



# **MEDIEN- RICHTLINIEN**

**für die Spiele der Bundesliga und 2. Bundesliga**

Gültig ab der Spielzeit 2025/26

---

### Präambel

Die Zusammenarbeit der Bundesliga und 2. Bundesliga mit ihren Medienpartnern ist in den vergangenen Jahren immer umfangreicher geworden. In gleicher Weise haben auch die technische Weiterentwicklung und die Form der Berichterstattung über Sportveranstaltungen insbesondere in audiovisuellen Medien sowie allgemein die Bedeutung der Bundesliga und 2. Bundesliga sowie der beteiligten Clubs in der öffentlichen Darstellung zugenommen. Clubs und DFL GmbH tragen daher die gemeinsame Verantwortung, ideale Arbeitsbedingungen für die Medienvertreter in den Stadien zu schaffen, um den Anforderungen an den Qualitätsstandard der verschiedensten Medienprodukte gerecht zu werden.

Ziel der Medienrichtlinien ist die Schaffung eines einheitlichen infrastrukturellen Rahmens für die Herstellung eines solchen hochwertigen Medienprodukts. Insofern enthalten diese Richtlinien aktuelle Anforderungen insbesondere an die infrastrukturellen Voraussetzungen in den Medienarbeitsbereichen sowie zur Herstellung des Basissignals. Die Medienrichtlinien sind dabei unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Stadioninfrastrukturen und Belange der Clubs formuliert und stellen die Mindestanforderungen an die jeweiligen Spielstätten dar. Gleichzeitig sollen diese Medienrichtlinien Grundlage und Ansatzpunkt für eine stetige Weiterentwicklung und Verbesserung in den Arbeits- und Produktionsbereichen sein sowie eine Basis für etwaige Neu- und Umbauten von Stadien bilden. Die medientechnischen Anforderungen der UEFA für die Teilnehmer an den europäischen Club-Wettbewerben bleiben unberührt und sind durch Clubs, die an diesen Wettbewerben der UEFA teilnehmen, ggf. zusätzlich zu den infrastrukturellen und medientechnischen Anforderungen dieser Medienrichtlinien als Teilnahmevoraussetzung einzuhalten.

Die schnelle technische Entwicklung und immer kürzere Innovationszyklen erfordern in regelmäßigen Abständen eine Überprüfung und Anpassung der Medienrichtlinien an die jeweils aktuellen sowie gleichermaßen an die sich aus der technischen Weiterentwicklung ergebenden zukunftsweisenden Anforderungen an ein erfolgreiches Medienprodukt. Perspektivisch ist es daher notwendig, die Medienrichtlinien insbesondere im Vorfeld der Durchführung von Ausschreibungsverfahren zur Vergabe von medialen Verwertungsrechten an den Spielen intensiv auf Aktualität zu prüfen. Diese Überprüfung soll dabei stets unter den Prämissen einer ausreichenden Berücksichtigung der Infrastruktur der Stadien, den sich aus den Ausschreibungsverfahren an die Herstellung des Basissignals ergebenden Anforderungen sowie der Orientierung an den führenden internationalen Arbeits- und Produktionsstandards erfolgen.

### Inhaltsverzeichnis

#### **A. Personelle Anforderungen**

##### **1. Medienverantwortliche**

- 1.1. Hauptamtliche Beschäftigung von Medienverantwortlichen
- 1.2. Funktionen und Aufgaben der Medienverantwortlichen
  - 1.2.1. Koordination und Umsetzung der Mitwirkungspflichten
  - 1.2.2. Spieltagbezogene Funktionen und Aufgaben
  - 1.2.3. Sonstige Funktionen und Aufgaben
- 1.3. Social Media Feed-Beauftragter
  - 1.3.1. Abstellung eines Social Media Feed-Beauftragten
  - 1.3.2. Funktionen und Aufgaben des Social Media Feed-Beauftragten am Spieltag

##### **2. Technikpersonal**

##### **3. Ordnungsdienst**

#### **B. Infrastrukturelle Anforderungen**

##### **1. Akkreditierung und Medienräume**

- 1.1. Akkreditierungsstellen/Kartenhinterlegung
- 1.2. PKW-Parkplätze
- 1.3. Pressekonferenzraum
- 1.4. Medienarbeitsraum
- 1.5. Fotografenarbeitsraum und technische Infrastruktur Fotografen

##### **2. Medientribüne**

- 2.1. Audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber
  - 2.1.1. Kommentatoren-/Beobachter-Position
  - 2.1.2. Beobachter-Plätze (Observer-Seats)
- 2.2. Audio-Verwertungsrechteinhaber
- 2.3. Spieldatenerheber
- 2.4. Print-/Online-Medien
- 2.5. (Tribünen-)Fotografen
- 2.6. Clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse

##### **3. Audiovisuelle Produktion**

- 3.1. Ü-Technik-Stellplatz (TV-Compound)
  - 3.1.1. Beschaffenheit des Ü-Technik-Stellplatzes
  - 3.1.2. SNG-Stellfläche/Satellitenerreichbarkeit
  - 3.1.3. Zugangs-/Verfügbarkeitsregelung
  - 3.1.4. Sicherheitsvorkehrungen
  - 3.1.5. Glasfasernetz

- 3.2. Kamerapositionen
  - 3.2.1. Allgemeine Vorgaben für alle Kamerapositionen im Tribünenbereich und im Stadion-Innenraum
  - 3.2.2. Kamerapositionen im Tribünenbereich (hoch)
    - 3.2.2.1. Allgemeine Vorgaben
    - 3.2.2.2. Führungskameraposition
    - 3.2.2.3. Kamerapositionen 16m-hoch (links und rechts)
    - 3.2.2.4. Kameraposition Hintertor-hoch (links oder rechts)
    - 3.2.2.5. Kamerapositionen Reverse halbhoch, SSL
    - 3.2.2.6. Beauty-Shot
    - 3.2.2.7. Kameraposition Reverse Mitte (halb-)hoch
  - 3.2.3. Spezialkameras im Tribünenbereich (hoch)
    - 3.2.3.1. Torlinienkameras (links und rechts)
    - 3.2.3.2. Seilkamera (Aerial Camera System)
    - 3.2.3.3. Multicopter/Drohne
  - 3.2.4. Kamerapositionen im Stadion-Innenraum (flach)
    - 3.2.4.1. Kameraposition Mitte-flach, SSL
    - 3.2.4.2. Kamerapositionen 16m-flach (links und rechts); SteadiCam
    - 3.2.4.3. Kameraposition Hintertor-flach, Handkamera (links oder rechts)
    - 3.2.4.4. Kameraposition Hintertor-flach (links oder rechts)
    - 3.2.4.5. Kameraposition Reverse Hintertor-flach (links oder rechts)
    - 3.2.4.6. Kameraposition CineCam drahtlos (beweglich)
    - 3.2.4.7. Kameraposition Reverse Mitte flach
  - 3.2.5. Spezialkameras im Stadion-Innenraum bzw. Spielertunnel (flach)
    - 3.2.5.1. Polecam Hintertor
    - 3.2.5.2. Chip-Kameras an den Toren (links und rechts)
    - 3.2.5.3. Remote-Kameras im Spielertunnel
    - 3.2.5.4. Schienenkamera
    - 3.2.5.5. Kameras im Kabinentrakt
    - 3.2.5.6. Kamera im Mannschaftsbus
  - 3.2.6. Weitere Spezialkameras und Kamerapositionen
- 3.3. Mikrofonierung
  - 3.3.1. Hauptmikrofone
  - 3.3.2. Atmo-Mikrofone
  - 3.3.3. Stützmikrofone
- 3.4. Kabelwege/Verkabelung
  - 3.4.1. Fliegende Verkabelung
  - 3.4.2. Festverkabelung
- 3.5. TV-Studios
- 3.6. Sondersysteme/-produktionen

- 3.6.1. Erhebung der offiziellen Spieldaten
- 3.6.2. Scoutingfeed
- 3.6.3. Torlinientechnologie
- 3.6.4. Video-Assist

### **4. Interview-Zonen**

- 4.1. Pitch-Flash-Zone
- 4.2. Super-Flash-Zone
- 4.3. Indoor-Flash-Zone
- 4.4. Mixed-Zone
- 4.5. Busankunft-Zone

### **5. Stadion-Innenraum**

- 5.1. Medienarbeitsbereiche
- 5.2. Maße des Stadion-Innenraums
- 5.3. Beschaffenheit von Netzen
- 5.4. Mannschaftsbänke und Technische Zonen

### **6. Stromversorgung, Anschlusskästen**

### **7. Flutlicht**

- 7.1. Anforderungen an bestehende Flutlichtanlagen
- 7.2. Anforderungen an neue Flutlichtanlagen
- 7.3. Flutlichtmessprotokoll

### **8. DFL-Infrastruktur in den Stadien**

### **9. Kosten**

### **10. Sicherstellung und Gewährleistung der Produktion und Kostenzuordnung**

## **C. Begriffsbestimmungen**

## **D. Ausnahmegenehmigungen**

## **E. Durchführungsbestimmungen**

## **F. Inkrafttreten**

## **Anlagen**

- Anlage 1: Begriffsbestimmungen
- Anlage 2: Kamera- und Audiokonzepte
- Anlage 3: Anforderungen an die Festverkabelung
- Anlage 4: Vorlagen Messpunkte Flutlichtmessprotokolle

### **A. Personelle Anforderungen**

#### **1. Medienverantwortliche**

##### **1.1. Hauptamtliche Beschäftigung von Medienverantwortlichen**

Ein Club der Bundesliga muss mindestens vier (2. Bundesliga: mindestens zwei) Medienverantwortliche hauptamtlich/in Vollzeit beschäftigen. Jeder Medienverantwortliche muss mindestens über ein Jahr Berufserfahrung im Bereich der Medienarbeit verfügen. In jedem Club muss einer dieser beschäftigten Medienverantwortlichen über mindestens drei Jahre Berufserfahrung im Bereich der Medienarbeit verfügen (Befähigungsnachweis). Gemäß § 5 Nr. 1 LO ist für jeden hauptamtlich angestellten Medienverantwortlichen ein Stellenprofil bzw. eine Funktionsbeschreibung in die Online-Plattform für das Lizenzierungsverfahren (LOL) einzugeben.

##### **1.2. Funktionen und Aufgaben der Medienverantwortlichen**

###### **1.2.1. Koordination und Umsetzung der Mitwirkungspflichten**

Die Medienverantwortlichen sind verantwortlich für die Erfüllung der in der jeweils gültigen Club-Mitwirkungsrichtlinie festgelegten Mitwirkungsleistungen des Clubs. Demnach ist der Club verpflichtet, die Signalproduktion des DFL e.V. und/oder seiner Vertragspartner insbesondere durch Abstellung von Spielern, Trainern, sportlich Verantwortlichen und/oder sonstigen Personen mit Clubbezug für Pressekonferenzen, Interviews und/oder sonstige redaktionelle Beiträge zu unterstützen sowie darüber hinaus dem DFL e.V. und/oder einem von diesem berechtigten Dritten auch im Vorfeld eines Spiels und auch außerhalb von Spieltagen entsprechende Aufnahmen und Aufzeichnungen zu ermöglichen. Die Weisungsbefugnis des jeweiligen Vorgesetzten eines Medienverantwortlichen gegenüber diesem bleibt davon unberührt.

###### **1.2.2. Spieltagbezogene Funktionen und Aufgaben**

Die Medienverantwortlichen nehmen als zentrale Ansprechpartner des DFL e.V. und der von ihm am Spieltag berechtigten Dritten insbesondere folgende spieltagbezogene Funktionen und Aufgaben wahr:

#### **Innerhalb der Spielwoche**

- Annahme und Bearbeitung von Akkreditierungsanfragen (Print, Online, Foto);
- Abstimmungen bezüglich der Vorbereitung und Durchführung der Signalproduktionen des DFL e.V., dabei insbesondere der Basissignalproduktion, unilateraler Produktionen der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber und weiterer Bewegtbildproduktionen am Spieltag;
- Durchführung einer Pressekonferenz vor einem Spieltag.

## A. Personelle Anforderungen

### Heim- und Auswärtsspiele

Die nachfolgende Anzahl an Medienverantwortlichen muss bei sämtlichen Heim- und Auswärtsspielen ihres Clubs gemäß der nachfolgenden Übersicht vor Ort sein:

	Heimspiel (ab spätestens 3 Std. vor Spielbeginn)				Auswärtsspiel (ab spät. 1,5 Std. vor Spielbeginn)		
	Erster MV	Zweiter MV	Dritter MV	Weiterer MV	Erster MV	Zweiter MV	Dritter MV
							
				-			-

 = Verpflichtend
  = Empfohlen

Tabelle 1: Anwesenheitspflicht der Medienverantwortlichen bei Spielen ihres Clubs.

Der/die Medienverantwortliche(n) übernimmt/übernehmen dabei insbesondere die Koordination und die Zuführung der von den Verwertungsrechteinhabern angefragten Gesprächspartner für Interviews vor dem Spiel, in der Halbzeitpause und nach dem Spiel an den jeweils dafür vorgesehenen Positionen.

### Heimspiele

Bei den Heimspielen ihres Clubs nehmen die Medienverantwortlichen oder von Ihnen bestimmte Beauftragte zusätzlich zu den vorstehenden genannten Funktionen und Aufgaben folgende weitere Funktionen und Aufgaben wahr:

- Abnahme der aufgebauten Basissignalproduktion mit Unterstützung von Sportcast bis spätestens zwei Stunden vor Spielbeginn anhand der für das jeweilige Spiel vorgesehenen Kamera- und Audiokonzepte sowie soweit erforderlich die Abnahme der Positionen der unilateralen Produktionen/Aktivitäten, sofern dies vom Club für notwendig erachtet wird;
- Abstimmungen bezüglich der Vorbereitung und Unterstützung unilateraler Produktionen der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber sowie weiterer Bewegtbildproduktionen;
- Zurverfügungstellung der Mannschaftsaufstellungen unmittelbar nach der Erfassung in Spielbericht Online (hat gemäß § 4 Nr. 4 der Richtlinien zur Spielordnung bis spätestens 45 Minuten vor dem Anpfiff zu erfolgen) als Presseinformation in Schriftform an die Medienvertreter. Die Medienverantwortlichen haben dabei sicherzustellen, dass die audiovisuellen Live-Verwerter zum frühestmöglichen Zeitpunkt, spätestens aber zeitgleich mit Dritten, die Mannschaftsaufstellung direkt durch den Club zur Verfügung gestellt bekommen;
- Unterstützung sämtlicher Maßnahmen zur Gewährleistung eines pünktlichen Anstoßes;

## A. Personelle Anforderungen

---

- Begleitung und Koordination von in der Woche vor dem Spieltag abgestimmten – auch clubeigenen – (Sonder-)Drehvorhaben;
- Durchführung der Pressekonferenz nach dem Spiel.

### **1.2.3. Sonstige Funktionen und Aufgaben**

Die Medienverantwortlichen sind zudem

- verantwortlich für die Umsetzung und Kontrolle der Einhaltung der Medienrichtlinien und der Durchführungsbestimmungen zu den Medienrichtlinien. Dabei werden sie soweit erforderlich von Sportcast und der DFL GmbH unterstützt.
- verantwortliche Ansprechpartner in sämtlichen Medienangelegenheiten für den DFL e.V. Die Medienverantwortlichen stehen der DFL GmbH zudem für die vollständige/ausnahmslose Erfüllung der Vorgaben dieser Medienrichtlinien jederzeit zur Verfügung. Für den Fall, dass Pflichten dieser Medienrichtlinien temporär oder dauerhaft nicht eingehalten werden bzw. werden können, ist ein Medienverantwortlicher verpflichtet, aktiv an der Behebung mitzuwirken und dabei zum Beispiel Vorschläge und Maßnahmen für eine unverzügliche Verbesserung der Situation zu unterbreiten bzw. zu ergreifen.

Für die Fachveranstaltungen des DFL e.V. besteht für mindestens einen Medienverantwortlichen pro Club Teilnahmepflicht.

