ein Club keinen Ärmelsponsor, kann er den Sponsor auf der Vorderseite des Trikots bzw. den genehmigten Hersteller der Spielkleidung des Clubs als Ärmelsponsor verwenden. Alternativ kann der Club bei der DFL GmbH die vorübergehende Verwendung eines clubeigenen Werbemotivs beantragen. Die Definition clubeigener Werbemotive gemäß Artikel 27 Absatz 3 Buchstabe c Satz 2 gilt entsprechend.
- c. Auf die Möglichkeit nach Artikel 32 dieser Richtlinie, einen einheitlichen Ärmelsponsor für alle Clubs der Bundesliga und der 2. Bundesliga festzulegen, wird hingewiesen.

28. SPONSORENWERBUNG AUF DER NICHT-SPIELKLEIDUNG

28.1. Gemäß den Bestimmungen von Artikel 26 und den folgenden Grundsätzen ist in den vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerben Sponsorenwerbung auf Oberteilen der Nicht-Spielkleidung erlaubt:

- a. Auf Nicht-Spielkleidung darf für bis zu drei Sponsoren geworben werden.
- b. Für diese genehmigten Sponsoren darf in allen Heim- und Auswärtsspielen einer Saison geworben werden.
- c. Bei den bis zu drei Sponsoren für die Nicht-Spielkleidung darf es sich handeln um:
 - i. den genehmigten Sponsor auf der Vorderseite des Trikots (Spielkleidung) in einem vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerb und/oder
 - ii. den genehmigten Sponsor auf dem Ärmel des Trikots (Spielkleidung) in einem vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerb und/oder
 - iii. einen (1) zusätzlichen Sponsor, bei dem es sich um keinen Sponsor auf dem Trikot (Spielkleidung) im Sinne der vorstehenden Unterabsätze i. oder ii. handelt.

Auf die Möglichkeit, gemäß Artikel 44 Absatz 13 i.V.m. Artikel 36 Absatz 3 und Artikel 38 der Richtlinie auf den Oberteilen der Nicht-Spielkleidung anstelle eines genehmigten Sponsors für eine Wohltätigkeitsorganisation zu werben, wird hingewiesen.

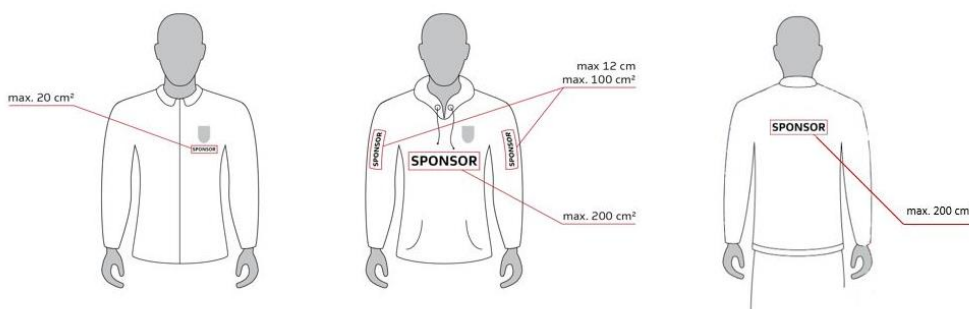
- d. Jeder Club hat die einheitliche Darstellung der Sponsorenwerbung auf der Nicht-Spielkleidung sicherzustellen, d.h. auf den von verschiedenen Personen zeitgleich getragenen Oberteilen der Nicht-

Spielkleidung müssen stets die Logos derselben Sponsoren in derselben Darstellungsform auf denselben Flächen abgebildet sein.

Es steht einem Club frei, auf seiner Nicht-Spielkleidung für weniger als drei Sponsoren zu werben und auf den Werbeflächen, die nicht durch einen zweiten oder dritten Sponsor belegt sind, stattdessen zusätzlich für seine vorhandenen Sponsoren im Sinne dieses Artikels 28 Absatz 1 Buchstabe c. zu werben.

28.2. Es sind vier Werbefelder auf den Oberteilen der Nicht-Spielkleidung erlaubt, die höchstens die folgenden Flächen bzw. Dimensionen aufweisen dürfen:

- a. auf der Vorderseite:
 - 20 cm² auf den Jacken für die Einlaufzeremonie;
 - 200 cm² auf allen übrigen Oberteilen der Nicht-Spielkleidung;
- b. auf beiden Ärmeln: jeweils 100 cm², dabei jedoch höchstens 12 cm hoch und höchstens 10 cm breit, auf allen Oberteilen der Nicht-Spielkleidung;
- c. zentriert auf der Rückseite: 200 cm² auf allen Oberteilen der Nicht-Spielkleidung (d.h. sowohl auf den Jacken für die Einlaufzeremonie als auch auf allen übrigen Oberteilen der Nicht-Spielkleidung).



Auf der Vorderseite und auf der Rückseite der Oberteile der Nicht-Spielkleidung darf nur für denselben Sponsor geworben werden. Dies schließt die Möglichkeit ein, auf beiden Seiten jeweils für die Marke des Sponsors oder auf einer Seite für die Marke und auf der anderen Seite für ein Produkt des Sponsors zu werben.

28.3. Auf die Befugnis des Präsidiums des DFL e.V., nach Artikel 32 Absatz 3 dieser Richtlinie zu beschließen, dass auf einem Ärmel der Oberteile der Nicht-Spielkleidung anstelle eines Ärmelsponsors das jeweilige Wettbewerbslogo anzubringen ist, wird hingewiesen.

29. WECHSEL EINES SPONSORS

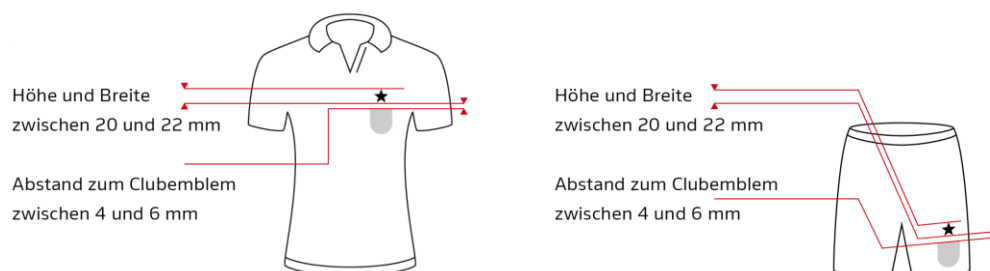
- 29.1.** Grundsätzlich darf ein Club für die Dauer einer Saison nur für den Sponsor auf der Vorderseite des Trikots und nur für den Ärmelsponsor werben, den er der DFL GmbH jeweils vor seinem ersten Spiel in dem vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerb mitgeteilt hat.
- 29.2.** Im Laufe einer Spielzeit sind auf der Vorderseite und auf dem Ärmel des Trikots jeweils bis zu zwei verschiedene Werbemotive für denselben Sponsor erlaubt. Ein Wechsel der Darstellung während eines Spiels ist jedoch ausgeschlossen. Eine verschiedenartige farbliche Darstellung desselben Werbemotivs stellt dabei keinen Wechsel des Werbemotivs im Sinne von Satz 1 dar. Die Werbung für ein Tochterunternehmen eines Sponsors hingegen stellt einen Wechsel des Werbemotivs dar.
- 29.3.** Aus wichtigem Grund kann die DFL GmbH einen Wechsel des Sponsors auf der Vorderseite oder auf dem Ärmel des Trikots auch während des laufenden Wettbewerbs nach eigenem Ermessen erlauben. Dies setzt voraus, dass der Club der DFL GmbH mindestens zehn Tage vor dem ersten Spiel, in dem für den neuen Sponsor geworben werden soll, einen schriftlichen Antrag zusammen mit den folgenden Unterlagen bei der DFL GmbH einreicht:
- a. Bestätigung des Wechsels vom alten zum neuen Sponsor;
 - b. Mustertrikot mit der neuen Sponsorenwerbung.
- 29.4.** Die DFL GmbH ist berechtigt, die jeweiligen Sponsoringverträge im Einzelfall einzusehen.
- 29.5.** Auf die Möglichkeit nach Artikel 36 Abs. 3 i.V.m. Artikel 38 vorübergehend anstelle des Sponsors auf der Vorderseite und/oder des Ärmelsponsors für eine gemeinnützige Organisation zu werben, wird hingewiesen.