### **1.3. Social Media Feed-Beauftragter**

#### **1.3.1. Abstellung eines Social Media Feed-Beauftragten**

Ein Club der Bundesliga muss bei sämtlichen Heim- und Auswärtsspielen einen Club-Mitarbeiter abstellen, der über mindestens ein halbes Jahr Erfahrung im Bereich der Produktion von Inhalten zur Verwertung auf Social-Media-Kanälen von Clubs und/oder Sportligen/-verbänden verfügen muss (nachfolgend „Social Media Feed-Beauftragter“).

Auf Anforderung der DFL GmbH kann auch ein Club der 2. Bundesliga verpflichtet werden, einen Social Media Feed-Beauftragten abzustellen, der jedoch nicht zwingend über die vorstehende berufliche Vorerfahrung verfügen muss.

#### **1.3.2. Funktionen und Aufgaben des Social Media Feed-Beauftragten am Spieltag**

Der Social Media Feed-Beauftragte ist verantwortlich für die Produktion und Bereitstellung des vom Club zu erstellenden Social Media Feeds. Der Social Media Feed-Beauftragte nimmt hierbei insbesondere folgende spieltagbezogene Funktionen und Aufgaben wahr: Er hat

- die Produktion des Social Media Feeds in dem zwischen den Clubs und der DFL GmbH abgestimmten Umfang und technischen Spezifikationen zu gewährleisten;
- sich im Vorfeld mit dem Social Media Feed-Beauftragten des jeweils anderen beteiligten Clubs abzustimmen, um eine kollaborative Produktion (d.h. gleichzeitige Produktion an unterschiedlichen Orten im Stadion) sicherzustellen;

## A. Personelle Anforderungen

---

- die unverzügliche Bereitstellung des Social Media Feeds in dem zwischen den Clubs und der DFL GmbH abgestimmten Format zu gewährleisten;
- sicherzustellen, dass die Produktionen des Basissignals und die der audiovisuellen Medienpartner durch die Aktivität des Social Media Feed-Beauftragten zu keinem Zeitpunkt beeinträchtigt werden. Den Vorgaben der Production Manager von Sportcast sind jederzeit Folge zu leisten.

Für die Fachveranstaltungen des DFL e.V. besteht für einen Social Media Feed-Beauftragten des Clubs Teilnahmepflicht.

## 2. Technikpersonal

Der Club muss gewährleisten, dass bei seinen Heimspielen ausreichend qualifiziertes Technikpersonal (z.B. Technischer Leiter des Stadionbetreibers, Techniker eines Energie-Dienstleisters, Fachpersonal zur Sicherstellung der technischen Qualität der Pressekonferenz) zur Unterstützung bei der Nutzung der medientechnischen Einrichtungen des Stadions im Einsatz ist. Bei Spielen der Bundesliga ist am Spieltag die Anwesenheit spätestens fünf Stunden (bei Spielen der 2. Bundesliga spätestens drei Stunden) vor Spielbeginn verpflichtend. Das am Spieltag eingesetzte Technikpersonal ist Sportcast rechtzeitig vor dem Spiel zwecks Aufnahme der Kontaktdaten in die Produktions-Disposition mitzuteilen.

Darüber hinaus muss ein Teil des o.a. Technikpersonals zu dem in der Produktions-Disposition vermerkten Aufbaubeginn sowie an etwaigen Voraufbautagen (MD-1 bzw. MD-2) mindestens telefonisch erreichbar sein, um bei Problemen umgehend Hilfestellung leisten und Lösungen herbeiführen zu können.

## 3. Ordnungsdienst

Jeder Club setzt bei Heimspielen ausreichend qualifiziertes Ordnungspersonal ein (vgl. § 26 DFB-Richtlinien zur Verbesserung der Sicherheit bei Bundesspielen; Artikel 51 des Anhangs VI zur LO). Der Sensibilität und der besonderen Bedeutung der Tätigkeit in den Medienarbeitsbereichen ist bei der Auswahl des in diesen Bereichen eingesetzten Ordnungspersonals Rechnung zu tragen.

Der Heimclub trifft die erforderlichen und angemessenen Sicherheitsmaßnahmen zum Schutz der Medienvertreter und Medienarbeitsbereiche und ermöglicht ein ungestörtes und reibungsloses Arbeiten der Medienvertreter. Die Medienverantwortlichen des Heimclubs und die Führungskräfte des Ordnungsdienstes stellen sicher, dass den innerhalb der Medienarbeitsbereiche eingesetzten Mitarbeitern des Ordnungsdienstes die jeweils gültige Fassung der Durchführungsbestimmungen zu den Medienrichtlinien bekannt ist und umgesetzt wird.

## A. Personelle Anforderungen

---

Ein qualifizierter und geschulter Ordnungsdienst in angemessener Personalstärke muss insbesondere an folgenden Positionen/Zugängen sofern nicht anders vermerkt spätestens mit Stadionöffnung eingesetzt werden:

- Ü-Technik-Stellplatz;  
aufgrund der zentralen Bedeutung des Ü-Technik-Stellplatzes für die Basissignalproduktion ist der Ordnungsdienst für diesen Medienarbeitsbereich möglichst mit dem in der Produktions-Disposition vermerkten Aufbaubeginn am Spieltag, spätestens jedoch ab vier Stunden vor der Anstoßzeit bis zum Ende des gesamten Produktionsabbaus bzw. bis das letzte Produktionsfahrzeug das Gelände verlässt, abzustellen;
- Stadion-Innenraum;
- Kamerapositionen, sofern sich die Positionen im öffentlichen Zugang befinden;
- Medientribüne/n;
- Interview-Zonen;
- Busankunft-Bereich/e;
- TV-Studio/s;
- Medienarbeitsräume;
- Pressekonferenzraum.

Für weitere von dem Heimclub vorzuhaltende bzw. ausgewiesene Medienarbeitsbereiche ist sicherzustellen, dass Ordnungspersonal in angemessenem Umfang zum Einsatz kommt und keine Einschränkungen für die Abläufe innerhalb und außerhalb dieser Bereiche entstehen. Das gilt insbesondere für vom Ordnungsdienst eingesetzte Funktechnik, die z.B. nicht zu einer Beeinträchtigung des Video Assist sowie der von den audiovisuellen und Audio-Produktionen genutzten Funktechnik führen darf.

### **B. Infrastrukturelle Anforderungen**

#### **1. Akkreditierung und Medienräume**

##### **1.1. Akkreditierungsstellen/Karten hinterlegung**

Für die Abholung von Akkreditierungsunterlagen (i.d.R. Parkscheine und Arbeitskarten) am Spieltag muss mindestens eine zentrale, ohne Durchfahrts- oder Passierschein zugängliche Anlaufstelle in Stadionnähe (z.B. Ordnungsdienst an der Zufahrt zum Medienparkplatz oder Hinterlegung in mit dem Club kooperierenden Hotels) eingerichtet sein. Diese zentrale Akkreditierungsstelle ist spätestens ab drei Stunden vor Spielbeginn zu öffnen. Medienvertretern, die nachweislich vor Öffnung der Akkreditierungsstelle bereits arbeiten müssen (z.B. Beteiligte der Basissignalproduktion), ist auch früher als drei Stunden vor Spielbeginn der Zugang zu Akkreditierungsunterlagen und somit zum Stadionbereich durch individuelle Absprachen zu ermöglichen. Für etwaige Voraufbautage sind individuelle Lösungen zur Gewährung des Zutritts in die für die Aufbauarbeiten notwendigen Stadionbereiche zu finden.

Mindestens eine weitere ohne Arbeitskarte zugängliche Anlaufstelle zur Abholung von Akkreditierungsunterlagen unmittelbar am Stadion (z.B. Ordnungsdienst am Medienzugang oder separate, besonders gekennzeichnete Ausgabestelle ausschließlich für Medienvertreter) wird notwendig, wenn die erste Anlaufstelle für nicht mit dem PKW (sondern z.B. mit dem ÖPNV) anreisende Medienvertreter nur umständlich und/oder einem erhöhten Zeitaufwand erreichbar ist.

Zusätzlich muss der Club innerhalb des Medienarbeitsbereichs in seinem Stadion spätestens mit Stadionöffnung eine Anlaufstelle für weitere Belange der Medienvertreter, beispielsweise für die Ausgabe und Rücknahme der Erkennungsleibchen an im Stadion-Innenraum tätige Medienvertreter, einrichten.

##### **1.2. PKW-Parkplätze**

Der Club muss den nachfolgend genannten Medienvertretergruppen in den Stadien der Bundesliga mindestens 180 stadionahe PKW-Parkplätze (2. Bundesliga: mindestens 90 stadionahe PKW-Parkplätze) zur Verfügung zu stellen, davon mindestens

- 80 (40) für Mitarbeiter und Beauftragte von Sportcast und der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber;
- 10 (5) für Mitarbeiter und Beauftragte der Audio-Verwertungsrechteinhaber;
- 10 (5) für Mitarbeiter und Beauftragte der Spiel- und Spieleranalyse (z.B. Spieldatenerhebung, Scoutingfeed);
- 40 (20) für Fotografen;
- 40 (20) für Print-/Online-Medien.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

Bei Spielen mit parallelen Live-Produktionen audiovisueller Verwertungsinhaber (z.B. Saison-/Rückrundeneröffnung, Supercup oder Relegationsspiele) muss der Club aufgrund des höheren Produktionsaufkommens für Mitarbeiter oder Beauftragte von Sportcast und der audiovisuellen Verwertungsinhaber mindestens 110 stadionnahe PKW-Parkausweise zur Verfügung stellen.

Abhängig von der Auslastung des Ü-Technik-Stellplatzes an einem Spieltag können dort zur Verfügung stehende Parkflächen nach vorheriger Abstimmung mit Sportcast als PKW-Parkplätze für die vorstehend genannten Medienvertretergruppen genutzt werden.

Denjenigen Medienvertretern, die schweres Arbeitsgerät mit sich führen (z.B. EB-Teams und Fotografen), sind bevorzugt die stadionnächsten Parkplätze zuzuweisen.

Unterschreitet der Bedarf einzelner Medienvertretergruppen an einem Spieltag die vorgeschriebene Mindestanzahl, ist mit diesen Parkplätzen zunächst ein eventuell höherer Bedarf übriger Medienvertretergruppen zu decken, bevor sie vom Club frei genutzt werden können.

Überschreitet der Bedarf an einem Spieltag hingegen die vorgeschriebene Mindestanzahl, ist der Club angehalten, diesen höheren Bedarf bestmöglich zu decken.

### 1.3. Pressekonferenzraum

In Stadien der Bundesliga muss ein Pressekonferenzraum für mindestens 80 Medienvertreter (2. Bundesliga: mindestens 40 Medienvertreter) vorhanden sein. Dieser muss vom Mannschaftsbereich und von der Mixed-Zone aus leicht erreichbar sein. Der Zugang für die Trainer und andere Club-Angehörige muss ohne das Durchqueren von den Zuschauern zugänglichen Bereichen möglich sein. Der Pressekonferenzraum muss von dem Business- und Hospitality-Bereich getrennt und wie folgt eingerichtet sein:

- An einer Seite des Raumes muss sich ein Podium für mindestens drei Personen befinden. Hinter dem Podium muss ein Rücksetzer aufgestellt werden, in den das jeweilige Wettbewerbs-Logo (Bundesliga/2. Bundesliga) gemäß den Vorgaben der DFL GmbH integriert werden muss.
- Das Podium muss über eine Beleuchtungsanlage mit einer Beleuchtungsstärke von 500 bis 600 Lux verfügen. Insbesondere für die Belange der audiovisuellen Verwertungsinhaber soll eine gleichmäßige Tageslichtbeleuchtung (Mitte sowie jeweils links und rechts) mit einer Farbtemperatur zwischen 5.000 und 6.200 K installiert werden, bei der Scheinwerfer mit möglichst weichem und blendfreiem Licht (dimmbare Flächenleuchten) angebracht sind (siehe Abbildung 1). Die Beleuchtungsanlage ist spätestens zehn Minuten vor Beginn der Pressekonferenz einzuschalten. Empfohlen wird zusätzlich eine Ausleuchtung des Auditoriums, damit die Protagonisten auf dem Podium die teilnehmenden Medienvertreter erkennen können.
- Auf der dem Podium gegenüberliegenden Seite des Raumes müssen in einer mindestens 30 cm höheren Position mindestens drei Kameras (einschließlich der erforderlichen Stative) aufgebaut werden können. Ein für diesen Zweck errichtetes Kamerapodest muss die Mindestmaße 4 Meter (Breite) x 1,50 Meter (Tiefe) haben.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

- Zur Beschallung des Pressekonferenzraumes muss der Raum mit einer Konferenztonanlage ausgestattet sein. Für jeden Podiumsplatz ist dabei jeweils ein Mikrofon vorzusehen.
- Der vom Club über die Konferenztonanlage produzierte PK-Ton muss den Medienvertretern auch über einen Audio-Verteiler (Bundesliga: mindestens 16 Anschlüsse; 2. Bundesliga: mindestens 8 Anschlüsse) zur Verfügung gestellt werden.

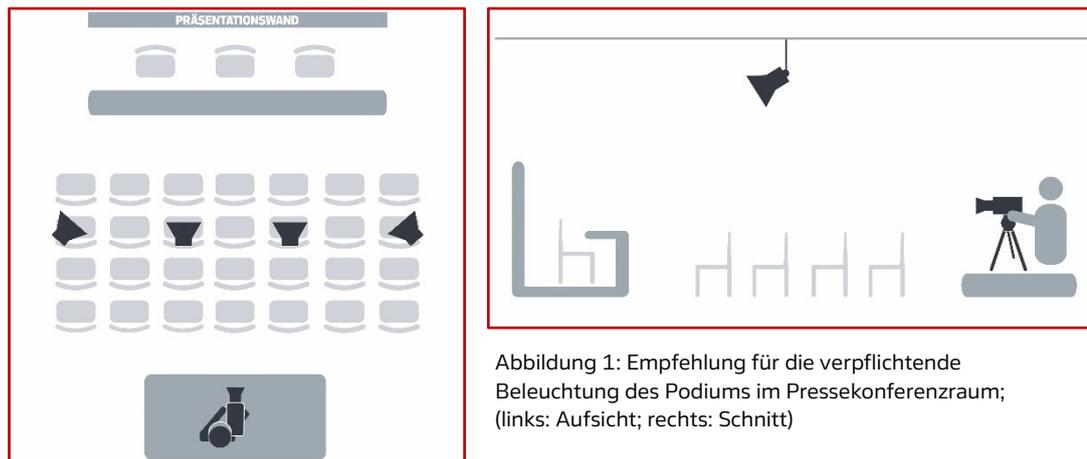


Abbildung 1: Empfehlung für die verpflichtende Beleuchtung des Podiums im Pressekonferenzraum; (links: Aufsicht; rechts: Schnitt)

- Zur Erstellung der PK-Bilder muss der Pressekonferenzraum in den Stadien der Bundesliga und 2. Bundesliga über eine Festverkabelung mit einem Anschlusskasten am Ü-Technik-Stellplatz verbunden sein (siehe Ziffer 3.4.2. sowie Anlage 3).
- Zur technischen Betreuung der Pressekonferenz muss an Spieltagen Fachpersonal zur Sicherstellung der technischen Qualität des PK-Tons sowohl im Pressekonferenzraum als auch über die Abnahme per Festverkabelung und an den Audio-Verteilern verfügbar sein.
- Es müssen mindestens zwei Monitore fest installiert sein. Über diese Monitore sind während der Pressekonferenz die PK-Bilder wiederzugeben. Vor Beginn und nach Beendigung der Pressekonferenz muss das Signal des nationalen audiovisuellen Live-Verwerterers in Bild und Ton wiedergegeben werden.
- Im Pressekonferenzraum müssen ausreichend dimensionierte Netzzugangsmöglichkeiten für die Medienvertreter (WLAN und LAN-Anschlüsse) vorhanden sein.

### 1.4. Medienarbeitsraum

In Stadien der Bundesliga muss ein separater Medienarbeitsraum mit mindestens zehn Arbeitsplätzen (2. Bundesliga: mindestens fünf Arbeitsplätzen) jeweils mit Stromanschlüssen und ausreichend dimensionierten Netzzugangsmöglichkeiten (WLAN und LAN-Anschlüsse) vorhanden sein. Verfügt ein Stadion nicht über einen separaten Medienarbeitsraum, sind diese Arbeitsplätze in einem ausreichend dimensionierten Pressekonferenzraum zur Verfügung zu stellen.

In einem separaten Medienarbeitsraum müssen mindestens zwei Monitore fest installiert sein, auf denen das Signal des nationalen audiovisuellen Live-Verwerterers und die PK-Bilder in Bild und Ton wiedergegeben werden müssen.

### **1.5. Fotografenarbeitsraum und technische Infrastruktur Fotografen**

Die Stadien der Bundesliga sollen über einen separaten Fotografenarbeitsraum mit mindestens zehn Arbeitsplätzen (2. Bundesliga: mindestens fünf Arbeitsplätzen) verfügen. Verfügt ein Stadion nicht über einen separaten Fotografenarbeitsraum, ist den Fotografen die Nutzung des Medienarbeitsraumes zu ermöglichen.

In einem separaten Fotografenarbeitsraum müssen mindestens zwei Monitore fest installiert werden, auf denen das Signal des nationalen audiovisuellen Live-Verwerterers und die PK-Bilder in Bild und Ton wiedergegeben werden müssen.

Im Fotografenarbeitsraum sowie im Stadion-Innenraum müssen ausreichend dimensionierte Netzzugangsmöglichkeiten für die Fotografen (WLAN und LAN-Anschlüsse) vorhanden sein. LAN-Anschlüsse im Stadion-Innenraum müssen an mindestens zwei verschiedenen, für die Fotografen frei zugänglichen Positionen installiert werden.

## **2. Medientribüne**

In den Stadien muss in einer zentralen Position im überdachten Teil der Tribüne, in der sich auch die Mannschaftsbereiche und die übrigen Medieneinrichtungen (insbesondere die Interview-Zonen, der Pressekonferenzraum sowie ggf. ein separater Medienarbeitsraum) befinden, eine Medientribüne eingerichtet werden.

Die Medientribüne muss über Plätze mit nummerierten Einzelsitzen verfügen, von allen Plätzen eine mindestens leicht erhöhte und freie Sicht auf das gesamte Spielfeld bieten und soll separat zugänglich sein. Unter höchstens gleichrangiger Berücksichtigung vermarktungsrelevanter Stadionbereiche (v.a. Business-Bereiche) ist für die Medientribüne die bestmögliche Lage im Stadion zu wählen.

Andere wichtige Medieneinrichtungen wie der Pressekonferenzraum, die Interview-Zonen sowie der Medienarbeitsraum müssen von der Medientribüne leicht zu erreichen und deutlich ausgeschildert und gekennzeichnet sein. Eine akustische Störung oder Behinderung, insbesondere der Live-Kommentatoren der audiovisuellen und der Audio-Verwertungsrechteinhaber, durch das vom Heimclub veranstaltete Rahmenprogramm (u. a. Stadion-TV) muss ausgeschlossen werden. Die Lautsprecheranlage muss daher im Bereich der Medientribüne regulier- bzw. ausschaltbar sein.

Sofern in einem Stadion die Produktion des Basissignals von der der Medientribüne gegenüberliegenden Seite vorgenommen wird, sind alle Arbeitsplätze der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber auf dieser Seite auf einer von der (Haupt-)Medientribüne separierten Kommentatorentribüne einzurichten. Auch die Arbeitsplätze für die Audio-Live-Verwerter sollen in diesem Fall auf der zusätzlichen Kommentatorentribüne eingerichtet werden, andernfalls kann keine Anbindung an die technische Infrastruktur der Basissignalproduktion (z.B. Monitore, Internet, SIP-Kommunikation) erfolgen.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

Auf der Medientribüne müssen sich die folgenden nach Priorität sortierten und fest installierten sowie nach Maßgabe der nachstehenden Bestimmungen individuell ausgestatteten Arbeitsplätze befinden:

Mindestanforderungen		Anmerkungen	Bundesliga		2. Bundesliga	
			Arbeitsplätze			
Kommentatoren-/Beobachter-Positionen			Fest	Bei Bedarf (bis zu...)	Fest	Bei Bedarf (bis zu...)
<b>Audiovisuelle Verwerter</b>		3 Plätze $\pm$ 1 Position				
A. Standardspiele			30	-	9	-
B. Leuchtturmspiele	Medientribüne $\geq$ 150 Arbeitsplätze	Verpflichtend, wenn Bedarf (zusätzlich zu A.)	-	30	-	9
	Medientribüne < 150 Arbeitsplätze		-	15	-	-
<b>Audio-Verwerter</b>			12	-	12	-
<b>Erheber der Offiziellen Spieldaten</b>		Tracking / Ereignisdaten	3	-	3	-
<b>Clubanalyse</b>		3x Heim / 3x Gast	6	-	6	-
Summe Kommentatoren/Beob.-Positionen			<b>51</b>	<b>30 / 15</b>	<b>30</b>	<b>9 / -</b>
<b>Presseplätze mit Pult</b>						
<b>Print-/Online</b>		ggf. zusätzliche Plätze ohne Tisch	50	-	25	-
<b>Sportdatendiensteanbieter</b>			3	-	3	-
Summe Presseplätze mit Pult			<b>53</b>	<b>-</b>	<b>28</b>	<b>-</b>
<b>Presseplätze mit oder ohne Pult</b>						
<b>Beobachter-Plätze</b>		Einzelplätze (idR ohne Tisch/Pult)				
C. Standardspiele			15	-	9	-
D. Leuchtturmspiele		Verpflichtend, wenn Bedarf (zusätzlich zu C.)	-	25	-	10
<b>Social Media</b>		Räumlich im äußeren Bereich einer Medientribüne	6	-	3	-
<b>(Tribünen-)Fotografen</b>		Möglichst, wenn Bedarf	-	3	-	3
Summe Presseplätze (optional mit Pult)			<b>21</b>	<b>28</b>	<b>12</b>	<b>13</b>
<b>Summe</b>			<b>125</b>	<b>58 / 43</b>	<b>70</b>	<b>22 / 13</b>

Tabelle 2: Übersicht über die für die jeweiligen Medienvertretergruppen zur Verfügung zu stellende Mindestanzahl an Arbeitsplätzen auf der Medientribüne

Bei Leuchtturmspielen müssen in Abhängigkeit von der Gesamt-Kapazität einer Medientribüne die folgenden zusätzlichen, den Anforderungen gemäß Ziffer 2.1.1. entsprechenden Kommentatoren-/Beobachter-Positionen für weitere audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber zur Verfügung stehen:

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

In Stadien mit mindestens 150 Medienarbeitsplätzen:

- Zusätzlich bis zu zehn Kommentatoren-/Beobachter-Positionen mit je drei Arbeitsplätzen (aus dem Bestand der Medientribüne; alternativ durch geeignete temporäre Beistellung/Installation).

In Stadien mit bis zu 150 Medienarbeitsplätzen:

- Zusätzlich bis zu fünf Kommentatoren-/Beobachter-Positionen mit je drei Arbeitsplätzen (aus dem Bestand der Medientribüne; alternativ durch geeignete temporäre Beistellung/Installation).

Der entsprechende Bedarf von bis zu zehn bzw. fünf zusätzlichen Positionen gemäß den vorstehenden Absätzen wird einem Club spätestens zwei Wochen vor einem Spiel dadurch angezeigt, dass die DFL GmbH eine Partie zum Leuchtturmspiel bestimmt.



Abbildung 2: Beispielhafte Einrichtung und Aufteilung einer Medientribüne. Die fünf Tische der Print-/Online-Plätze 44-58 könnten bei einem Leuchtturmspiel die weiteren, optional bereitzustellenden Kommentatorenpositionen für audiovisuelle Verwerter sein.

Für sämtliche Arbeitsplätze auf der Medientribüne müssen ausreichend dimensionierte Netzzugangsmöglichkeiten für die Medienvertreter (WLAN und LAN-Anschlüsse) vorhanden sein.

### 2.1. Audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber

#### 2.1.1. Kommentatoren-/Beobachter-Positionen

Für die Mitarbeiter und Beauftragten der nationalen und internationalen audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber muss in den Stadien der Bundesliga im zentralen Bereich der Tribüne auf der Seite der Führungskamera die in Tabelle 2 aufgeführte Anzahl an fest installierten Kommentatoren-/Beobachter-Positionen mit jeweils mindestens drei Arbeitsplätzen zur Verfügung gestellt werden. Der äußerste Arbeitsplatz an einer Kommentatoren-/Beobachter-Position darf nicht mehr als 30 Meter von der Verlängerung der Mittellinie des Spielfeldes entfernt sein.

Bei Leuchtturmspielen ist die Anzahl an Arbeitsplätzen für audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber um die ebenfalls in Tabelle 2 aufgeführten zusätzlichen Kommentatoren-/Beobachter-Positionen, erforderlichenfalls durch temporäre Umbauten, zu ergänzen.

Sämtliche Arbeitsplätze an den Kommentatoren-/Beobachter-Positionen müssen jeweils wie folgt beschaffen sein:

- Pult-/Tischmaße (pro Arbeitsplatz): Mindestens 60 cm breit, 60 cm tief und zwischen 72 und 75 cm hoch.
- Vertiefungen zum Einlassen von Flachbildschirmen sowie Möglichkeiten zur Installation einer Kommentatoren-Kamera, durch die weder für den Nutzer noch für weitere Medienvertreter Sichtbehinderungen entstehen dürfen.
- Höhenverstellbare Einzelsitze. In enger Abstimmung mit Sportcast sowie den aktuellen Live-Verwertungsrechteinhabern kann für bestimmte Sitzreihen auch der Ausbau der vorhandenen Einzelsitze vereinbart werden. Die Sitzgelegenheiten werden in diesem Fall am Spieltag von den Produktionsdienstleistern gestellt.
- Technische Ausstattung: Mindestens sechs Schuko-Steckdosen, die über die unterbrechungsfreie Ersatzstromversorgung der Medienarbeitsbereiche abgesichert sind sowie zwei LAN-Anschlüsse pro Kommentatoren-/Beobachter-Position und WLAN.
- Schutz: Die Schuko-Steckdosen müssen einzeln pro Kommentatoren-/Beobachter-Position abgesichert sein. Eine Gruppenbildung von FI-Schutzschaltern an den Kommentatoren-/Beobachter-Positionen sollte vermieden werden.

Im Kernbereich sollen maximal drei Kommentatoren-/Beobachter-Positionen nebeneinander liegen, die von beiden Seiten zugänglich sind. Sämtliche Plätze an den Kommentatoren-/Beobachter-Positionen müssen über eine freie Sicht auf das gesamte Spielfeld verfügen sowie einen aufsichtigen Blick auf das Spielfeld (mindestens fünf Meter über dem Spielfeldniveau) ermöglichen.

Zusätzlich zu den Arbeitsplätzen an den Kommentatorenpositionen ist im Bereich der Kommentatorentribüne ausreichend Platz/Fläche zur Unterbringung von mindestens zwei Stageboxen (Grundfläche ca. 80x80 cm pro Stagebox) zur Verfügung zu stellen. Der benötigte Platz kann aus geeigneten Nischen, nicht frequentierten Bereichen zwischen den Kommentatorenpositionen oder auch aus zusätzlichen Platzkapazitäten gewonnen werden.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

Unterschreitet der Bedarf der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber an einem Spieltag die vorgeschriebene Mindestanzahl, kann mit den verbleibenden Arbeitsplätzen nach vorheriger Abstimmung mit Sportcast ein eventuell höherer Bedarf der übrigen Medienvertretergruppen gedeckt werden.

### **2.1.2. Beobachter-Plätze (Observer-Seats)**

Für die Mitarbeiter und Beauftragten der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber muss zusätzlich zu den Arbeitsplätzen an den Kommentatoren-/Beobachter-Positionen mindestens die in Tabelle 2 aufgeführte Anzahl an Beobachter-Plätzen (Observer-Seats), zur Verfügung gestellt werden. Mindestens drei Beobachter-Plätze (Observer-Seats) sollen jeweils nebeneinander liegen. Als Beobachter-Plätze (Observer-Seats) sollten vorwiegend Plätze in angrenzenden Bereichen der Zuschauertribüne vorgehalten und erst danach auf Kapazitäten der Medientribüne zurückgegriffen werden.

### **2.2. Audio-Verwertungsrechteinhaber**

Für die Mitarbeiter und Beauftragten der Audio-Verwertungsrechteinhaber muss die in Tabelle 2 aufgeführte Anzahl an Arbeitsplätzen an fest installierten Kommentatoren-Positionen zur Verfügung gestellt werden. Die Positionen der Live-Audio-Verwerter sind dabei grundsätzlich auf der Produktionsseite des Basissignals vorzusehen, andernfalls kann keine Anbindung an die technische Infrastruktur der Basissignalproduktion (z.B. Monitore, Internet, SIP-Kommunikation) erfolgen.

Die Vorgaben für die Beschaffenheit der Arbeitsplätze an den Kommentatoren-Positionen für die Audio-Verwertungsrechteinhaber bestimmen sich nach Ziffer B.2.1.1.

### **2.3. Spieldatenerheber**

Für die Mitarbeiter und Beauftragten des mit der Erhebung der offiziellen Spieldaten beauftragten Dienstleisters muss die in Tabelle 2 aufgeführte Anzahl an fest installierten Arbeitsplätzen zur Verfügung gestellt werden. Von diesen Arbeitsplätzen müssen mindestens zwei zusammenhängend und direkt nebeneinander liegen.

Die Vorgaben für die Beschaffenheit dieser Arbeitsplätze bestimmen sich nach Ziffer B.2.1.1. Die Einrichtung und Ausstattung der Arbeitsplätze mit individueller Technik nimmt der Anbieter in enger Abstimmung mit dem Club/Stadionbetreiber und Sportcast vor.

Für die Mitarbeiter und Beauftragten weiterer von dem DFL e.V. bzw. der DFL GmbH lizenzierter Sportdatendiensteanbieter muss zusätzlich die ebenfalls in Tabelle 2 aufgeführte Anzahl an Arbeitsplätzen zur Verfügung gestellt werden.

Die Beschaffenheit dieser Arbeitsplätze muss die Vorgaben gemäß Ziffer B.2.1.1. (insb. Tischmaße, Strom) erfüllen. Dem lizenzierten Sportdatendiensteanbieter sind ausreichend dimensionierte Netzzugangsmöglichkeit (insbesondere WLAN) zur Verfügung zu stellen.

### **2.4. Print-/Online-Medien**

Für die Mitarbeiter und Beauftragten von Print-/Online-Medien muss die in Tabelle 2 aufgeführte Anzahl an fest installierten Arbeitsplätzen zur Verfügung gestellt werden. Der äußerste Arbeitsplatz darf nicht mehr als 35 Meter von der Verlängerung der Mittellinie des Spielfeldes entfernt sein. Sämtliche Arbeitsplätze sind mit einem Pult, Strom und einer ausreichend dimensionierten Internetanbindung (WLAN sowie ggf. ein LAN-Anschluss pro Arbeitsplatz) auszustatten.

### **2.5. (Tribünen-)Fotografen**

Für (Tribünen-)Fotografen soll in den Stadien der Bundesliga mindestens die in Tabelle 2 aufgeführte Anzahl an Fotografen-Arbeitsplätzen zur Verfügung gestellt werden. Diese Arbeitsplätze sind so zu wählen, dass weitere Medienvertreter durch die Arbeit der Fotografen nicht beeinträchtigt werden und die Fotografen die Möglichkeit zur Unterbringung ihre technischen Equipments haben.

### **2.6. Clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse**

Für die Mitarbeiter und Beauftragten der Clubs muss die in Tabelle 2 aufgeführte Anzahl an fest installierten Arbeitsplätzen für die clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse zur Verfügung gestellt werden. Diese Arbeitsplätze sollen in möglichst unmittelbarer Nähe der Position für etwaige (clubeigene) Kamerasysteme eingerichtet werden und sind gemäß den jeweils aktuell gültigen „Durchführungsbestimmungen Technische Zone/ Stadioninfrastruktur Spielanalyse“ mit Anschlüssen zur Anbindung an das Spielanalyse-Netzwerk zu versehen. Die Beschaffenheit dieser Arbeitsplätze muss den Vorgaben nach Ziffer B.2.1.1. entsprechen.