Kapitel VII:

Fußballbezogene Darstellungen

30. NATIONALE TITELSYMBOLE

- 30.1.** Die Clubs, die seit 1963 in der Bundesliga eine bestimmte Anzahl von deutschen Meistertiteln errungen haben, sollen auf dem Trikot unmittelbar angrenzend an das Clubemblem als nationales Titelsymbol einen oder mehrere Sterne nach den folgenden Maßgaben abbilden:
- a. ab drei gewonnenen Meistertiteln: ein Stern;
 - b. ab fünf gewonnenen Meistertiteln: zwei Sterne;
 - c. ab zehn gewonnenen Meistertiteln: drei Sterne;
 - d. ab zwanzig gewonnenen Meistertiteln: vier Sterne;
 - e. ab dreißig gewonnenen Meistertiteln: fünf Sterne.
- 30.2.** Jeder Stern muss fünf Zacken haben, spiegelsymmetrisch gestaltet sein und ist in einer Höhe und Breite von jeweils höchstens 20 Millimetern darzustellen.
- 30.3.** Der Abstand jedes Sterns zum Clubemblem muss zwischen 4 und 6 Millimetern betragen.
- 30.4.** Bei der Berechnung der Höhe und Breite eines Sterns (Abs. 2) sowie seines Abstands zum Clubemblem (Abs. 3) wird eine etwaig vorhandene Umrandung mitgerechnet.
- 30.5.** Darüber hinaus können Sterne auf der Hose unmittelbar angrenzend an das Clubemblem angebracht werden. Die Vorgaben zu Größe und Platzierung nach Maßgabe der Absätze 2 und 3 gelten entsprechend.
- 30.6.** Auf die Anbringung des Meisterlogos gemäß Artikel 33 dieser Richtlinie wird hingewiesen.



31. INTERNATIONALE TITELSYMBOLE

Ist ein Club amtierender FIFA-Klub-Weltmeister, darf er das von der FIFA zur Verfügung gestellte Logo für den FIFA-Klub-Weltmeister als internationales Titelsymbol auf der Vorderseite des Trikots auf Brusthöhe tragen. Andere Titelsymbole sind nicht zulässig.

Kapitel VIII:

Logos gemäß den Vorgaben des DFL e.V.

32. WETTBEWERBSLOGO UND EINHEITLICHER ÄRMELSPONSOR

- 32.1.** Das von der DFL GmbH vorgeschriebene Wettbewerbslogo ist bei allen Spielen in vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerben nach den Vorgaben der DFL GmbH innerhalb der freien Zone auf dem linken und/oder rechten Ärmel des Trikots der Torhüter und Feldspieler gut sichtbar anzubringen. Die Positionierung erfolgt zwingend und einheitlich in der Mitte zwischen Schulteranfang und Ellenbogen. Im Übrigen findet der von der DFL GmbH herausgegebene Logo-Styleguide Anwendung.
- 32.2.** Das Präsidium des DFL e.V. kann beschließen, dass in das Wettbewerbslogo auch ein Titel- oder Presenting-Sponsor integriert wird. Die DFL GmbH wird die Clubs über einen solchen Beschluss des Präsidiums rechtzeitig informieren.
- 32.3.** Das Präsidium des DFL e.V. kann beschließen, dass das Wettbewerbslogo nach Absatz 1 oder 2 abweichend von Artikel 28 auf einem Ärmel von Oberteilen der Nicht-Spielkleidung in gleicher Art und Weise anzubringen ist wie auf dem Trikot. Die DFL GmbH wird die Clubs über einen solchen Beschluss des Präsidiums rechtzeitig informieren.
- 32.4.** Nach einem entsprechenden Beschluss des Präsidiums des DFL e.V. kann die DFL GmbH bestimmen, dass die Clubs in einem vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerb auf dem linken oder rechten Ärmel ihrer Trikots einheitlich das Logo oder ein sonstiges Werbemotiv eines bestimmten Wirtschaftsunternehmens anzubringen haben. In diesem Fall wird die DFL GmbH die Clubs rechtzeitig informieren.

33. MEISTERLOGO

Der amtierende Meister der Bundesliga ist verpflichtet, in der Spielzeit, die auf den Gewinn der Meisterschaft der Bundesliga folgt, anstelle des Wettbewerbslogos nach Artikel 32 innerhalb der freien Zone auf einem Ärmel des Trikots das von der DFL GmbH vorgeschriebene Meisterlogo anzubringen. Im Übrigen gilt Artikel 32 entsprechend.

34. GEMEINSCHAFTLICHE AKTIONEN DES LIZENZFUßBALLS

Im Rahmen von gemeinschaftlichen Aktionen des Lizenzfußballs (z.B. gesellschaftspolitische Maßnahmen) können die Clubs auf Beschluss des

Präsidiums des DFL e.V. abweichend von Artikel 32 und 33 zur Anbringung eines auf die jeweilige gemeinschaftliche Aktion hinweisenden Logos, das auch eine werbliche Darstellung beinhalten kann, verpflichtet werden.

35. HERSTELLUNG VON LOGOS

Soweit die DFL GmbH für ein Logo gemäß den Artikeln 32 bis 34 einen bestimmten, offiziell lizenzierten Produzenten benennt, sind die entsprechenden Badges ausschließlich über diesen Produzenten zu beziehen.

Kapitel IX: **Sonderaktionen**

36. ALLGEMEINE REGELUNGEN FÜR SONDERAKTIONEN

- 36.1.** Jeder Club darf im Zusammenhang mit Sonderaktionen (Sondertrikots, Werbung für gemeinnützige Organisationen, Sonder-Clubemblem, Trikots der folgenden Saison) nach den Vorschriften dieses Kapitels IX von den übrigen Regelungen dieser Richtlinie abweichen.
- 36.2.** Jeder Club darf an bis zu zwei Spieltagen pro Spielzeit seine nach Artikel 6 genehmigte Spielkleidung durch ein Sondertrikot (z.B. aus Anlass bestimmter gesellschaftlicher Ereignisse, zur Mitgliederwerbung, zum Jubiläum des Clubs oder eines besonderen Ereignisses in seiner Geschichte) ersetzen. Es steht dem Club dabei frei, an zwei Spieltagen dasselbe Sondertrikot oder an jeweils einem Spieltag ein gesondertes Sondertrikot zu verwenden. Die Einzelheiten regelt Artikel 37.
- 36.3.** Jeder Club darf an bis zu zwei Spieltagen pro Spielzeit auf seinem Trikot für Wohltätigkeitsorganisation anstelle eines seiner genehmigten Sponsoren werben. Es steht dem Club dabei frei, an beiden Spieltagen dieselbe Wohltätigkeitsorganisation oder an jeweils einem Spieltag eine andere Wohltätigkeitsorganisationen zu bewerben. Die Einzelheiten regelt Artikel 38.
- 36.4.** Jeder Club darf aus besonderem Anlass (z.B. Clubjubiläum oder Titeljubiläum) an bis zu zwei aufeinanderfolgenden Spieltagen pro Spielzeit ein Sonder-Clubemblem im Sinne des Artikels 14 Absatz 4 anstelle seines genehmigten Sponsors auf dem linken Trikotärmel anbringen. Die Einzelheiten regelt Artikel 39.
- 36.5.** Jeder Club darf am 33. und/oder 34. Spieltag einer Spielzeit sowie ggf. im Hin- und Rückspiel der Relegation die für die folgende Spielzeit bestimmte Spielkleidung verwenden. Die Einzelheiten regelt Artikel 40.