## **3. Audiovisuelle Produktionen**

Die Basissignalproduktionen bei Spielen der Bundesliga und 2. Bundesliga sind überwiegend Ein-Tages-Produktionen, d.h., dass die Aufbauarbeiten am Tag des Spiels zu einem von Sportcast vorgegebenen Zeitpunkt beginnen und die unmittelbar nach Spielende startenden Abbauarbeiten mit der Abfahrt des letzten Produktionsfahrzeugs (in Ausnahmefällen erst am Tag nach dem Spiel) abgeschlossen werden. Vom Aufbaubeginn bis zum Ende des Abbaus müssen alle produktionsrelevanten Bereiche uneingeschränkt zur Verfügung stehen.

Bei Spielen der Bundesliga, die mit den Kamerakonzepten Topspiel Plus oder Event produziert werden, erfolgt ein Teilaufbau der Basissignalproduktion bereits einen oder zwei Tage vor dem jeweiligen Spiel, in Ausnahmefällen auch einen Tag vor einem Spiel mit dem Kamerakonzept Topspiel (siehe auch Tabelle 3). Sofern Voraufbautage anfallen, müssen die von Sportcast benannten produktionsrelevanten Bereiche einschließlich des Anschlusses an die Basisstromversorgung des Stadions bereits zum entsprechend früheren Zeitpunkt uneingeschränkt zugänglich und nutzbar sein. Sollte es in Einzelfällen zu Einschränkungen bei der Stadionverfügbarkeit am MD-2 kommen, wird der Club in enger Abstimmung mit

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

Sportcast eine tragfähige Lösung für die ersten Aufbauarbeiten der Basissignalproduktion (i.d.R. Aerial Camera System) erarbeiten. Die Notwendigkeit der Voraufbautage gilt unabhängig vom Kamerakonzzept ebenso für den Supercup, das Saisonöffnungsspiel der 2. Bundesliga und sämtliche Relegationsspiele.

Ist nach erfolgtem Aufbau an den Tagen vor einem Spiel (MD-2/MD-1) der Einsatz von zusätzlichem Sicherheitspersonal zur Bewachung der Produktionstechnik in der Nacht auf den jeweiligen Folgetag notwendig, sind die dadurch entstehenden Zusatzkosten vom Club zu tragen.

Kamerakonzzept	Anzahl/ Saison	Nutzungstage		
		Spieltag (MD)	Vortag (MD-1)	2 Tage vorher (MD-2)
<b>Bundesliga</b>				
Event	3	X	X	X
Topspiel Plus	33	X	X	X
Topspiel	32	X	(X)	-
Einzel/Konferenz	238	X	-	-
<b>2. Bundesliga</b>				
Event (insb. Saisonöffnung)	1	X	X	-
Topspiel	33	X	-	-
Standard	272	X	-	-
<b>Supercup</b>				
Supercup	1	X	X	X
<b>Relegation</b>				
Event (BL-2BL)	2	X	X	X
Event (2BL-3L)	2	X	X	-

Tabelle 3: Nutzungstage des Ü-Technik-Stellplatzes sowie weiterer produktionsrelevanter Bereiche in Abhängigkeit des jeweiligen Kamerakonzeps; (X) = Nutzung in Ausnahmefällen

### 3.1. Ü-Technik-Stellplatz (TV-Compound)

#### 3.1.1. Beschaffenheit des Ü-Technik-Stellplatzes

Der Heimclub hat einen geeigneten, vom Zuschauerbereich abgetrennten und gesicherten sowie unter bestimmten Bedingungen (siehe Ziffer B.3.1.4.) verpflichtend einzuzäunenden Ü-Technik-Stellplatz, insbesondere für Übertragungswagen (Ü-Wagen), Satelliten-Fahrzeuge (SNGs) sowie Schnitt- und Produktionsmobile zur Verfügung zu stellen. Zur optimalen Berücksichtigung sämtlicher produktionstechnischer Belange, sind die Auswahl und das Ausweisen des Ü-Technik-Stellplatzes eng mit Sportcast abzustimmen.

Der Ü-Technik-Stellplatz soll unmittelbar an die Produktionsseite des Stadions angrenzen. Er muss in Stadien der Bundesliga bei günstiger Ausdehnung (z.B. bei einer quadratischen oder leicht rechteckigen Grundfläche wie 30x40 Meter; 35x40 Meter) aus einer Fläche von mindestens 1.200 m<sup>2</sup> (2. Bundesliga: mindestens 800 m<sup>2</sup>) bestehen; bei ungünstiger

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

Ausdehnung (z.B. durch Verwinkelung oder Baumbepflanzung) aus einer Fläche von mindestens 1.600 m<sup>2</sup> (2. Bundesliga: mindestens 1.200 m<sup>2</sup>). Der DFL e.V. empfiehlt die Zurverfügungstellung eines Ü-Technik-Stellplatzes mit einer einzigen Fläche von mindestens 1.600 m<sup>2</sup>. Bei Leuchtturmspielen sind bei Bedarf zusätzliche geeignete Flächen zur Ermöglichung etwaiger Zusatzvorhaben der Medienpartner zur Verfügung zu stellen, sofern die Stadioninfrastruktur dies zulässt.

Darüber hinaus muss der Ü-Technik-Stellplatz die folgenden Vorgaben erfüllen:

- Horizontale, durchweg ebene Ausrichtung; sofern der Ü-Technik-Stellplatz zum Zweck der Entwässerung ein Gefälle aufweist, sollte die Entwässerung möglichst nur in eine Neigungsrichtung erfolgen. Dabei ist insbesondere die Positionierung der (Haupt-)Produktionsfahrzeuge zu berücksichtigen und rechtzeitig mit Sportcast abzustimmen;
- Gepflasterter oder asphaltierter Untergrund (ggf. Rasengittersteine);
- Traglast von mindestens 40 Tonnen;
- Ausreichend dimensionierte und ohne äußere Einflüsse (z.B. niedrige Äste) nutzbare, befestigte Zu- und Abfahrtswege;
- Ausreichend dimensionierte Zufahrtstore inkl. ausreichend dimensionierten Rangier- bzw. Wendeflächen;
- Arbeitsbeleuchtung, die bei Bedarf während der gesamten Auf- und Abbauarbeiten eingeschaltet werden und eingeschaltet bleiben muss.

Zur Absicherung des Ü-Technik-Stellplatzes gehört stets die ausreichende Bewachung der Fläche durch einen qualifizierten und geschulten Ordnungsdienst (siehe auch Ziffer A.3.)

### **3.1.2. SNG-Stellfläche/Satellitenerreichbarkeit**

Teilbereiche des Ü-Technik-Stellplatzes müssen bei Spielen der Bundesliga für die Aktivitäten von mindestens drei SNGs (2. Bundesliga: mindestens zwei SNGs) zur Herstellung von Satellitenverbindungen und Sendeleitungen (Uplink/Downlink) geeignet sein. Zu diesem Zweck muss der Ü-Technik-Stellplatz mindestens von ostsüdöstlicher bis westsüdwestlicher Himmelsrichtung frei von großen Hindernissen (Gebäude, Mauern, Bäume, etc.) sein. Können die SNGs nicht mit freier Sicht nach Süden ( $\pm 30$  Grad; bei einem Elevationswinkel von 20 Grad) platziert werden, muss eine zusätzliche Fläche zur Verfügung gestellt werden, die diesen Anforderungen entspricht. Diese Fläche muss in einer Kabelweg-Entfernung von nicht mehr als 65 Metern liegen, andernfalls muss eine Festverkabelung vorgesehen werden, die diesen aktuellen Übertragungsanforderungen genügt und die benötigten Signale transportieren kann (aktuell HD-SDI, Kamerasignale sowie Telekommunikationsverbindungen). Auf einer zusätzlichen Fläche muss zudem eine ausreichende Basisstromversorgung installiert werden, die an die vorgeschriebene unterbrechungsfreie Ersatzstromversorgung der medientechnischen Anschlusspunkte angeschlossen ist.

### **3.1.3. Zugangs-/Verfügbarkeitsregelung**

Der Ü-Technik-Stellplatz muss nach vorheriger Abstimmung mit Sportcast spätestens ab dem in der Produktions-Disposition des jeweiligen Spiels festgehaltenen Aufbaubeginn und

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

bis zum Ende der letzten Abbauarbeiten bzw. der Abfahrt der Produktionsfahrzeuge zugänglich sein. Im selben Zeitraum muss der Club auch einen Zugang zu sanitären Anlagen mindestens in mittelbarer Entfernung zum Ü-Technik-Stellplatz gewährleisten, die insbesondere während der Halbzeitpause ohne parallele Zuschauernutzung zugänglich sind. Mit Eintreffen der ersten Produktionsbeteiligten muss darüber hinaus ein mit Medienaufgaben betrauter Mitarbeiter sowie ein technisch verantwortlicher Mitarbeiter oder Beauftragter des Clubs zumindest telefonisch erreichbar sein, um bei auftretenden Problemen unmittelbar organisatorische Hilfestellung leisten zu können.

Beabsichtigt ein Ü-Technik-Dienstleister bereits am Abend oder in der Nacht vor einer Produktion anzureisen und einzuparken, ist dies vom Club/Stadionbetreiber bestmöglich zu unterstützen. Dem Ü-Technik-Dienstleister ist in diesem Fall insbesondere in den Wintermonaten der Anschluss an die (Haus-)Stromversorgung zu gestatten, um ein Auskühlen der Sendetechnik unter den betriebssicheren Temperaturbereich zu vermeiden.

Ebenso kann es notwendig sein, dass ein Ü-Technik-Dienstleister nach Produktionsende noch am Produktionsort verbleiben muss. Die Koordination dieser vom Standard abweichenden Nutzungsfälle übernimmt Sportcast in enger Abstimmung mit dem Club bzw. dem Stadionbetreiber.

### 3.1.4. Sicherheitsvorkehrungen

Vom Heimclub sind am Spieltag angemessene Sicherheitsvorkehrungen für die Überwachung des Ü-Technik-Stellplatzes zu treffen. Am Spieltag ist der Zugang zum Ü-Technik-Stellplatz daher nur den mit einer entsprechenden Akkreditierung ausgestatteten Personen gestattet und durch geeignetes, vom Heimclub autorisiertes Ordnungspersonal zu kontrollieren (siehe auch Ziffer A.3.). Dies betrifft insbesondere den Zeitraum von zwei Stunden vor Stadionöffnung (i.d.R. vier Stunden vor Spielbeginn) bis mindestens drei Stunden nach Spielende bzw. bis zur Abfahrt des letzten Produktionsfahrzeugs.

Befindet sich der Ü-Technik-Stellplatz in einem für Zuschauer zugänglichen Bereich, ist die gesamte Fläche zudem spätestens nach dem Einparken der Haupt-Produktionsfahrzeuge mit mobilen Trennzäunen zu sichern. In enger Abstimmung mit Sportcast kann eine Umzäunung ggf. auch mit Absperrgittern erfolgen. Die Umzäunung darf frühestens zu einem mit Sportcast abgestimmten Zeitpunkt wieder aufgelöst werden.

### 3.1.5. Glasfasernetz

In jedem Stadion der Bundesliga und der 2. Bundesliga wird ein Anschluss an ein DFL-Glasfasernetz hergestellt, über das sämtliche Stadien an 365 Tagen im Jahr rund um die Uhr mit dem zentralen Produktionsstandort vernetzt sind. Zur Herstellung der Anbindung an das DFL-Glasfasernetz werden in den Stadien folgende räumliche Kapazitäten benötigt, um die Installationen vorzunehmen:

#### Am Ü-Technik-Stellplatz

- Position für den Aufbau eines Outdoor-Gehäuses (ODG; Platzbedarf ca. 1 x 1 x 1,5 m); in unmittelbarer Nähe der vorhandenen Anschlusskästen für die Spieltagproduktionen. Das ODG muss von zwei gegenüberliegenden Seiten zugänglich sein und ist

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

redundant (2 Phasen 16A, getrennt abgesichert) an die unterbrechungsfreie Ersatzstromversorgung der Medienbereiche anzuschließen.

- Position für die Anbringung einer RBS-Box in den Stadien der Bundesliga, in der ein Netzwerk- (RJ45), ein Video- (BNC) und ein Stromanschluss (Schuko) untergebracht sind. Die Position muss so gewählt werden, dass die RBS-Box auch außerhalb der Spieltage jederzeit oder zumindest nach (auch kurzfristiger) Anfrage zugänglich ist.

### Im Signalübergaberaum (SÜR)

- Platz/Fläche in einem klimatisierten SÜR zur Aufstellung von bis zu zwei Racks für den Übergabepunkt auf das DFL-Glasfasernetz des TelKo-Providers der Technik des Betreibers des DFL-Glasfasernetzes (Platzbedarf max. 21 x 1 m bei einer Bauhöhe von 48 Höheneinheiten (HE)). Jedes Rack muss von zwei gegenüberliegenden Seiten zugänglich sein und ist jeweils redundant (2 Phasen 16A, getrennt abgesichert) an die unterbrechungsfreie Ersatzstromversorgung der Medienbereiche anzuschließen. Alternativ zu einer freien Fläche können ggf. freie Kapazitäten in bestehenden Racks genutzt werden, sofern diese die zuvor beschriebenen Vorgaben erfüllen.
- Kabelweg für die Installation einer redundanten Glasfaserverkabelung vom SÜR zum Ü-Technik-Stellplatz.
- Werden zwei SÜR genutzt, wird ein Weg für die Verkabelung der Installation einer redundanten Glasfaserverkabelung zwischen SÜR1 und SÜR2 benötigt, falls keine Nutzung vorhandener Verkabelungen möglich ist.

### Im Serverraum Medientribüne

- Platz/Fläche in einem klimatisierten Serverraum zur Aufstellung von bis zu zwei Racks für die Technik des Erhebers der offiziellen Trackingdaten und des VA-Dienstleisters (Platzbedarf max. 2 x 1 m bei einer Bauhöhe von 48 HE). Jedes Rack muss von zwei gegenüberliegenden Seiten zugänglich sein und ist jeweils redundant (2 Phasen 16A, getrennt abgesichert) an die unterbrechungsfreie Ersatzstromversorgung der Medienbereiche anzuschließen. Alternativ zu einer freien Fläche können ggf. freie Kapazitäten in bestehenden Racks genutzt werden, sofern diese die zuvor beschriebenen Vorgaben erfüllen. Der Standort jedes Racks muss eine Kupferverkabelung (CAT6) mit einer max. Länge von 100 m zu den Arbeitsplätzen auf der Kommentatorentribüne ermöglichen.
- Kabelweg für die Installation einer redundanten Glasfaserverkabelung zum SÜR und zum Ü-Technik-Stellplatz.

Im Konzept des DFL-Glasfasernetzes sind alle Stadien über eine doppelte Anbindung mit dem zentralen Produktionsstandort vernetzt. Durch den fortlaufenden (Standby-)Betrieb eines jeden Outdoor-Gehäuses ist es von enormer Bedeutung, dass die Stromzufuhr zur installierten Technik im SÜR und am Ü-Technik-Stellplatz möglichst nicht unterbrochen wird. Sollten dennoch Stromunterbrechungen (z.B. durch Wartungsarbeiten) nötig sein, ist der Betreiber des DFL-Glasfasernetzes rechtzeitig vor den Arbeiten zu informieren (siehe auch Ziffer B.8.).

Für die Installationen beim Erstanschluss an das DFL-Glasfasernetz und auch für Reparatur- und Wartungsarbeiten an bereits installierter Medieninfrastruktur ist den beauftragten

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

Dienstleistern nach vorheriger Terminabsprache der uneingeschränkte Zugang zu den betreffenden Räumen zu gewähren.

An- und Einbauten in den ODGs oder sportcasteigenen Racks im SÜR oder im Serverraum Medientribüne sind zwingend mit dem Betreiber des DFL-Glasfasernetzes abzustimmen und bedürfen daher einer schriftlichen Anfrage sowie einer vorherigen Genehmigung durch diesen Betreiber, auch wenn die An- und Einbauten von Unternehmen der DFL-Gruppe beauftragt werden (vgl. Ziffer B.8.).

### 3.2. Kamerapositionen

In den Verträgen mit den audiovisuellen Verwertungsrechteinhabern ist die Bereitstellung des Basissignals in insgesamt acht Kamerakzepten nebst zugehörigem Audiokonzept vorgesehen. Diese Kamerakonzepte legen die Anzahl und die jeweiligen Positionen der für die Produktion des betreffenden Spiels vorgesehenen Basissignalkameras fest (siehe hierzu auch Anlage 2 zu diesen MRL). Zur Sicherstellung dieser vertraglich festgelegten Kamerakonzepte und zur Aufrechterhaltung des Innovationspotentials des Basissignals, ist durch die Clubs in den Stadien verpflichtend die nachfolgend bestimmte Mindestanzahl an Kamerapositionen einzurichten und vorzuhalten.

Die Produktionsseite für das Basissignal ist in der Regel die Tribünenseite, in der sich auch die weiteren Medieneinrichtungen (Interview-Zonen, Pressekonferenzraum) sowie die Mannschaftsbereiche befinden. Ist diese Tribünenseite allerdings einer unvermeidbaren Sonneneinstrahlung (Gegenlicht) ausgesetzt, müssen die (Haupt-)Kamerapositionen auf der dieser Tribüne gegenüberliegenden Seite eingerichtet werden können.

Die verbindlichen Kamerakonzepte ab der Spielzeit 2025/26 sind in der Tabelle 4 sowie in Anlage 2 dargestellt.

#### 3.2.1. Allgemeine Vorgaben für alle Kamerapositionen im Tribünenbereich und im Stadion-Innenraum

Der Club hat dafür Sorge zu tragen, dass von sämtlichen Kamerapositionen im Tribünenbereich (hoch) und im Stadion-Innenraum (flach) eine freie Sicht auf das gesamte Spielfeld im Zeitraum vom Beginn des Aufwärmens bis beide Mannschaften nach dem Spiel den Stadion-Innenraum verlassen haben, gewährleistet ist. Auch temporäre Sichtbehinderungen (z.B. durch Bauelemente des Stadions, Werbemittel im Stadion-Innenraum, Zuschauer, Fotografen oder sonstige Personen, die sich vor den Kamerapositionen bewegen könnten) sind insbesondere während der Produktion des Basissignals (10-2-2-5-Zeitfenster) nicht zulässig. Sofern sich vor Kamerapositionen im Tribünenbereich Stehplätze für Zuschauer befinden, muss auch ausgeschlossen werden, dass die Sicht durch den Einsatz von Fahnen oder ähnlichen Fanutensilien (z.B. Bannern) beeinträchtigt werden kann.

Sofern Sichtbeeinträchtigungen eintreten oder angezeigt werden, hat der Club umgehend für Abhilfe zu sorgen. Sollte eine Abhilfe nicht unmittelbar möglich sein, ist der DFL GmbH auf Anforderung ein detaillierter Maßnahmenkatalog zur Beseitigung des Mangels vorzulegen.

# Medienrichtlinien



## B. Infrastrukturelle Anforderungen

		Verbindliche Kamerakonzepte (Spielzeiten 2025/2026ff)											
		2. Bundesliga			Bundesliga								
		Einzel/ Konferenz HD-SDR	Top HD-HDR	Event HD-SDR	Einzel / Konferenz HD-SDR	Top HD-SDR	Top Plus UHD-HDR	Event UHD-HDR	Supercup UHD-HDR	Kameras	Bemerkungen		
Kamerapositionen	Anzahl	11	12	16	16	20	28	23	28				
<b>Tribüne (halbhoch/hoch)</b>													
Führung (Kamera 1)		X	X	X	X	X	X	X	X	4	23-32°		
Führung nah (Kamera 2)		X	X	X	X	X	X	X	X	4	≤ Kamera 1		
16m-hoch links		X	X	X	X	X	X	X	X	4	max. 40° + ≥ Ka1		
16m-hoch rechts		X	X	X	X	X	X	X	X	4	max. 40° + ≥ Ka1		
Hintertor-hoch (links oder rechts)		X	X	X	X	X	X	X	X	4	max. 40°		
Reverse (halb-)hoch Mitte 1		-	-	-	-	-	X	opt.	X	4	ca. 12-20°		
Reverse (halb-)hoch Mitte 2		-	-	-	-	-	X	opt.	X	4	ca. 12-20°		
Reverse halbhoch, SSL (auf der Seite Hintertor-hoch)		-	-	X	X	X	X	X	X	4	ca. 12-20°		
Reverse halbhoch II, SSL		-	-	-	-	-	X	X	X	4	ca. 12-20°		
Beauty-Shot		-	-	-	X	X	X	X	X		Super Weitwinkel		
<b>Spezialkameras (hoch)</b>													
Torlinienkamera (links)		X	X	X	X	X	X	X	X		Festinstallation TLT		
Torlinienkamera (rechts)		X	X	X	X	X	X	X	X		Festinstallation TLT		
Aerial Camera System		-	-	opt.	opt.	opt.	X	X	X		-		
Multicopter/Drohne		-	-	opt.	opt.	opt.	X	opt.	X		Flüge außerhalb des Stadions		

# Medienrichtlinien



## B. Infrastrukturelle Anforderungen

Kamerapositionen	Anzahl	2. Bundesliga			Bundesliga					Kameras	Bemerkungen
		Einzel/ Konferenz HD-SDR	Top HD-HDR	Event HD-SDR	Einzel / Konferenz HD-SDR	Top HD-SDR	Top Plus UHD-HDR	Event UHD-HDR	Supercup UHD-HDR		
		11	12	16	16	20	28	23	28		
<b>Stadion-Innenraum (flach)</b>											
Mitte-flach, SSL		X	X	X	X	X	X	X	X		Flach auf Orbiter
16m-flach links		-	-	X	-	-	-	-	-		Flach auf Orbiter
16m-flach links, Steadi		-	-	-	-	X	X	X	X		SteadyCam (i.d.R. am Kabel); bei Einsatz Schienenkamera ggf. rechts
16m-flach rechts		-	-	X	-	X	X	X	-		Flach auf Orbiter
Hintertor-flach (links oder rechts)		X	X	X	X	X	X	X	X		Stativ/Handkamera hinter Bande
Hintertor-flach SSL, 6-fach (links/rechts)		-	X	X	X	-	X	X	X		Stativ hinter Bande (2BL + BL E/K: kein SSL, 6-fach)
Reverse Hintertor flach, SSL, 6-fach (links/rechts)		-	-	X	-	X	X	X	X		Stativ hinter Bande (2BL + BL Event: kein SSL, 6-fach)
CineCam drahtlos 1		-	-	-	-	X	X	X	X		Frei beweglich
CineCam drahtlos 2		-	-	-	-	opt.	X	opt.	X		Frei beweglich
<b>Spezialkameras (flach)</b>											
Polecam Hintertor 1		-	-	-	-	X	X	X	X		Gegenüber Hintertor-hoch; in Konzepten Supercup + Top+ als Highspeed
Polecam Hintertor 2 Highspeed		-	-	-	-	opt.	X	opt.	X		Gegenüber Polecam Hintertor 1
Schienenkamera		-	-	-	-	-	opt.	opt.	X		Präferiert auf linker Spielfeldseite
Chip am Tor (links)		X	X	X	X	X	X	X	X		Am Tornetz
Chip am Tor (rechts)		X	X	X	X	X	X	X	X		Am Tornetz
Remote Spielertunnel 1		-	-	-	X	X	X	X	X		Festinstallation (Sportcast)
Remote Spielertunnel 2		-	-	-	X	X	X	X	X		Festinstallation (Sportcast)

### 3.2.2. Kamerapositionen im Tribünenbereich (hoch)

Kamerapositionen im Tribünenbereich sollten immer auf dafür vorgesehenen, festen Plattformen auf der Tribüne eingerichtet werden. Alternativ können die Positionen auch auf stationären oder temporären Podesten im Tribünenbereich oder auf eigens dafür aufgestellten Kameratürmen vorgesehen werden.

Alle hohen Kamerapositionen müssen vor der ersten Nutzung bzw. nach Umbauten einer nutzungsbezogenen Überprüfung und Abnahme durch die zuständigen Behörden und Sportcast unterzogen werden. Besonders bei stationären oder temporären Aufbauten ist eine produktionsspezifische Überprüfung erforderlich. Die Nachweise (z.B. Prüfbuch) zur nutzungsgerechten Überprüfung und Abnahme sind bei Bedarf vorzulegen.

Für die Einrichtung und Nutzung der hohen Kamerapositionen muss der Club die nachstehend beschriebenen infrastrukturellen Voraussetzungen schaffen.

#### 3.2.2.1. Allgemeine Vorgaben

##### **Aufbau**

Alle Kameras müssen auf Rollspinn (Dolly) und Dreibeinstativ aufgestellt werden können. Im Einzelfall können vom Club nach vorheriger Abstimmung mit Sportcast Stativkopfhaltungen angebracht werden (z.B. am – schwingungsfreien – Brüstungsgeländer). Diese müssen so ausgeführt sein, dass eine galvanische Trennung zwischen elektrisch leitenden Gebäudeteilen (z.B. Geländer) und Kamera gewährleistet wird. Je nach Höhe der Stativkopfhaltung muss die Kameraposition zusätzlich mit einem separat steuerbaren Schwenksitz ausgestattet werden, dessen Drehachse mit der der Kamera identisch ist. Alternativ kann zudem mit vom Club zu stellenden Orbitern gearbeitet werden.

##### **Zugang/Materialtransport/Materiallagerung**

Sämtliche Kamerapositionen müssen während der gesamten Produktion einfach (ohne große Umwege) und sicher (ohne Sicherungsseile o.a.) begehbar sein. Alle Kameraplattformen ab einer Höhe von mehr als 50cm müssen eine Tritthilfe haben (Treppe oder Leiter). Das technische Equipment muss einfach, sicher und so barrierefrei wie möglich vom Ü-Technik-Stellplatz bis auf die jeweiligen Arbeitsebenen bzw. Plattformen transportiert werden können. Gegebenenfalls sind vom Club nach vorheriger Abstimmung mit Sportcast mechanische oder elektrische Transportmittel (z.B. Lastenzüge/Seilwinden) bzw. Transporthilfen (z.B. Rampen) zu stellen und einzusetzen.

Alle Laufflächen, Treppen und Stufen müssen rutschfest sein. Stufen sind mit einem rutschfesten Kantenschutz auszurüsten. Die Kamerapositionen dürfen nicht für Zuschauer zugänglich sein. Das Sicherheits- und Ordnungspersonal muss dies am Spieltag gewährleisten.

Zur Lagerung der Transportcases des technischen Equipments während der Produktion sind sichere und für das Aufbaupersonal frei zugängliche Bereiche in größtmöglicher Nähe zu den Aufbauorten festzulegen und bereitzustellen.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

### **Belag**

Sämtliche Kamerapositionen müssen eine horizontale, plane und rutschfeste Oberfläche haben.

### **Schwingungsverhalten**

Sämtliche Kamerapositionen müssen über eine schwingungsfreie Standfläche für TV-Kameras verfügen. Auf den und neben den Kamerapositionen laufende Personen dürfen keine in der Kamera sichtbaren Vibrationen verursachen.

### **Belastung**

Die Tragfähigkeit von Kameraplattformen muss pro Kameraposition mit einer Kamera (ca. 100-120 Kilogramm) sowie zwei Personen berechnet werden. Für eine Kameraposition ist eine Fläche von 2x2 Metern zugrunde zu legen.

### **Absturzsicherung**

Sämtliche Kameraplattformen müssen ab einer Absturzhöhe von einem Meter mit einer Absturzsicherung ausgestattet sein. Diese umfasst ein Geländer in einem Meter Höhe (ab 12 Meter Absturzhöhe: Geländer in 1,10 Meter Höhe), eine Knieleiste in 50 cm Höhe und eine 10 cm hohe Fußleiste. Etwaige gesetzliche Vorgaben, die diese Mindestanforderungen übersteigen, bleiben hiervon unberührt.

Plattformen für niedrig aufgestellte Kameras dürfen im Blickfeld der Kamera kein Geländer haben. Ist die Installation eines solchen Sicherheitsgeländers aufgrund von lokalen Sicherheitsbestimmungen notwendig, muss dieses versenkbar oder klappbar sein.

Es ist sicherzustellen, dass keine Gegenstände auf Arbeitsflächen oder Zuschauerbereiche herabfallen können. Notwendige Sicherheitsvorkehrungen müssen vorab mit Sportcast abgestimmt werden.

### **Schutz**

Sollten sich hohe Kamerapositionen nicht im überdachten Bereich der Tribüne befinden (z.B. in Umbauphasen) müssen diese Positionen mit einer Überdachung versehen werden. Sofern erforderlich, sind die hohen Kamerapositionen zusätzlich gegen Witterungseinflüsse (insbesondere Wind und Regen) zu schützen.

### **Abbau**

Während beim Aufbau die überwiegenden Arbeiten vor der Öffnung des Stadions für Zuschauer abgeschlossen sind, müssen Lauf- und Transportwege für Personal und Material der Ü-Technik-Dienstleister nach dem Spiel auch parallel zum Zuschauerbetrieb im Stadion uneingeschränkt zugänglich und nutzbar sein, um die Abbauarbeiten nicht zu verzögern. Sofern die für die Aufbauarbeiten genutzten Wege für den Abbau aus wichtigen Gründen nicht zur Verfügung stehen, kann der Club mit Sportcast alternative Wege für den Abbau definieren, die mit den für die Aufbauarbeiten genutzten Wegen in zeitlicher Hinsicht und mit Blick auf die körperliche Belastung der eingesetzten Personen vergleichbar sind.

### 3.2.2.2. Führungskameraposition

Auf der (Haupt-)Produktionstribüne ist auf Höhe der Mittellinie eine Führungskameraposition einzurichten. Diese Position muss in den Stadien der Bundesliga eine Größe von mindestens 10x2 Meter für mindestens fünf Kameras und in den Stadien der 2. Bundesliga eine Größe von mindestens 6x2 Meter für mindestens drei Kameras (empfohlen: mindestens 8x2 Meter für mindestens vier Kameras) haben. Clubs, deren Stadien diese infrastrukturellen Voraussetzungen an die Führungskameraposition nicht erfüllen, müssen über ein Führungskamerapodest verfügen, das eine Positionierung von mindestens drei Kameras ermöglicht und zusätzlich in Lage und Ausstattung gleichwertige Alternativen zur Positionierung weiterer verpflichtender Kameras zur Verfügung stellen. Diese Clubs sind spätestens beim Um- oder Neubau dieses Tribünenabschnitts zur Anpassung an die vorstehend genannten Mindestgrößen der Führungskameraposition verpflichtet.

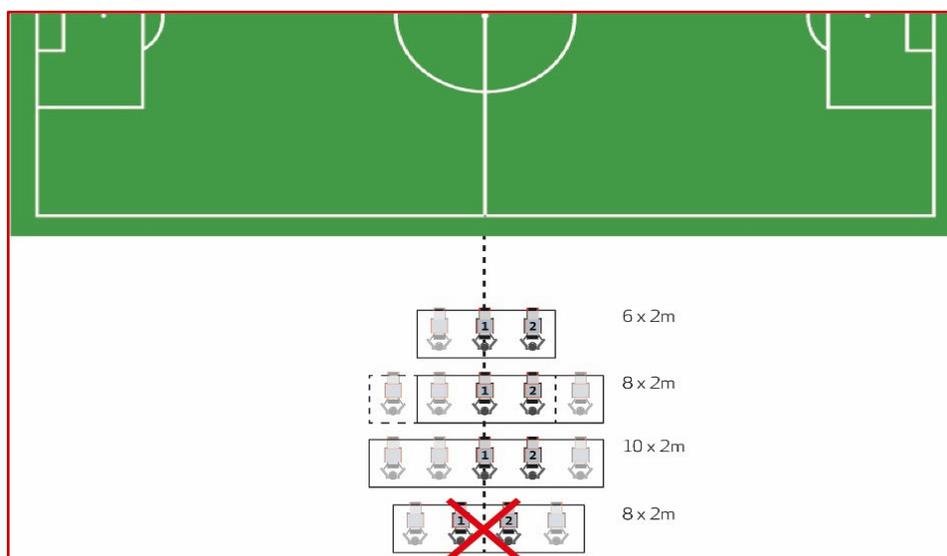


Abbildung 3: Beispiele der Ausrichtung verschiedener Führungskamerapositionen

Die Führungskameraposition muss es ermöglichen, die (Haupt-)Führungskamera (Kamera 1) exakt in Verlängerung der Mittellinie aufzustellen. Die zweite (Führungs-)Kamera (Kamera 2) muss links oder rechts daneben aufgestellt werden können. Die Plattform muss sich je nach Größe zu beiden Seiten der Mittellinie gleichmäßig (z.B. bei 6x2 Meter oder 10x2 Meter; siehe Skizze) oder zur linken oder rechten Seite (z.B. bei 8x2 Meter; siehe Skizze) ausdehnen können (siehe Abbildung 3).