37. SONDERTRIKOTS

- 37.1.** Sofern keine übergeordneten Gründe, insbesondere solche des Spielbetriebs oder der Medienproduktion entgegenstehen (z.B. Beeinflussung der Sichtbarkeit der Nummern für andere Spieler, Schiedsrichter, Stadionbesucher oder TV-Zuschauer), darf jeder Club im Rahmen einer

Aktion ein Sondertrikot nach Artikel 36 Absatz 2 ausnahmsweise in einer besonderen, nach den Bestimmungen dieser Richtlinie ansonsten nicht zulässigen Art und Weise gestalten. Ausgenommen hiervon bleiben jedoch Darstellungen und Zeichen, die gegen die allgemein im Sport gültigen Grundsätze von Ethik und Moral, gesetzliche Bestimmungen oder die guten Sitten verstoßen, sowie Darstellungen und Zeichen mit politischem, religiösem oder rassistischem Inhalt. Eine unmittelbare Aufnahme von Werbemotiven des Trikotsponsors oder sonstiger Sponsoren in die Gestaltung des Sondertrikots, egal ob in unveränderter oder veränderter Form, ist untersagt; dem steht nicht entgegen, dass die Sponsorenwerbung auf der Vorderseite oder auf dem Ärmel des Trikots an den Stil der das Sondertrikot prägenden gestalterischen Elemente angepasst wird.

- 37.2.** Zweck und konkrete Ausgestaltung des Sondertrikots bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung durch die DFL GmbH. Ein entsprechender schriftlicher Antrag mit detaillierten Entwürfen sowie ein physischer Mustersatz des Sondertrikots (bestehend aus Trikot, Hose und Stutzen), vollständig geflockt und in der finalen Gestaltung, sind mindestens 14 Tage vor dem Spiel, in dem das Sondertrikot getragen werden soll, bei der DFL GmbH einzureichen.

38. WERBUNG FÜR WOHLTÄTIGKEITSORGANISATIONEN

- 38.1.** Jeder Club darf im Rahmen einer Sonderaktion nach Artikel 36 Absatz 3 die genehmigte Sponsorenwerbung auf der Vorderseite oder auf dem Ärmel des Trikots durch die Werbung für eine Wohltätigkeitsorganisation ersetzen. Für Position und Ausmaße des anzubringenden Wohltätigkeitslogos gelten die Regelungen für die Sponsorenwerbung auf der Vorderseite des Trikots bzw. auf dem Trikotärmel entsprechend. Es darf insgesamt nur ein einziges Wohltätigkeitslogo angebracht werden.
- 38.2.** Die Werbung für Wohltätigkeitsorganisationen bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung durch die DFL GmbH. Ein entsprechender schriftlicher Antrag mit detaillierten Entwürfen sowie ein physischer Mustersatz eines Trikots einschließlich der anzubringenden Werbung für die Wohltätigkeitsorganisation sind mindestens 14 Tage vor dem Spiel, in dem die Wohltätigkeitsorganisation beworben werden soll, bei der DFL GmbH einzureichen.
- 38.3.** Der Club hat seinem Antrag nach Absatz 2 darüber hinaus eine gemeinsame schriftliche Erklärung beizufügen, in der der Club und die Wohltätigkeitsorganisation bestätigen, dass diese

- a. eine in einem beliebigen Land ordnungsgemäß eingetragene, nicht gewinnorientierte Organisation ist;
- b. eine unpolitische, nicht diskriminierende Organisation ist;
- c. einen geprüften Finanzbericht veröffentlicht, der internationalen Standards entspricht;
- d. den Club weder finanziell noch in einer anderen Form für das Tragen ihres Wohltätigkeitslogos auf den Trikots und/oder den Oberteilen der Nicht-Spielkleidung entschädigt;
- e. sich einverstanden erklärt, der DFL GmbH auf Anfrage einschlägige Informationen zukommen zu lassen.

39. SONDER-CLUBEMBLEM AUF DEM LINKEN TRIKOTÄRMEL

- 39.1.** Jeder Club darf im Rahmen einer Sonderaktion nach Artikel 36 Absatz 4 die genehmigte Sponsorenwerbung des Ärmelsponsors durch ein Sonder-Clubblem im Sinne des Artikels 14 Absatz 4 ersetzen. Für Position und Ausmaße des Sonder-Clubblems gelten die Regelungen für die Sponsorenwerbung auf dem Trikotärmel entsprechend. Das Sonder-Clubblem darf keine werblichen Darstellungen enthalten.
- 39.2.** Die Anbringung des Sonder-Clubblems bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung durch die DFL GmbH. Ein entsprechender schriftlicher Antrag mit detaillierten Entwürfen sowie ein physischer Mustersatz eines Trikots einschließlich des anzubringenden Sonder-Clubblems sind mindestens 14 Tage vor dem Spiel, in dem das Sonder-Clubblem getragen werden soll, bei der DFL GmbH einzureichen.
- 39.3.** Beantragt der Club die dauerhafte Nutzung eines Sonder-Clubblems anstelle des gewöhnlichen Clubblems auf der Vorderseite des Trikots zur Feier eines Clubjubiläums (vgl. Artikel 14 Absatz 4), ist ein Antrag nach diesem Artikel 39 auf vorübergehende Ersetzung der Sponsorenwerbung des Ärmelsponsors durch ein Sonder-Clubblem auf dem linken Trikotärmel ausgeschlossen.

40. SPIELKLEIDUNG DER FOLGENDEN SPIELZEIT

- 40.1.** Jeder Club darf im Rahmen einer Sonderaktion nach Artikel 36 Absatz 5 die für die kommende Spielzeit vorgesehene Spielkleidung anstelle der für die laufende Spielzeit genehmigten Spielkleidung verwenden. Auf die Gestaltung der Spielkleidung der kommenden Spielzeit finden die nach dieser Richtlinie für die Hauptspielkleidung, die Ersatzspielkleidung und die

alternative Spielkleidung geltenden Vorschriften Anwendung.

- 40.2.** Ein entsprechender schriftlicher Antrag mit detaillierten Entwürfen sowie ein physischer Mustersatz der Spielkleidung für die folgende Spielzeit (bestehend aus Trikot, Hose und Stutzen), vollständig beflockt und in der finalen Gestaltung, sind mindestens 14 Tage vor dem jeweiligen Spieltag bei der DFL GmbH einzureichen.

Kapitel X:

Auf dem Spielfeld getragene Spezialausrüstung

41. FUßBALLSCHUHE

- 41.1.** Auf Fußballschuhen sind Club- und Herstelleridentifikationen erlaubt. Hinsichtlich Anzahl, Größe, Position und Farbe der gewählten Identifikationen bestehen keine Einschränkungen.
- 41.2.** Auf Fußballschuhen dürfen außer der Herstelleridentifikation weder kommerzielle Werbung noch provozierende Botschaften politischer, ideologischer, religiöser oder beleidigender Natur angebracht werden.

42. BEKLEIDUNG UND ACCESSOIRES

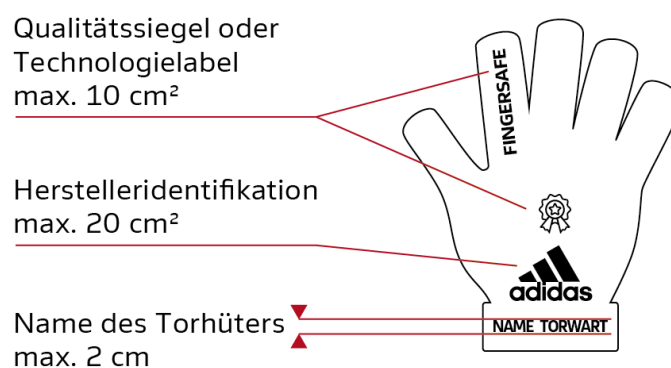
- 42.1.** Die folgenden Bestimmungen für Spezialausrüstung, die auf dem Spielfeld getragen wird, gelten vorbehaltlich der einschlägigen Spielregeln:
- a. Unterhemden (getrennt vom Trikot oder dauerhaft daran angebracht)
 - i. Clubidentifikationen dürfen gemäß Kapitel III verwendet werden, das entsprechend gilt.
 - ii. Es dürfen bis zu zwei, jeweils höchstens 20 cm² große Herstelleridentifikationen angebracht werden, eine auf der Vorder- und eine auf der Rückseite, aber nicht im Kragenbereich.
 - iii. Qualitätssiegel und/oder Technologiabel dürfen gemäß Kapitel V verwendet werden, das entsprechend gilt.
 - iv. Langärmlige Unterhemden müssen dieselbe Farbe haben wie die Hauptfarbe des Trikotärmels. Bei gestreiften Trikots oder Trikots mit unterschiedlichen Ärmelfarben kann eine der beiden Farben für die Unterhemden verwendet werden. Allerdings ist diese von allen Spielern des Clubs, die diesen Ausrüstungsgegenstand benutzen, einheitlich zu tragen.
 - b. Unterhosen/Unterziehhosen
 - i. Clubidentifikationen dürfen gemäß Kapitel III verwendet werden, das entsprechend gilt.
 - ii. Auf dem rechten oder linken Hosenbein darf eine höchstens 20 cm² große Herstelleridentifikation frei positioniert werden.
 - iii. Qualitätssiegel und/oder Technologiabel dürfen gemäß Kapitel V verwendet werden, das entsprechend gilt.
 - iv. Unterhosen/Unterziehhosen müssen dieselbe Farbe haben wie die Hauptfarbe der Hose oder diejenige am unteren Hosenrand.

Diese Farbe ist von allen Spielern des Clubs, die diesen Ausrüstungsgegenstand benutzen, einheitlich zu tragen.

- c. Unterziehsocken und Knöchelschutz
 - i. Club- und/oder Herstelleridentifikationen sind zugelassen, aber Anzahl und Größe der sichtbaren Identifikationen einschließlich derjenigen, die auf den Stutzen sichtbar sind, dürfen die in Kapitel III und Kapitel IV erlaubten Identifikationen auf Stutzen nicht übersteigen.
 - ii. Sichtbare Unterziehsocken und sichtbarer Knöchelschutz müssen dieselbe Farbe haben wie die Stutzen.
 - iii. Sichtbare Unterziehsocken und Stutzen dürfen keine Löcher enthalten.
- d. Tapes und Verbände
 - i. Tapes, Verbände und/oder jegliches anderes Material, das über den Stutzen verwendet wird, um diese zu stabilisieren, muss durchsichtig sein oder dieselbe Farbe wie die Stutzen haben, auf die es angebracht wird und es darf weder Club- oder Herstelleridentifikation noch dekorative Elemente enthalten.
 - ii. Dies gilt entsprechend auch für Tapes und Verbände, die auf anderen Teilen der Spielkleidung angebracht werden.
- e. Handschuhe und Schweißbänder der Feldspieler
 - i. Auf jedem Handschuh und Schweißband ist eine einzige Clubidentifikation zugelassen.
 - ii. Auf jedem Handschuh und Schweißband ist eine einzige Herstelleridentifikation zugelassen.
 - iii. Diese können frei positioniert werden, dürfen aber höchstens 20 cm² groß sein.
- f. Torwarthandschuhe
 - i. Auf jedem Torwarthandschuh darf eine höchstens 20 cm² große Clubidentifikation frei positioniert werden.
 - ii. Auf jedem Torwarthandschuh darf eine höchstens 20 cm² große Herstelleridentifikation frei positioniert werden.
 - iii. Auf jedem Torwarthandschuh darf ein Qualitätssiegel, ein Technologiabel oder eine zweite Herstelleridentifikation, von denen keine größer als 10 cm² sein darf, frei positioniert werden.
 - iv. Auf jedem Torwarthandschuh darf zudem ein weiteres Qualitätssiegel, ein Technologiabel oder eine dritte Herstelleridentifikation, von denen keine größer als 5 cm² sein darf, frei positioniert werden.
 - v. Der Name des Torhüters kann in Groß- und/oder Kleinbuchstaben auf einem oder beiden Handschuh(en)

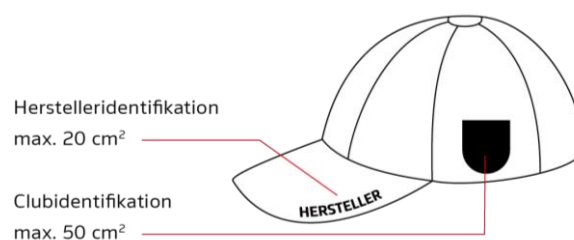
geschrieben werden, wobei die Buchstaben höchstens 2 cm groß sein dürfen.

- vi. Verschlüsse von Torwarthandschuhen (z.B. Reißverschluss) dürfen keine Metall- oder harten Plastikeile enthalten. Sie dürfen lediglich aus weichem Material bestehen und die Vorrichtung, um den Reißverschluss oder einen ähnlichen Verschluss zu öffnen bzw. schließen, muss durch einen Klettverschluss oder eine ähnliche sicher verschlossene Manschette verdeckt sein.
- g. Kopfbedeckungen (Schweißbänder, Stirnbänder, Thermomützen



und Torwartmützen)

- i. Auf den Kopfbedeckungen dürfen Clubidentifikationen frei positioniert werden, sofern die Gesamtgröße 50 cm² nicht übersteigt.
- ii. Auf den Kopfbedeckungen darf eine höchstens 20 cm² große Herstelleridentifikation frei positioniert werden.



h. Kapitänsbinden

- i. Der auf dem Spielblatt aufgeführte Kapitän muss eine Kapitänsbinde tragen.
- ii. Die Kapitänsbinde kann eine höchstens 50 cm² große Clubidentifikation enthalten.
- iii. Mit Ausnahme der Bezeichnung „Spielführer“, „Kapitän“ oder einer entsprechenden (auch fremdsprachlichen) Abkürzung sowie dem Clubemblem und sonstigen Typen der

Clubidentifikation (vgl. Artikel 13) darf die Kapitänsbinde keine dekorativen Elemente aufweisen. Die Farben der Kapitänsbinde müssen sich deutlich von der Farbe des Trikotärmels abheben, über dem die Kapitänsbinde getragen wird.