Die Fläche der Führungskameraposition ist zur Verfügung zu stellen für

- die beiden Führungskameras der Basissignalproduktion (Kamera 1 und Kamera 2);
- Kamera(s) zur Ergänzung des Basissignals;
- Kameras zusätzlicher Basissignal-Produktionen (z.B. UHD-Produktion);
- Kamera für die Produktion des Scoutingfeed;
- Kamera zur Umsetzung virtueller oder paralleler Werbung;

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

- unilaterale Kamerabeistellungen eines audiovisuellen Live-VerwerTERS (z.B. Tactical Feed, Spielerbeobachtung).

Die Plattform der Führungskameraposition kann im Fall vorhandener Kapazitäten zusätzlich auch für Kameras der clubspezifischen Spiel- und Spieleranalyse genutzt werden.

### Kamerawinkel

Die Führungskameraposition soll sich mindestens in einer Höhe zum Spielfeld befinden, von der aus das Kameraobjektiv (gemessen in 1,50 Meter Höhe von der Oberkante des Bodens) in einem Winkel zwischen 23 und 32 Grad zur Seitenlinie und zwischen 12 und 16 Grad zum Anstoßpunkt steht. Ab einem Winkel von 32 Grad muss in Abstimmung mit Sportcast geprüft werden, ob für die zweite (Führungs-)Kamera eine zusätzliche Kameraposition unterhalb des Führungskamerapodests eingerichtet werden muss. Ein Winkel von 40 Grad zur Seitenlinie darf auch von der (Haupt-)Führungskamera nicht überschritten werden.

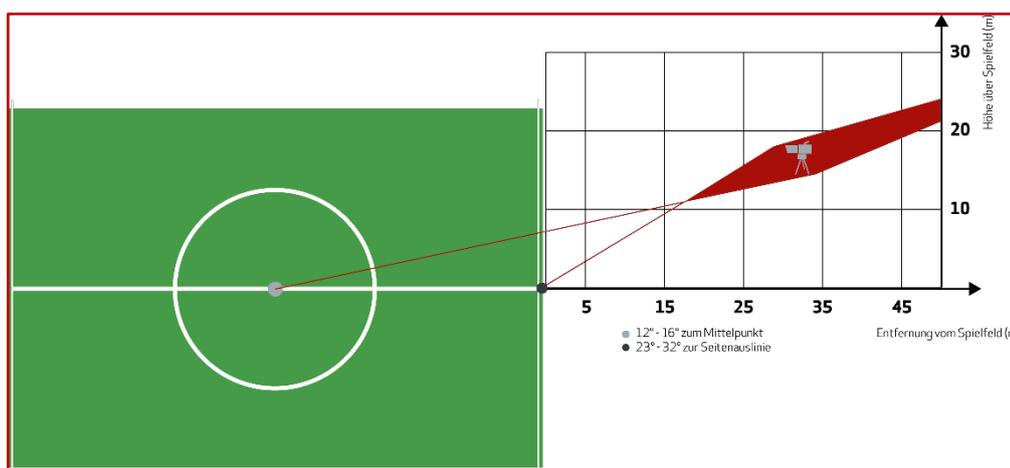


Abbildung 4: Korridor des empfohlenen Winkelbereichs für die Führungskamera(s)

Die Führungskameraposition muss dabei mindestens 15 Meter von der Seitenlinie entfernt sein sowie mindestens 10 Meter oberhalb des Spielfeldniveaus liegen.

### 3.2.2.3. Kamerapositionen 16m-hoch (links und rechts)

Auf der (Haupt-)Produktionstribüne sind jeweils in Verlängerung der beiden Strafraumlinien zwei Kamerapositionen 16m-hoch links und rechts einzurichten. Diese Kamerapositionen müssen jeweils eine Größe von mindestens 2x2 Metern (für je eine Kamera) haben und sollen mindestens auf derselben Höhe (oder höher) liegen wie Führungskameraposition. Der Winkel von den Kamerapositionen 16-m-hoch zur Seitenlinie (gemessen in 1,50 Meter Höhe von der Oberkante des Bodens) darf 40 Grad nicht überschreiten.

Für die Kamerapositionen 16m-hoch links und/oder rechts wird ein Toleranzbereich von bis zu 2 Metern in Richtung Mittellinie oder von bis zu 1 Meter in Richtung Torlinie definiert. Dieser kann in begründeten Ausnahmefällen in Anspruch genommen werden, wenn diese Kamerapositionen nicht exakt in Verlängerung der jeweiligen Strafraumlinie eingerichtet werden können.

### 3.2.2.4. Kameraposition Hintertor-hoch (links oder rechts)

Auf mindestens einer Kopftribüne des Stadions ist mittig zum Spielfeld (zentriert auf die Verlängerung einer gedachten Linie durch die Strafstoßpunkte) eine Kameraposition Hintertor-hoch mit einer Größe von mindestens 2x2 Metern einzurichten. Die Einrichtung soll jeweils auf der Tribünenseite, die den Fans des Heimclubs gegenüber liegt, erfolgen. Ist die Einrichtung einer Kameraposition Hintertor-hoch auf dieser Tribünenseite nicht möglich, ist die Position nach vorheriger Abstimmung mit Sportcast auf der entsprechend gegenüberliegenden Tribünenseite einzurichten. Der (Kamera-)Winkel von der Kameraposition Hintertor-hoch (gemessen in 1,50 Meter Höhe von der Oberkante des Bodens auf die Torlinie) darf dabei 40 Grad nicht überschreiten. Für Sonder- oder internationale Produktionen wird empfohlen, auf beiden Kopftribünenseiten eine Kameraposition Hintertor-hoch vorzuhalten.

Die Kameraposition Hintertor-hoch muss zusätzlich zu den Vorgaben in den Ziffern B.3.2.1. und B.3.2.2.1. folgende Voraussetzungen (gemessen in 1,50 Meter Höhe von der Oberkante des Bodens) erfüllen:

- Sichtbarkeit des Strafstoßpunktes oberhalb der Querlatte des Tores.
- Keine Sicht-Beeinträchtigung durch die Konstruktion eines Ballfangzaunes (z.B. Pfosten) im Bereich hinter dem Tor einschließlich der gesamten Breite des Torraums.
- Keine Sicht-Beeinträchtigung durch die Konstruktion einer Blocktrennung (z.B. Zäune, Pfosten, Netze).

### 3.2.2.5. Kamerapositionen Reverse halbhoch, SSL

Bei Spielen der Bundesliga müssen in dem der (Haupt-)Produktion gegenüberliegenden, leicht erhöhten Tribünenbereich (bis max. 10 Meter oberhalb des Spielfeldniveaus) zwei Kamerapositionen Reverse halbhoch, SSL mit einer Größe von jeweils mindestens 2x2 Metern eingerichtet werden können.

Die erste, in jedem der Kamerakonzepte vorhandene Position muss sich im äußeren Bereich (möglichst in Verlängerung der Torlinie; alternativ bis maximal zehn Meter innerhalb des Spielfeldbereichs) der Tribüne und i.d.R. auf der Seite, die den Fans des Heimclubs am nächsten ist) befinden. Die Super-Slowmotion-Kamera wird auf einem Dreibeinstativ, auf einer vom Club gestellten Stativkopfhaltung (ggf. inkl. separat steuerbarem Schwenksitz) oder auf einem vom Club zu stellenden Orbiter aufgebaut.

Zusätzlich muss bei Spielen der Bundesliga im gegenüberliegenden äußeren Bereich auf derselben Tribüne eine zweite Kameraposition Reverse halbhoch, SSL eingerichtet werden. Ist die Einrichtung der zweiten Kamerapositionen halbhoch, SSL auf der Reverseseite nicht möglich, kann die Positionierung auch im diagonal gegenüberliegenden Tribünenbereich auf der Produktionsseite erfolgen.

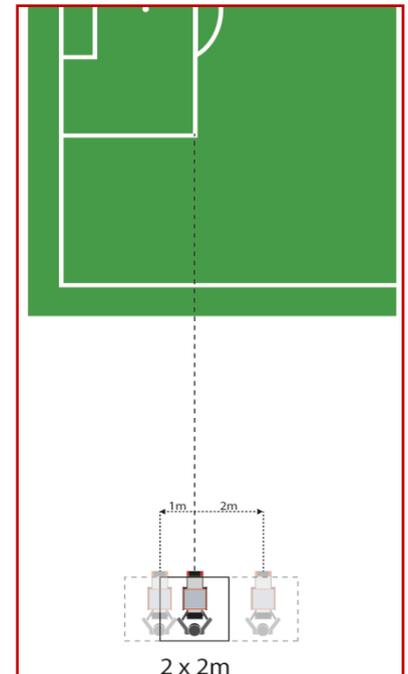


Abbildung 5: Positionsvorgaben Kameraposition 16m-hoch links

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

Bei ausgewählten Spielen der 2. Bundesliga kommt in Abhängigkeit von dem jeweils umgesetzten Kamerakonzept ebenfalls eine Kameraposition Reverse halbhoch, SSL zum Einsatz. Sofern die Kameraposition(en) noch nicht existiert(en), erfolgt in allen Stadien die endgültige Festlegung der Kameraposition(en) Reverse halbhoch, SSL inkl. der ggf. notwendigen zusätzlichen Ausstattung in enger Abstimmung zwischen dem Heimclub und Sportcast.

### **3.2.2.6. Beauty-Shot**

In Stadien der Bundesliga wird in enger Abstimmung zwischen dem Heimclub und Sportcast eine Position für die Einrichtung und Nutzung einer so genannten Beauty-Shot Kamera definiert. Die Position ist in einem Eckbereich des Stadions möglichst halbhoch (z.B. vor der Brüstung eines Oberrangs) einzurichten, um eine totale und statische Panoramaeinstellung des Stadions einfangen zu können. Da die Kamera an der Beauty-Shot-Position mit einem Weitwinkelobjektiv ausgestattet wird, dürfen sich im unmittelbaren Bereich vor der Kamera keine Zuschauer aufhalten können, damit das Panoramabild des Stadions nicht beeinträchtigt wird.

### **3.2.2.7. Kameraposition Reverse Mitte (halb-)hoch**

In Stadien der Bundesliga ist in Abhängigkeit von dem jeweils umgesetzten Kamerakonzept auf der den Mannschaftsbänken gegenüberliegenden Tribüne auf Höhe der Mittellinie eine Kameraposition Reverse Mitte (halb-)hoch vorzuhalten. Diese Position muss eine Größe von mindestens 4x2 Meter für mindestens zwei Kameras haben. Die Kameras werden auf einem Dreibeinstativ, auf einer vom Club gestellten Stativkopfhaltung (ggf. inkl. separat steuerbarem Schwenksitz) oder auf einem vom Club zu stellenden Orbiter aufgebaut. Sofern die Einrichtung für zwei Kameras nicht auf einem Podest realisiert werden kann, können auch zwei getrennte Positionen mit einem maximalen Abstand von 10 m von der Mittelachse durch das Spielfeld vorgesehen werden. Die endgültige Festlegung der Kameraposition Reverse Mitte (halb-)hoch erfolgt in enger Abstimmung zwischen dem Heimclub und Sportcast.

### **3.2.3. Spezialkameras im Tribünenbereich (hoch)**

Neben den Plattformen für die vorstehend beschriebenen hohen Kamerapositionen im Tribünenbereich müssen in den Stadien der Bundesliga sowie teilweise auch der 2. Bundesliga zusätzliche infrastrukturelle Voraussetzungen für die Einrichtung und Nutzung nachstehend beschriebener, hoher Spezialkameras geschaffen werden.

#### **3.2.3.1. Torlinien- und Abseitskameras (links und rechts)**

Auf der Produktionsseite des Basissignals wird von dem Dienstleister für Torlinientechnologiesysteme in den Stadien der Bundesliga und 2. Bundesliga in enger Abstimmung mit dem Heimclub und Sportcast in exakter Verlängerung der beiden Torlinien jeweils eine Torlinienkamera fest installiert. In der 2. Bundesliga werden darüber hinaus zwei weitere Kameras jeweils in Verlängerung der beiden Strafräume (Abseitskameras) angebracht. Aufnahmen aus diesen Kameras werden dem Basissignal vom Dienstleister für Torlinientechnologie zugeführt (siehe auch Ziffer B.3.6.3.).

### **3.2.3.2. Seilkamera (Aerial Camera System)**

In Stadien der Bundesliga wird in Abhängigkeit von dem jeweils umgesetzten Kamera-konzept ein Seilkamerasystem (Aerial Camera System) mit dreidimensionaler Bewegungsfreiheit eingesetzt. Für die Einrichtung und Nutzung des Seilkamerasystems sind in den Randbereichen des Stadion-Innenraums vier Positionen zur Aufstellung von Seilwinden sowie eine Position (ca. 1x2m) zur Aufstellung des Bedienplatzes zur Verfügung zu stellen. Für die Führung der vier Halteseile des Seilkamerasystems müssen unter den Tribürendächern oberhalb der Seilwinden Umlenkrollen angebracht werden können. Die Installation und die Einrichtung des Seilkamerasystems erfolgen mindestens einen Tag vor einem Spiel, weshalb die benötigten Arbeitsbereiche im Stadion für diesen Aufbautag fest einzuplanen sind.

### **3.2.3.3. Multicopter/Drohne**

In Stadien der Bundesliga werden in Abhängigkeit von dem jeweils umgesetzten Kamera-konzept Kamerasysteme in Drohnen zum Einsatz kommen. Der Club hat dafür Sorge zu tragen, dass auf dem Stadiongelande oder im Stadionumfeld eine geeignete, freie Fläche für Start und Landung der Drohne zur Verfügung steht und wird sich ferner eng mit Sportcast abstimmen, um die DFL/Sportcast und/oder den von ihr beauftragten Dienstleister bei der Einholung der notwendigen Genehmigungen und Erlaubnisse bei den zuständigen Behörden zu unterstützen (insbesondere Luftfahrtbehörde, Polizei und sonstige Ordnungsbehörden). Der Einsatz von Kamerasystemen in Drohnen wird dem Club i.d.R. spätestens drei Wochen vor einem Spiel angezeigt.

### **3.2.4. Kamerapositionen im Stadion-Innenraum (flach)**

Kamerapositionen im Stadion-Innenraum befinden sich in der Regel auf drei der vier Seiten rund um das Spielfeld. Die Bezeichnung „flach“ beschreibt den Einsatz einer Kamera auf Spielfeldniveau. Für die Kamerapositionen im Stadion-Innenraum sind insbesondere folgende Schutzvorkehrungen zu treffen:

#### **Abstände zum Spielfeldrand**

Kamerapositionen in den beiden Hintertorbereichen und auf der der Basissignalproduktion gegenüberliegenden Seite („Reverse“) befinden sich jeweils hinter clubseitig aufgestellten Werbebanden, wodurch aufgrund der vorgegebenen Bandenabstände zum Spielfeld (siehe auch die jeweils aktuelle Fassung der „Durchführungsbestimmungen für den Einsatz von LED-Banden und virtueller Werbung bei Spielen der Bundesliga und 2. Bundesliga“) bereits ein ausreichender Mindestabstand zum Spielfeld einhalten wird. Insbesondere die flachen, stationären Kamerapositionen auf der Produktionsseite sind jedoch so zu wählen, dass die Sicherheit für Personen (insb. Spieler, Kamerabedienung) und Technik größtmöglich gegeben ist.