- iv. Es sind weder Herstelleridentifikation noch Sponsorings zugelassen.
- v. Die DFL GmbH kann für bestimmte Spiele Kapitänsbinden zur Unterstützung von gemeinschaftlichen Aktionen des Lizenzfußballs (vgl. Artikel 34) bereitstellen.
- i. Medizinische Ausrüstung (z.B. Kopfschutz, Gesichtsmasken, Stützverbände, Knieschoner oder Kniebandagen, Ellbogenschoner)
 - i. Auf dem Spielfeld getragene medizinische Ausrüstung muss einfarbig sein und darf keine Club- oder Herstelleridentifikation enthalten.
 - ii. Medizinische Ausrüstungsgegenstände, die an Beinen oder Armen getragen werden, sollten dieselbe Farbe haben wie das entsprechende Teil der Spielkleidung (z.B. Ellbogenschoner oder Tape am Arm in derselben Farbe wie die Trikotärmel oder Knieschoner in derselben Farbe wie die Hose).

42.2. Sponsorenwerbung ist auf der gesamten Spezialausrüstung, die auf dem Spielfeld getragen wird, verboten.

43. TRAGBARE ELEKTRONISCHE LEISTUNGS- UND AUFZEICHNUNGSSYSTEME

43.1. Tragbare elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (nachfolgend „ELAS“) können vorbehaltlich der Genehmigung durch den Schiedsrichter von den Spielern auf dem Spielfeld verwendet werden. Für eine Genehmigung müssen Leistungs- und Aufzeichnungssysteme folgende Anforderungen erfüllen:

- a. Das System muss für die Spieler sicher sein und darf keine Gefahr für Personen auf dem Spielfeld darstellen.
- b. Das System muss den Vorgaben der Regel 4 der Spielregeln, diesem Artikel 43, den sonstigen Vorschriften des Ligastatuts sowie allen weiteren verbindlichen Vorgaben der FIFA und des International Football Association Board (IFAB) zur Verwendung und dem Einsatz von ELAS entsprechen und insbesondere einen der in den Spielregeln festgelegten Standards erfüllen:
 - i. „International Match Standard“ (IMS); oder
 - ii. FIFA Quality.

- c. ELAS müssen so angebracht werden, dass sie Teile der Spielbekleidung nicht überdecken.
 - d. Die von den Spielern getragenen Gegenstände dürfen weder Club- oder Herstelleridentifikation noch Sponsorenwerbung enthalten.
- 43.2.** Ein Club, der den Einsatz von ELAS beabsichtigt, hat dies der DFL GmbH spätestens vier Wochen vor dem geplanten erstmaligen Einsatz in der jeweiligen Spielzeit schriftlich anzuzeigen und mit dieser Anzeige ein Exemplar des Systems vorzulegen, dessen Einsatz beabsichtigt ist. Die DFL GmbH kann den beabsichtigten Einsatz des Systems innerhalb von zwei Wochen nach Eingang der Anzeige des Clubs untersagen, wenn die in Regel 4 der Spielregeln, diesem Artikel 43, den sonstigen Vorschriften des Ligastatuts oder den Vorgaben der FIFA bzw. des IFAB enthaltenen Voraussetzungen nicht erfüllt sind. Im Falle einer Untersagung der DFL GmbH darf das System nicht eingesetzt werden. Andere als der DFL GmbH angezeigte Systeme dürfen nicht eingesetzt werden.
- 43.3.** Der Empfang und die Nutzung der von den Geräten/Systemen übertragenen Informationen und Daten während des Spiels in der Technischen Zone ist nach Maßgabe von § 3 Nr. 3a der Richtlinien zur Spielordnung des DFL e.V. (RLSpOL) zulässig, soweit dies in direktem Bezug zum Wohlbefinden oder zur Sicherheit der Spieler oder zu Taktik- sowie Coachingzwecken geschieht.

Kapitel XI: **Nicht-Spielkleidung**

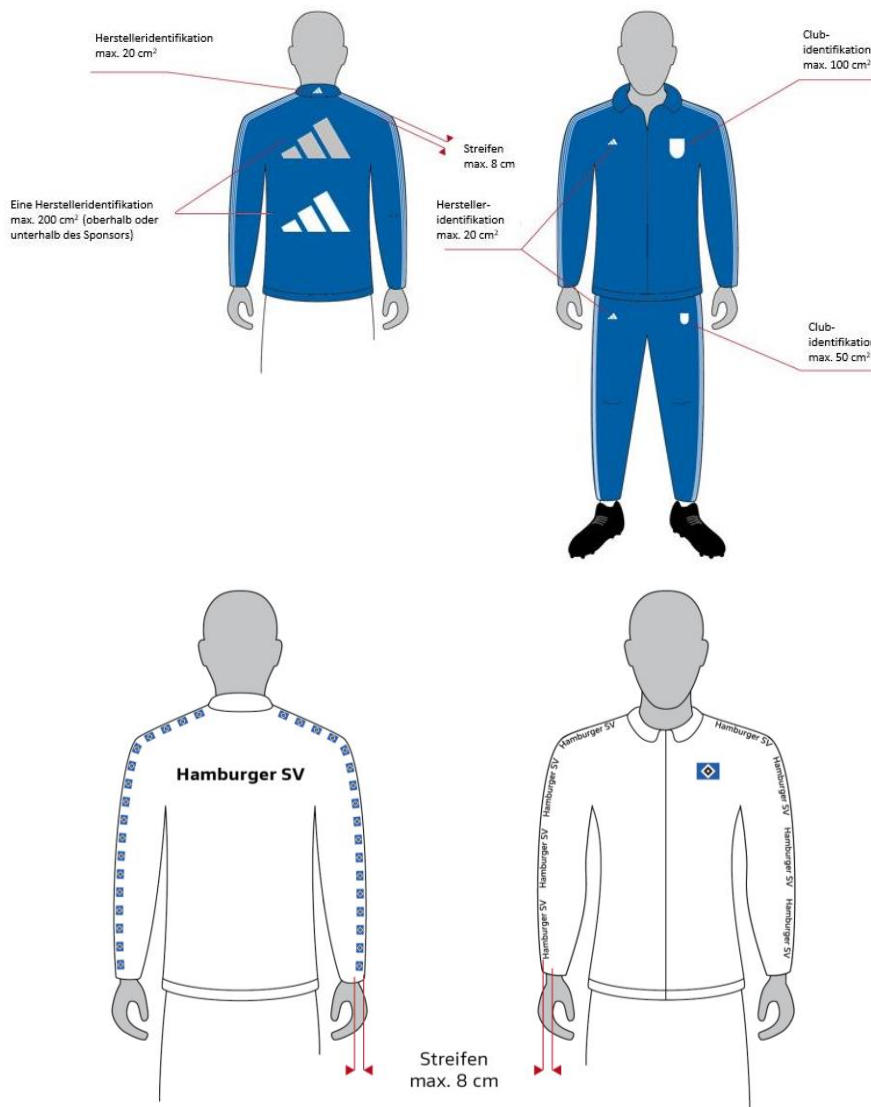
44. OBERTEILE DER NICHT-SPIELKLEIDUNG

- 44.1.** Die Bestimmungen zu dekorativen Elementen gemäß Artikel 12 gelten auch für Oberteile der Nicht-Spielkleidung.
- 44.2.** Eine Clubidentifikation gemäß Kapitel III kann wie folgt auf Oberteilen der Nicht-Spielkleidung angebracht werden:
- a. Auf der Vorderseite des Oberteils ist eine höchstens 100 cm² große Clubidentifikation zugelassen.
 - b. Eine textliche Identifikation ist in frei wählbarer Position und Größe zugelassen.
- 44.3.** Zwei weitere Clubidentifikationen sind frei positionierbar, dürfen aber höchstens 20 cm² groß sein, wobei die Buchstaben höchstens 2 cm groß sein dürfen.
- 44.4.** Auf den Oberteilen der Nicht-Spielkleidung ist gemäß Artikel 13, der entsprechend gilt, eine Clubidentifikation zugelassen.
- 44.5.** Eine zusätzliche Clubidentifikation kann allein oder zusammen mit der Bildmarke eines Herstellers in einer für den in Absatz 6 beschriebenen Streifen am Oberteil der Nicht-Spielkleidung reservierten Position verwendet werden, wobei in diesem Fall die Bestimmungen von Absatz 6 und Absatz 7 gelten. Jegliche Clubidentifikation in dieser Position darf höchstens 8 cm breit sein.
- 44.6.** Es sind bis zu sechs Herstelleridentifikationen zugelassen.
- Eine der Herstelleridentifikationen nach Unterabsatz 1 darf zentriert auf der Rückseite des Oberteils (unter- oder oberhalb des Sponsors gemäß Art. 28 Abs. 2 Buchstabe c. dieser Richtlinie) angebracht werden.
- Zwei der Herstelleridentifikationen nach Unterabsatz 1 dürfen in Form von Streifen, die aus Bildmarken des Herstellers bestehen („Streifen auf dem Oberteil der Nicht-Spielkleidung“), wie folgt angebracht werden:
- a. entlang des Rands beider Ärmel; oder
 - b. entlang der Außenkante jedes Ärmels (vom Kragen bis zum Rand des Ärmels); oder
 - c. zentriert und entlang der Außenkante des Oberteils (vom Ärmelansatz bis zum unteren Rand des Oberteils).

Streifen auf dem Oberteil der Nicht-Spielkleidung können vorbehaltlich Artikel 12 dekorative Elemente enthalten.

- 44.7.** Herstelleridentifikationen dürfen höchstens 20 cm² groß sein. Abweichend davon darf die Herstelleridentifikation auf der Rückseite des Oberteils (Artikel 44 Absatz 6 Unterabsatz 2) bis zu 200cm² groß und darf die Größe der Bildmarke des Herstellers innerhalb von Streifen auf dem Oberteil der Nicht-Spielkleidung höchstens so breit wie der Streifen sein (höchstens 8 cm).
- 44.8.** Jegliche Herstelleridentifikation im Kragenbereich muss zentriert auf der äußeren Rückseite des Kragenbereichs angebracht werden. Auf der Vorderseite und auf den Seiten des Kragenbereichs ist das Anbringen einer Herstelleridentifikation nicht zulässig.
- 44.9.** Eine Herstelleridentifikation kann unter Verwendung eines Jacquard-Musters angebracht werden. Hinsichtlich Anzahl und Position der gewählten Identifikation bestehen keine Einschränkungen, allerdings darf jede einzelne Identifikation höchstens 20 cm² groß sein.
- 44.10.** Eine Club- oder Herstelleridentifikation auf Reißverschlüssen oder Knöpfen muss gemäß Artikel 18, der entsprechend gilt, in sich gemustert sein.
- 44.11.** Qualitätssiegel und/oder Technologiabel dürfen gemäß Kapitel V verwendet werden, das entsprechend gilt.
- 44.12.** Sponsorenwerbung ist nur gemäß Kapitel VI erlaubt.
- 44.13.** Die Regelungen zu Sonderaktionen nach Artikel 36 i.V.m. den Artikeln 37 bis 39 (Sondertrikots, Werbung für Wohltätigkeitsorganisationen, Sonder-Clubemblem) gelten für die Nicht-Spielkleidung entsprechend.
- 44.14.** In vom DFL e.V. veranstalteten Wettbewerben dürfen Wohltätigkeitslogos als Alternative zur Sponsorenwerbung für die Dauer einer gesamten Spielzeit auf Nicht-Spielkleidung vorbehaltlich Artikel 38, der entsprechend für die Anbringung eines Wohltätigkeitslogos auf Oberteilen der Nicht-Spielkleidung gilt, verwendet werden. Abweichend von Satz 1 darf ein Club sich im Verlauf einer Spielzeit einmal dazu entscheiden, das Wohltätigkeitslogo unterjährig durch Sponsorenwerbung zu ersetzen, um fortan und bis zum Ende der Spielzeit das Logo dieses Sponsors auf der Nicht-Spielkleidung anzubringen. Satz 2 gilt entsprechend für den umgekehrten Fall der unterjährigen Ersetzung von Sponsorenwerbung auf der Nicht-Spielkleidung durch ein Wohltätigkeitslogo.

44.15. Zwecks Identifikation sind Initialen der Spieler und des Betreuerstabs oder Kadernummern erlaubt. Diese Identifikationen dürfen höchstens 7,5 cm groß sein.



45. UNTERTEILE DER NICHT-SPIELKLEIDUNG

- 45.1.** Die Bestimmungen zu dekorativen Elementen gemäß Artikel 12 gelten auch für Unterteile der Nicht-Spielkleidung.
- 45.2.** Eine Clubidentifikation gemäß Kapitel III kann wie folgt auf Unterteilen der Nicht-Spielkleidung angebracht werden:
- Auf der Vorderseite des Unterteils ist eine höchstens 50 cm² große Clubidentifikation zugelassen.

- b. Das Wappen bzw. die Flagge der Stadt oder der Region des Clubs sind einmal auf der Vorderseite des Unterteils zugelassen und dürfen höchstens 25 cm² groß sein.
- c. Eine textliche Identifikation ist in frei wählbarer Position und Größe zugelassen.

45.3. Ferner ist auf den Unterteilen der Nicht-Spielkleidung gemäß Artikel 17, der entsprechend gilt, eine Clubidentifikation zugelassen.

45.4. Eine zusätzliche Clubidentifikation kann allein oder zusammen mit der Bildmarke eines Herstellers verwendet werden. Diese zusätzliche Clubidentifikation muss in dem Streifen am Unterteil der Nicht-Spielkleidung positioniert werden. Die Bestimmungen in Absatz 5 und Absatz 6 finden Anwendung. Jegliche Clubidentifikation in dieser Position darf höchstens 8 cm breit sein.

45.5. Es sind bis zu fünf Herstelleridentifikationen zugelassen einschließlich bis zu zwei Streifen Bildmarken des Herstellers („Streifen auf dem Unterteil der Nicht-Spielkleidung“), die wie folgt verwendet werden können:

- a. entlang des unteren Rands des Unterteils (linkes und rechtes Bein); oder
- b. zentriert und entlang der Außenkante des Unterteils (linkes und rechtes Bein).

Streifen auf dem Unterteil der Nicht-Spielkleidung können vorbehaltlich Artikel 12 dekorative Elemente enthalten.