Alle auf Orbitalen installierten Kameras müssen deshalb von der Vorderkante des Objektivs bis zur Seitenlinie des Spielfeldes einen Mindestabstand von drei Metern einhalten können; Kameras auf Orbitalen an den Kamerapositionen 16m-flach (links und rechts) sollen

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

möglichst vier Meter Abstand vom Objektiv bis zur Seitenlinie haben. Zusätzlich wird der gesamte Kameraaufbau produktionsseitig mit einer 40 cm hohen Kamerabande geschützt.

Sollte der Mindestabstand aufgrund clubbedingter Rahmenbedingungen (z.B. bauliche Situation im Stadion; zusätzliche Werbebanden) nicht eingehalten werden können, liegt das Risiko für etwaig auftretende Schäden an Person oder Material allein beim Club, der zudem angehalten ist, den jeweiligen Mangel (z.B. durch das Zurückziehen der Werbebanden) möglichst umgehend zu beheben.

### **Auf- und Abbau**

Das technische Equipment muss einfach, sicher und so barrierefrei wie möglich vom Ü-Technik-Stellplatz bis auf die Arbeitsebene des Stadion-Innenraums transportiert werden können. Gegebenenfalls sind vom Club nach vorheriger Abstimmung mit Sportcast mechanische oder elektrische Transportmittel (z.B. Lastenzüge/Seilwinden) bzw. Transporthilfen (z.B. Rampen) zu stellen und einzusetzen.

Da sich bereits frühzeitig nach Aufbaubeginn Kameratechnik (im zerlegten oder schon aufgebauten Zustand) im Stadion-Innenraum und somit in der Nähe des Spielfeldes befinden kann, hat der Club bei eigenen Aktivitäten im Stadion-Innenraum besondere Vorsicht walten zu lassen. Das trifft insbesondere aber nicht abschließend zu, wenn

- das Spielfeld am Spieltag noch gemäht werden soll;
- das Spielfeld am Spieltag noch bewässert werden soll;
- am Spieltag noch Werbebanden aufgebaut und diesbezüglich mit einem selbstfahrenden oder gezogenen Wagen durch den Stadion-Innenraum transportiert werden.

In solchen Fällen ist eine rechtzeitige Abstimmung der Aktivitäten mit Sportcast zwingend erforderlich, um die Kamera- und die sonstige Produktionstechnik nicht zu gefährden und damit ebenso Produktionsbeeinträchtigungen oder gar Ausfälle von Teilen der Basissignalproduktion oder weiterer unilateraler Produktionen zu verhindern.

Entsprechende Vorsichtsmaßnahmen sind gleichermaßen bei clubeigenen Aktivitäten nach dem Spiel zu treffen. Insbesondere der Abbau von Marketing-Equipment (z.B. Werbebanden) hat nachrangig zum Abbau der Basissignalproduktion sowie der weiteren unilateralen Produktionen zu erfolgen bzw. ist im Fall der Notwendigkeit eines parallelen Abbaus eng mit Sportcast abzustimmen.

Für die Einrichtung und Nutzung der Kamerapositionen im Stadion-Innenraum muss der Club die nachstehend beschriebenen infrastrukturellen Voraussetzungen schaffen.

### **3.2.4.1. Kameraposition Mitte-flach, SSL**

Mittig zum Spielfeld ist in maximal drei bis vier Metern seitlichem Abstand zur Mittellinie eine Fläche für die Kameraposition Mitte-flach, SSL einzurichten. Für den Aufbau dieser Kamera wird eine ebene Grundfläche von mindestens 2x2 Metern benötigt. Der Aufbau auf Orbiter erfolgt dabei so flach wie möglich. Die Vorderkante des Kameraobjektivs muss im aufgebauten Zustand einen Abstand von drei Metern zur Seitenlinie haben.

### **3.2.4.2. Kamerapositionen 16m-flach (links und rechts); SteadiCam**

Auf der (Haupt-)Produktionsseite sind im Stadion-Innenraum jeweils in Verlängerung der beiden Strafraumlinien (16-Meter-Linien) zwei Kamerapositionen 16m-flach (links und rechts) für den temporären Aufbau einzuplanen, bei denen die Vorderkante des Kameraobjektivs mindestens drei, möglichst aber vier Meter vom Spielfeldrand entfernt sein muss.

Für den Aufbau der Kameras wird eine ebene Fläche von mindestens 2x2 Meter benötigt. Der Aufbau erfolgt so flach wie möglich auf Orbitern. Der flache Aufbau dient der Qualitätssteigerung der Basissignalproduktion und der Reduzierung möglicher Sichtbehinderungen für die Zuschauer. Dabei ist zu gewährleisten, dass keine Elemente des Stadion-Innenraumaufbaus (z.B. Werbebanden) den flachmöglichsten Aufbau behindern. Sind Werbebanden auf der Produktionsseite vorhanden, müssen die Kamerapositionen 16m-flach in ausreichend großen Aussparungen (mit mindestens fünf Metern Breite) innerhalb der Bandenreihe eingerichtet werden können. Dabei muss eine freie Sicht auf beide Eckfahnen sowie die das Spielfeld umlaufende Rasenkante auf der Produktionsseite gewährleistet sein. Bei großzügigen Innenraum-Verhältnissen können sich die Kamerapositionen 16m-flach auch vor den Werbebanden auf der Produktionsseite befinden.

Bei Spielen der Bundesliga kommt in Abhängigkeit von dem jeweils umgesetzten Kamera-konzept eine so genannte (mobile) SteadiCam zum Einsatz. In diesen Fällen muss der Club sicherstellen, dass sich Kamerabedienung und Kabelhilfe von der Eckfahne aus in Richtung Spielfeldmitte bis zu 30 m in einem Korridor bis mindestens 3 Meter Entfernung von der Seitenlinie frei bewegen können. Wird eine drahtlose SteadiCam eingesetzt, kann diese bei Spielunterbrechungen nach Torerfolgen kurzzeitig auch wenige Meter auf dem Spielfeld eingesetzt werden.

### **3.2.4.3. Kameraposition Hintertor-flach, Handkamera (links oder rechts)**

In sämtlichen Kamerakonzepten müssen i.d.R. hinter dem der Kameraposition Hintertorhoch gegenüberliegenden Tor in einem Korridor von der Mitte des Tores bis zur Verlängerung der 5m-Linie auf der der Produktionsseite zugewandten Seite variable und ggf. vom Spielverlauf abhängige Positionen für Hintertor-flach Kameras eingenommen werden können. Für diese Positionen muss jeweils eine Fläche von ca. 1,5 x 1,5 Metern berücksichtigt werden. Die Hintertor-flach-Kamera ist sowohl auf einem Dreibein-Stativ als auch als Handkamera auf der Schulter im Einsatz.

Für unilaterale Produktionen/Aktivitäten audiovisueller Verwertungsrechteinhaber sowie für EB-Teams ist zusätzlich zur Kameraposition Hintertor-flach der Basissignalproduktion hinter beiden Toren auf der der Produktionsseite zugewandten Seite ein Bereich von mindestens zehn Metern Breite und ca. 1,5 Metern Tiefe vorrangig vor weiteren Medienvertretern (z.B. Fotografen) zugänglich zu machen.

### **3.2.4.4. Kameraposition Hintertor-flach (links oder rechts)**

Bei Spielen der Bundesliga und 2. Bundesliga kommt im Hintertorbereich in Abhängigkeit von dem jeweils umgesetzten Kamerakonzept eine Kamera, teilweise als 6-fach-SSL-Kamera, zum Einsatz. Je nach stadionspezifischer Positionierung der Kameraposition

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

Hintertor-hoch muss sich die Kameraposition Hintertor-flach ca. auf Höhe der Verlängerung der Strafraumlinie befinden können, was ebenso auf der Reverse-Seite der Fall sein kann.

### **3.2.4.5. Kameraposition Reverse Hintertor-flach (links oder rechts)**

Bei Spielen der Bundesliga und 2. Bundesliga kommt in Abhängigkeit von dem jeweils umgesetzten Kamerakonzept i.d.R. auf der der Kameraposition Hintertor-hoch gegenüberliegenden Seite eine weitere flache Hintertor-Kamera auf der Reverse-Seite zum Einsatz. In Abhängigkeit von der stadionspezifischen Positionierung der Kameraposition Hintertor-hoch muss sich die Kamera ebenso wie die Kameraposition Hintertor-flach in Verlängerung der Strafraumlinie befinden können, was in bestimmten Fällen auch auf der Produktionseite der Fall sein kann.

### **3.2.4.6. Kameraposition CineCam drahtlos (beweglich)**

Bei Spielen der Bundesliga wird in Abhängigkeit von dem jeweils umgesetzten Kamerakonzept mindestens eine weitere flache, drahtlose CineCam im Stadion-Innenraum eingesetzt. Der Einsatzbereich der beweglichen Kamera erstreckt sich über beide Hintertorbereiche sowie Teile der Produktionseite. Bei Spielunterbrechungen nach Torerfolgen kann eine drahtlose CineCam kurzzeitig auch wenige Meter auf dem Spielfeld eingesetzt werden.

### **3.2.4.7. Kameraposition Reverse Mitte flach**

Auf der der (Haupt-)Produktion gegenüberliegenden Seite ist rechts versetzt neben der Verlängerung der Mittellinie und außerhalb der Markierung der Video Assist Area (VAA) eine Fläche für die Kameraposition Mitte Reverse zur etwaigen Ergänzung eines Kamerakonzepts oder für eine Kamerabeistellung eines audiovisuellen Live-Verwerter vorzuhalten. Die Kamera muss auf einem Dreibeinstativ unmittelbar hinter der (Haupt-)Werbefläche aufgebaut werden können.

Die Kameraposition Reverse Mitte flach muss für Kameras der Basissignalproduktion ebenso nutzbar sein wie für unilaterale Kamerabeistellungen audiovisueller Medienpartner.

## **3.2.5. Spezialkameras im Stadion-Innenraum bzw. Spielertunnel (flach)**

Neben den Flächen für die vorstehend beschriebenen flachen Kamerapositionen im Stadion-Innenraum müssen überwiegend bei Spielen der Bundesliga zusätzliche infrastrukturelle Voraussetzungen für die Einrichtung und Nutzung nachstehend beschriebener Spezialkameras geschaffen werden.

### **3.2.5.1. Polecam Hintertor**

Bei Spielen der Bundesliga muss in Abhängigkeit von dem jeweils umgesetzten Kamerakonzept i.d.R. in dem der Kameraposition Hintertor-hoch gegenüberliegenden Hintertorbereich im Stadion-Innenraum eine Fläche für den Einsatz einer Polecam zur Verfügung gestellt werden. Bei bestimmten Spielen wird eine Polecam Highspeed eingesetzt.

### **3.2.5.2. Chip-Kameras an den Toren (links und rechts)**

In sämtlichen Kamerakonzepten muss unmittelbar hinter den Toren jeweils eine Chipkamera zum Einsatz kommen können. Die Kameras werden auf schmalen Stativen i.d.R. halbhoch nah an einer der hinteren Ecken des Tornetzes aufgestellt oder mit Spezialkonstruktionen an den Netzspannseilen verankert.

### **3.2.5.3. Remote-Kameras im Spielertunnel**

In Stadien der Bundesliga werden von Sportcast in enger Abstimmung mit dem Club im Bereich des Spielertunnels bzw. des Sammelbereichs beider Mannschaften vor dem Auflaufen zwei Remote-Kameras mit jeweils einem Deckenmikrofon inkl. eines Anschalt-/Steuerungskastens fest installiert. Die beiden Kameras sind Eigentum von DFL/Sportcast und dürfen außerhalb der Spieltage nur nach Zustimmung von DFL/Sportcast für weitere Veranstaltungen genutzt werden.

### **3.2.5.4. Schienenkamera**

Bei Spielen der Bundesliga wird in Abhängigkeit von dem jeweils umgesetzten Kamera-konzept i.d.R. neben der Seitenlinie in der linken Spielfeldhälfte ein Schienenkamarasystem installiert. Für das Schienenkamarasystem wird je nach Ausführung eine zweispurige Schiene auf ca. 30 Metern Länge oder auch eine Magnetschiene, die über eine ähnliche Länge hinaus auch um die Eckfahne herum agieren kann, aufgebaut. Auf der Schiene wird z.B. ein Kamera-Dolly eingesetzt. Das jeweilige Objektiv der Schienenkamera muss an jeder Position einen Mindestabstand von drei Metern zum Spielfeld einhalten können.

### **3.2.5.5. Kameras im Kabinentrakt**

Nach vorheriger Ankündigung der DFL GmbH können bei allen Spielen Kameras der Basissignalproduktion unmittelbar nach dem Eintreffen der Mannschaften im jeweiligen Kabinentrakt der Clubs zum Einsatz kommen. Der Einsatz der Kameras erfolgt zeitlich beschränkt, bis die Mannschaften nach der Platzinspektion wieder in ihren Kabinenbereich zurückgekehrt sind. Alternativ zum Einsatz der Kameras durch die Basissignalproduktion können die Aufnahmen auch vom Club selbst erstellt und der Basissignalproduktion zur Verfügung gestellt werden, wenn die Aufnahmen in zeitlicher und qualitativer Hinsicht denjenigen Aufnahmen, die durch die Basissignalproduktion erstellt werden könnten, vergleichbar sind (siehe auch Club-Mitwirkungsrichtlinie).

### **3.2.5.6. Kamera am Mannschaftsbus**

Bei bis zu zwei Spielen pro Club und Spielzeit kann nach vorheriger Ankündigung durch die DFL GmbH eine Kamera der Basissignalproduktion am jeweiligen Mannschaftsbus angebracht werden, um die Anfahrt der Teams zum Stadion zu dokumentieren. Falls eine Anbringung am Mannschaftsbus aus operativen oder technischen Gründen nicht möglich ist, kann dies in enger Abstimmung zwischen Club und DFL GmbH auch im Bus erfolgen, allerdings darf die Kamera die rein visuellen Aufnahmen nur in Fahrtrichtung und keinesfalls vom Inneren des Busses erstellen. Alternativ zur Anbringung einer Kamera durch die Basissignalproduktion können die Aufnahmen auch vom Club selbst erstellt und zur Verfügung gestellt

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

werden, wenn die Aufnahmen in zeitlicher und qualitativer Hinsicht denjenigen Aufnahmen, die durch die Basissignalproduktion erstellt werden könnten, vergleichbar sind (siehe auch Club-Mitwirkungsrichtlinie).

### 3.2.6. Weitere Spezialkameras und Kamerapositionen

Zur Aufwertung der Basissignalproduktion, für zusätzliche Basissignalproduktionen oder auch für Beistellungen audiovisueller Verwertungsrechteinhaber können in den Stadien in enger Abstimmung zwischen Club und Sportcast zusätzliche, individuelle Kamerapositionen und/oder technische Systeme im Rahmen zukunftsorientierter Produktionen zum Einsatz kommen. Dazu zählen zum Beispiel:

- Hothead im Catwalk über einer (Haupt-)Fantribüne;
- Intellijib Remote System (im Hintertorbereich zwischen Tornetz und Werbebande);
- Produktion eines 360°-Signals oder Kamerapositionen für Immersive Reality-Produktionen;
- Vertikale oder 9:16-Produktionen;
- Innovative Mikrofonsysteme.

### 3.3. Mikrofonierung

Die Verträge mit den audiovisuellen und Audio-Verwertungsrechteinhabern regeln die Bereitstellung des Basissignals auch mit vertraglich fixierten Audiokonzepten, die die Anzahl und die jeweiligen Positionen der für die Produktion des betreffenden Spiels vorgesehenen Mikrofone des Basissignals festlegen (siehe Anlage 2). Zur Sicherstellung dieser Audiokonzepte sowie zur Aufrechterhaltung des Innovationspotentials des Basissignals ist durch die Clubs in den Stadien verpflichtend die nachfolgend bestimmte Mindestanzahl an Mikrofonpositionen zu ermöglichen.