45.6. Herstelleridentifikationen dürfen höchstens 20 cm² groß sein, außer bei Streifen auf dem Unterteil der Nicht-Spielkleidung, bei denen die Größe der Bildmarke des Herstellers höchstens so breit wie der Streifen sein darf (höchstens 8 cm).

45.7. Eine Herstelleridentifikation kann unter Verwendung eines Jacquard-Musters angebracht werden. Hinsichtlich Anzahl und Position der gewählten Identifikation bestehen keine Einschränkungen, allerdings darf jede einzelne Identifikation höchstens 20 cm² groß sein.

45.8. Qualitätssiegel und/oder Technologielabel dürfen gemäß Kapitel V verwendet werden, das entsprechend gilt.

45.9. Sponsorenwerbung ist nur gemäß Kapitel VI erlaubt.

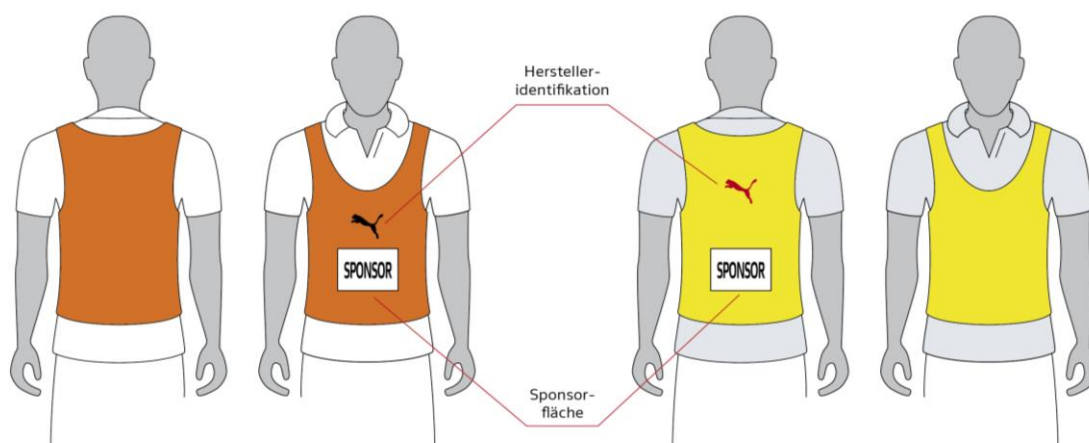
45.10. Zwecks Identifikation sind Initialen der Spieler und des Betreuerstabs oder Kadernummern erlaubt. Diese Identifikationen dürfen höchstens 7,5 cm groß sein.

Kapitel XII:

Zusätzliche Spezialausrüstung

46. ÜBERZÜGE ZUM AUFWÄRMEN

- 46.1.** Auf den zum Aufwärmen verwendeten Überzügen, die vor dem Spiel auf und neben dem Spielfeld und während des Spiels in der technischen Zone bzw. beim Aufwärmen außerhalb der technischen Zone getragen werden, darf jeweils ein Logo des genehmigten Trikotsponsors und eine Herstelleridentifikation angebracht werden.
- 46.2.** Das Logo des genehmigten Trikotsponsors und die Herstelleridentifikation dürfen auf der Vorderseite oder auf der Rückseite des Überzugs frei positioniert werden.
- 46.3.** Die Überzüge müssen sich im Erscheinungsbild klar von der Spielkleidung unterscheiden, die von den beteiligten Clubs in dem jeweiligen Spiel getragen werden, und dürfen durch ihre Gestaltung den Spielbetrieb nicht beeinträchtigen.



Kapitel XIII: **Messverfahren**

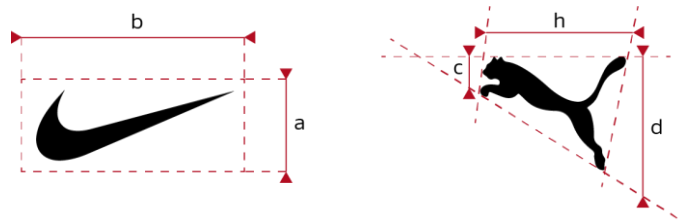
47. MESSVERFAHREN UND DARSTELLUNG

- 47.1.** Alle Elemente, die auf der Ausrüstung angebracht sind, werden nach der kleinsten vorkommenden geometrischen Form (Rechteck, Quadrat, Dreieck, Kreis usw.) gemessen. Die Dimensionen werden nach der üblichen mathematischen Formel berechnet.
- 47.2.** Für die Flächenberechnung wird die größte Ausdehnung des Elements zwischen den äußersten Rändern gemessen. Die Aufteilung eines Elements in mehrere individuelle geometrische Formen zur Berechnung der Gesamtfläche bildet dabei die Ausnahme.
- 47.3.** Die Hersteller können der DFL GmbH konkrete Vorschläge für das Ausmessen bestimmter Elemente unterbreiten.
- 47.4.** Bildmarken des Herstellers und Identifikationen der Produktlinie werden als individuelle geometrische Formen gemessen, wenn der Abstand zwischen den verschiedenen Elementen nicht mehr als 0,5 cm beträgt.
- 47.5.** Beim Ausmessen der Spielernummer und des Spielernamens werden etwaige Schattierungen, 3D-Effekte oder kontrastierende Umrandungen nicht berücksichtigt.
- 47.6.** Die jeweils größere der beiden folgenden Flächen wird beim Ausmessen der Sponsorenwerbung verwendet:
- a. die Fläche eines einfarbigen Hintergrunds, der für die Sponsorenwerbung verwendet wird, wenn der Hintergrund nicht dieselbe Farbe hat wie die zugrundeliegende Trikotfarbe;
 - b. die Fläche der Sponsorenwerbung, wenn die Werbung direkt auf das Trikot oder auf einem Hintergrund derselben Farbe wie die zugrundeliegende Trikotfarbe gedruckt wird (werden zwei Hauptfarben verwendet, kann der Hintergrund für die Sponsorenwerbung eine der beiden Trikotfarben haben, und es wird nur die zu genehmigende Sponsorenwerbung ausgemessen). Diese wird in mehreren individuellen geometrischen Formen gemessen, wenn sie aus mehr als einer trennbaren Zeile Text oder getrenntem Logo und Text besteht. Dabei darf der Abstand zwischen den verschiedenen Elementen nicht mehr als 0,5 cm betragen.

- 47.7.** Club- und Herstelleridentifikationen werden einschließlich aller sie umgebenden geometrischen Formen gemessen.
- 47.8.** Bei einem Trikot mit einem Brustring (mindestens von Außenkante zu Außenkante auf der Vorderseite des Trikots) wird die Fläche der Sponsorenwerbung und nicht der Brustring gemessen.
- 47.9.** Folgende Diagramme und Beschreibungen enthalten Beispiele für das Messverfahren:

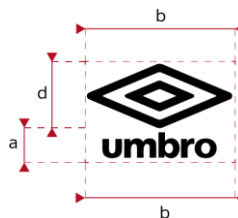
a. Bildmarke des Herstellers

- i. Die Größe des Nike-Logos wird anhand folgender Formel berechnet: $a \times b$
- ii. Die Größe des Puma-Logos wird anhand folgender Formel berechnet: $(c + d)/2 \times h$



b. Wortbildmarke des Herstellers

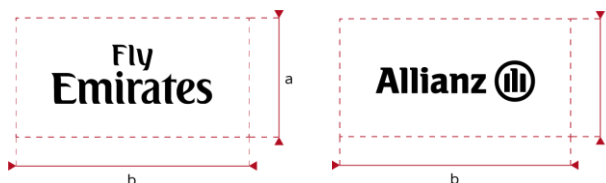
- i. Die Gesamtgröße wird berechnet, indem die Größe der beiden separaten und wie folgt bemessenen Bereiche zusammengezählt wird:
 - Die Größe der Wortmarke, die anhand folgender Formel berechnet wird: $a \times b$
 - Die Größe der Bildmarke, die anhand folgender Formel berechnet wird: $b \times d$
- ii. Der Abstand zwischen der Bildmarke und der Wortmarke in einer Wortbildmarke darf nicht größer sein als 0,5 cm (ansonsten werden sie als zwei separate Identifikationen



gewertet).

c. Sponsorenwerbung auf farblich neutralem Hintergrund

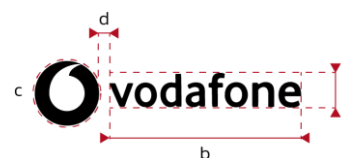
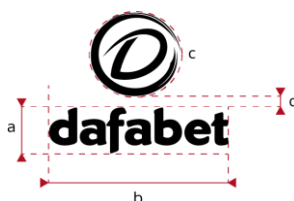
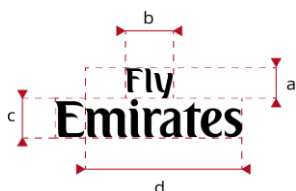
- i. Die Größe der Sponsorenwerbung wird anhand der Größe des neutralen Hintergrunds berechnet: $a \times b$



- d. Direkt auf dem Trikot oder auf einem mit den Trikotfarben übereinstimmenden Hintergrund angebrachte Sponsorenwerbung
- i. Die Größe eines einzigen Sponsorenwerbefelds wird anhand folgender Formel berechnet: $a \times b$



- ii. Die Größe von Sponsorenwerbung mit mehr als einem Element wird berechnet, indem die Größe der beiden separaten und wie folgt bemessenen Bereiche zusammengezählt wird:
- Zwei Wörter: $(a \times b) + (c \times d)$
 - Wort und Logo: $(a \times b) + (\text{Kreisfläche } c)$
 - Der Abstand (d) zwischen dem Wort und dem Logo darf nicht größer sein als 5 cm.



48. MESSUNG DES FARBKONTRASTS

- 48.1.** Die DFL GmbH misst den Farbkontrast der Spielkleidung mit einem Spektrophotometer, um eine objektive Grundlage zur Entscheidungsfindung bereitzustellen.
- 48.2.** Die Messungen werden mit einem sphärischen Spektrophotometer mit einer Blende von 6,6 mm und einem Messbereich von 4 mm vorgenommen. Verwendet werden die Lichtart D 65 und ein Standard-Beobachtungswinkel von 10° . Eine neutrale Graukarte, die 18 % des Lichts reflektiert, wird unter die einfache Stoffschicht gelegt, die gemessen werden soll. Jede abschließende Messung basiert auf dem Durchschnittswert aus den drei Einstellungen 0° , 45° und 90° .

- 48.3.** Der Kontrast zwischen den Trikotfarben innerhalb des Nummernfelds muss den Wert $\Delta L \leq 25$ annehmen. Farbkombinationen mit einem Wert $\Delta L > 25$ benötigen für das Nummernfeld auf der Rückseite des Trikots eine einfarbige Hintergrundfläche.
- 48.4.** Spielernummern müssen in Kontrast zu der/den Hintergrundfarbe(n) im Nummernfeld stehen und einen Wert $\Delta L \geq 30$ annehmen.
- 48.5.** Ton-in-Ton-Drucke müssen in einem Farbton der (Hintergrund-)farbe(n) der jeweiligen Spielkleidung angebracht werden und einen Wert $\Delta L \leq 10$ annehmen. Hintergrundfarben werden vor dem Anbringen des entsprechenden Ton-in-Ton-Drucks gemessen.
- 48.6.** Die bei Jacquard-Mustern verwendeten Garne müssen dieselbe Farbe aufweisen wie der Stoff, in den sie eingewoben werden. Das Jacquard-Muster darf nicht dominant sein oder eine Farbe enthalten, die mit der Spielkleidung kontrastiert bzw. die Unterscheidbarkeit des Elements der Spielkleidung beeinträchtigt, auf das dieses angebracht ist. Der Kontrast zwischen den beiden gewebten Strukturen muss den Wert $\Delta L \leq 5$ annehmen. Hintergrundfarben werden vor dem Anbringen des entsprechenden Jacquard-Musters gemessen.

Kapitel XIV:

Schlussbestimmungen

49. MONITORING

- 49.1.** Die DFL GmbH überwacht die Einhaltung dieser Richtlinie, kann Stichproben durchführen und fragwürdige Ausrüstung für eine weitere Untersuchung beschlagnahmen.
- 49.2.** Verstößt ein Club oder eine Einzelperson, deren Verhalten dem Club zuzurechnen ist, gegen die Bestimmungen dieser Richtlinie, so kann die DFL GmbH Vertragsstrafen gemäß dem Lizenzvertrag zwischen Club und DFL e.V. aussprechen oder andere angemessene Maßnahmen anordnen. Hinsichtlich des Beschwerdeverfahrens gilt § 11 Nr. 4 Abs. 2 und 3 LO entsprechend.

50. ABBILDUNGEN UND ILLUSTRATIONEN

Die in der vorliegenden Richtlinie enthaltenen Abbildungen und Illustrationen sind verbindlicher Bestandteil derselben.

51. UNVORHERGESEHENE FÄLLE

- 51.1.** Die DFL GmbH entscheidet in allen Fällen, die in der vorliegenden Richtlinie nicht geregelt sind, nach billigem Ermessen.
- 51.2.** Können der vorliegenden Richtlinie keine Bestimmungen entnommen werden, wird die DFL GmbH die jeweiligen Bestimmungen der Spielregeln sowie der einschlägigen Statuten des DFB, der UEFA und/oder der FIFA berücksichtigen, ohne an diese Regelwerke aber rechtlich gebunden zu sein.
- 51.3.** Solche Entscheidungen sind endgültig.

52. INKRAFTTRETEN UND AUFHEBUNG

- 52.1.** Die vorliegende Richtlinie tritt am 1. Januar 2023 mit Wirkung für die Spielzeit 2023/2024 in Kraft. Sie ersetzt die Fassung der bisherigen Richtlinie des DFL e.V., die zuletzt mit Wirkung zum 31. Mai 2022 geändert worden ist.
- 52.2.** Mit Wirkung für die Spielzeit 2023/2024 darf ein Club übergangsweise beantragen, dass seine Spielkleidung von der DFL GmbH auf Grundlage der bisherigen Fassung der Richtlinie in ihrer bis zum 31. Dezember 2022

gültigen Fassung geprüft und bewertet wird. Eine gleichzeitige Berufung auf einzelne Regelungen der Richtlinie in ihrer Fassung bis zum 31. Dezember 2022 und auf Regelungen der Richtlinie in ihrer Fassung ab dem 1. Januar 2023 ist dabei grundsätzlich ausgeschlossen.

- 52.3.** Mit Wirkung für die Spielzeit 2024/2025 und spätere Spielzeiten können Clubs sich auf die Regelungen der Richtlinie in ihrer Fassung bis zum 31. Dezember 2022 nicht mehr berufen. Unbeschadet davon besteht die Möglichkeit der DFL GmbH, in Bezug auf die Einhaltung von einzelnen Regelungen der Richtlinie Ausnahmen zuzulassen.