Im Stadion werden dabei zur korrekten räumlichen/stereophonen Abbildung des Geschehens auf dem Spielfeld und in den Zuschauerbereichen sowie zur Erstellung eines atmosphärischen Tons vom Spielfeld drei verschiedene Audio-Elemente benötigt:

- Surround-Hauptmikrofon zur Erzeugung einer „umgebenden“ Grundatmosphäre,
- Mikrofone am Spielfeldrand für Ball- und Aktionsgeräusche (Close-Balls),
- Stützmikrofone für die Fan-Kurven Heim und Gast.

#### 3.3.1. Surround-Hauptmikrofon

In Stadien der Bundesliga muss die Möglichkeit bestehen, das Surround-Hauptmikrofon über einer belebten (i.d.R. der der Basissignalproduktion gegenüberliegenden) Tribüne vom Stadiondach stationär abzuhängen. Das Surround-Hauptmikrofon wird dabei in enger Abstimmung zwischen dem Heimclub und Sportcast zur dauerhaften Nutzung fest installiert. Ein fest installiertes Surround-Hauptmikrofon ist Eigentum von DFL/Sportcast und darf außerhalb der Spieltage nur nach Zustimmung von Sportcast für weitere Veranstaltungen genutzt werden.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

Sofern das Surround-Hauptmikrofon noch nicht stationär installiert werden konnte, muss dieses auf einem Stativ auf bzw. unmittelbar vor einer belebten Tribüne in ca. 3,50 m Höhe in Verlängerung der Mittellinie aufgestellt werden können. Sofern sich durch einen etwaig notwendigen Aufbau des Surround-Hauptmikrofons im Stadion-Innenraum geringfügige Sichtbehinderungen nicht gänzlich ausschließen lassen, werden sie in enger Abstimmung mit dem Club auf ein Minimum reduziert.

In Stadien der 2. Bundesliga muss das Surround-Hauptmikrofon auf einem Stativ im Bereich des Führungskamerapodests oder im Stadion-Innenraum auf bzw. unmittelbar vor einer belebten Tribüne in ca. 3,50 m Höhe in Verlängerung der Mittellinie aufgestellt werden können. Sofern sich durch einen etwaig notwendigen Aufbau des Surround-Hauptmikrofons im Stadion-Innenraum geringfügige Sichtbehinderungen nicht gänzlich ausschließen lassen, werden sie in enger Abstimmung mit dem Club auf ein Minimum reduziert.

### 3.3.2. Mikrofone am Spielfeldrand

Außerhalb der Begrenzungslinien des Spielfelds müssen in Stadien der Bundesliga mindestens 17 Mikrofone (2. Bundesliga: mindestens zwölf Mikrofone) auf Ministativen in einer Höhe von ca. 25 cm und mit einem Abstand von ca. 3 m zur Seitenlinie aufgestellt werden können. Diese Mikrofone haben Vorrang vor Werbemaßnahmen des Heimclubs und vor technischem Equipment, das nicht zur Basissignalproduktion gehört (z.B. Remote-Kameras der Fotografen oder technischem Gerät für das Rahmenprogramm des Heimclubs wie z.B. Schussgeschwindigkeitsmessanlagen). Heimclub und Sportcast werden sich im Fall einer Beeinträchtigung von Werbemaßnahmen des Clubs kurzfristig um eine Alternativpositionierung bemühen. Mit Ausnahme der Mikrofone hinter den Tormetzen, deren Position nicht verändert werden darf, kann ein Mikrofon jedoch nicht weiter als zwei Meter von seiner im verbindlichen Audiokonzept vorgesehenen Position entfernt werden.

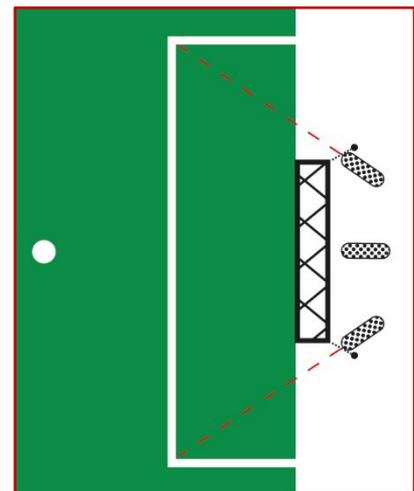


Abbildung 6: Anordnung der drei Atmo-Mikrofone hinter den Tormetzen

### 3.3.3. Stützmikrofone

Im Stadion-Innenraum müssen zudem jeweils in der Nähe der (Haupt-)Fanblöcke des Heim- und Gastclubs Stützmikrofone aufgestellt werden können. Die Positionierung der Stützmikrofone erfolgt auf Stativ in mindestens 10 m Abstand zum jeweiligen Fanblock, damit die Fan-Atmo als große dynamische Masse ohne einzelne Fanstimmen wahrgenommen wird (siehe Abbildung 7).

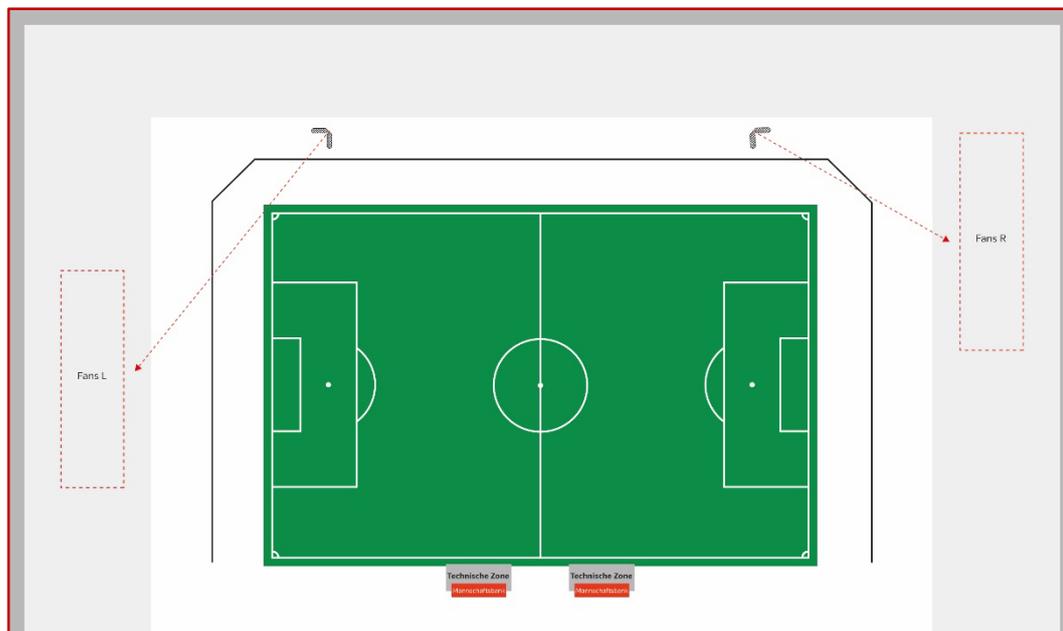


Abbildung 7: Beispielhafte Positionierung der beiden Fan-Stützpunktmikrofone im Stadion-Innenraum.

### 3.4. Kabelwege/Verkabelung

Zur Gewährleistung eines optimierten und insbesondere bei Ein-Tages-Produktionen weitestgehend verzögerungsfreien Auf- und Abbaus der vertraglich fixierten Kamera- und Audiokonzepte, muss ein Club in einem Stadion der Bundesliga sämtliche hohen Kamerapositionen im Tribünenbereich (siehe dazu auch Tabelle 5) sowie den Pressekonferenzraum mit einer glasfaserbasierten Festverkabelung versehen. In Stadien der 2. Bundesliga sind die Pressekonferenzräume mit einer entsprechenden Festverkabelung an einen Schaltkasten auf dem Ü-Technik-Stellplatz anzubinden.

Unabhängig von der Notwendigkeit der Festverkabelung der o.a. medientechnischen Anschlusspunkte muss jeder Club die infrastrukturellen Voraussetzungen zur fliegenden Verkabelung sämtlicher medientechnischer Anschlusspunkte in einem Stadion schaffen. Dies gilt beispielsweise auch für den Havarie-Fall und den der Notwendigkeit des Ersatzes einer ungeeigneten, nicht ausreichend dimensionierten oder defekten Festverkabelung durch ein fliegend verlegtes Kabel.

#### 3.4.1. Fliegende Verkabelung

Sämtliche Kabel müssen einfach und möglichst ohne Umwege vom Ü-Technik-Stellplatz zu den relevanten Medienarbeitsbereichen und Produktionsplätzen im Stadion (z.B. Kommentatorenpositionen, Kamerapositionen, Stadion-Innenraum, TV-Studios) verlegt werden können. Allzu häufige und erst recht scharfkantige Abzweigungen und Kabeldurchlässe sowie nutzungsintensive Kabelschächte sind zu vermeiden. Insbesondere in den von Zuschauern zugänglichen Bereichen sind die Kabel zudem zu sichern, indem Kabelschächte, -brücken und -halterungen; in weniger stark frequentierten Bereichen auch Fußmatten genutzt werden. Dabei darf eine einzelne Verkabelungsstrecke die Länge von 250 Metern nicht überschreiten. Sämtliche Kabelwege (insbesondere Kabelschächte, -rinnen und -kanäle

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

zur Überbrückung nicht sicherer oder stark frequentierter Bereiche; z.B. Fahrstraßen, Tribünenabschnitte, Spielerausgang) müssen am Spieltag (bei Aufbau am Tag vor dem Spiel zusätzlich auch an diesem Tag) jeweils ab Aufbaubeginn bis mindestens zwei Stunden vor Spielbeginn sowie spätestens ab einer Stunde nach Abpfiff bis Abbauende zugänglich sein.

Der Club muss sicherstellen, dass die genutzten Kabelwege den Anforderungen der jeweils geltenden Versammlungsstättenverordnung (VStättVO) genügen.

### 3.4.2. Festverkabelung

Bei der in den Stadien der Bundesliga vorzuhaltenden glasfaserbasierten Festverkabelung aller hohen Kamerapositionen im Tribünenbereich und – zusätzlich auch in den Stadien der 2. Bundesliga – des Pressekonferenzraumes muss jeder einzelne dieser medientechnischen Anschlusspunkte mit einem zentralen Anschlusskasten auf dem Ü-Technik-Stellplatz oder an einer eng zwischen dem Heimclub und Sportcast abgestimmten Position in der Nähe des Ü-Technik-Stellplatzes verbunden werden.

Die detaillierten Anforderungen an die Festverkabelung in Bezug auf die Kabel, die Anschlussstecker und die Havariewege sind in den nachstehenden Tabellen sowie in Anlage 3 aufgeführt.

Unabhängig von der verpflichtenden Festverkabelung bestimmter medientechnischer Anschlusspunkte in den Stadien der Bundesliga wird sowohl für alle weiteren medientechnischen Anschlusspunkte in der Bundesliga als auch in den Stadien der 2. Bundesliga eine fest installierte Verkabelung zwischen dem Ü-Technik-Stellplatz und den medientechnischen Anschlusspunkten im Stadion empfohlen. Der Bedarf ist insbesondere abhängig von der Beschaffenheit des zur Verfügung gestellten Weges zur fliegenden Verkabelung (z. B. in Bezug auf Kernbohrungen, Anzahl und Länge von Kabelkanälen) und/oder von der Länge der zurückzulegenden Verkabelungsstrecken. Eine fest installierte Verkabelung muss nicht zu allen, sondern kann auch zu ausgesuchten medientechnischen Anschlusspunkten im Stadion vorgenommen werden. Die detaillierten Anforderungen an die Festverkabelung weiterer, nicht verpflichtend auszustattender medientechnischer Anschlusspunkte in Bezug auf die Kabel, die Anschlussstecker und die Havariewege sind ebenfalls in den nachstehenden Tabellen sowie in Anlage 3 aufgeführt.

Die Wartung sowie etwaig notwendige Reparaturen an einer im Stadion installierten Festverkabelung obliegen dem Heimclub/Stadionbetreiber. Zur Dokumentation des Umgangs der technischen Dienstleister mit der Vorverkabelung empfiehlt es sich, den Zustand der Anschaltkästen auf dem Ü-Technik-Stellplatz sowie an den medientechnischen Anschlusspunkten vor einer jeden Produktion festzuhalten, um auf etwaige Missstände im Anschluss an eine Produktion hinweisen zu können.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

 BUNDESLIGA	Lemo SMPTE	Lemo SMPTE Backup	Glasfaser E2000 SM	10-fach Multicore Audio	Video	RJ45	16 A Schuko	16 A CEE	32 A CEE
<b>BUNDESLIGA</b>									
<b>Kamerapositionen im Tribünenbereich (hoch)</b>									
Führungskamerapodest (pro Kameraposition á 2 Meter Breite)	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Führungskamerapodest (gesamt)	-	1	6	1	-	-	2	-	-
SUMME (Führungskamerapodest; bei 10m Breite = 5 Positionen):	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	-	-
Kameraposition 16m-hoch links	<b>1</b>	<b>1</b>	-	-	-	-	-	-	-
Kameraposition 16m-hoch rechts	<b>1</b>	<b>1</b>	-	-	-	-	-	-	-
Kameraposition Hintertor-hoch	<b>1</b>	<b>1</b>	-	-	-	-	-	-	-
Kameraposition Reverse halbhoch, SSL	<b>1</b>	<b>1</b>	-	-	-	-	-	-	-
Kameraposition Reverse halbhoch II, SSL	<b>1</b>	<b>1</b>	-	-	-	-	-	-	-
Kameraposition Reverse Mitte (halb-)hoch <i>(optional)</i>	<b>2</b>	<b>2</b>	-	-	-	-	-	-	-
Beauty-Shot	<b>1</b>	<b>1</b>	-	-	-	-	-	-	-
<b>Kommentatorentribüne</b>									
Kommentatorentribüne (gesamt)	-	-	24	-	-	-	-	-	-
Kommentatorenposition (je Position = 3 Arbeitspl.)	-	-	-	1	3	2	6	-	-
Kommentatorenposition (für mind. 5 Positionen)	1	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Stadion-Innenraum</b>									
Versorgung folgender medienrelevanter Positionen: Kamerapositionen im Stadion-Innenraum (flach; siehe auch Ziffer B.3.2.4.), Super Flash-Position, Presenter-Position(en), Fieldreporter-Platz	Zur Vermeidung einer Ansammlung von Kabeltrommeln sollte eine Aufteilung auf mehrere Anschlusskästen (AK) an unterschiedlichen Standorten im Stadion-Innenraum erfolgen. Zuordnung anhand einer								
AK1 Höhe 16m-Linie links	5	-	12	1	-	1	3	1	-
AK2 Höhe 16m-Linie rechts	5	-	12	1	-	1	3	1	-
AK3 Hintertor links	3	-	8	1	-	1	2	-	-
AK4 Hintertor rechts	3	-	8	1	-	1	2	-	-
AK5 Höhe Mittellinie (Produktionsseite)	2	-	4	1	-	1	2	-	-
AK6 Höhe Mittellinie (Produktionsseite gegenüber)	2	-	4	1	-	1	2	-	-
Super Flash-Position (mind. 3; im AK5 zu verbauen)	-	-	-	-	-	-	3	-	-
SUMME (Stadion-Innenraum):	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>6</b>	<b>17</b>	<b>2</b>	<b>-</b>
<b>Interview-Zonen (Indoor)</b>									
Indoor-Flash-Zone (je Position)	1	-	-	-	-	-	3	-	-
Indoor-Flash-Zone (gesamt "linke Seite")	-	-	24	2	-	-	-	-	-
Indoor-Flash-Zone (gesamt "rechte Seite")	-	-	24	2	-	-	-	-	-
Mixed-Zone (gesamt)	2	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Spezialkamerapositionen</b>									
Die Remotekameras im Spielertunnel inkl. der jeweiligen Querverbindungen vom dazugehörigen AK7 zu beiden Kameras werden von Sportcast installiert; hier nur zur Kenntnis.									
Remotekamera im Spielertunnel 1	-	-	-	-	2	2	2	-	-
Remotekamera im Spielertunnel 2	-	-	-	-	2	2	2	-	-
<b>TV-Studios</b>									
Indoor-Studio (je Studio)	4	-	12	1	-	2	6	-	1
Pitch View-Studio (je Studio)	4	-	12	1	-	2	6	-	1
<b>VIP-Interviewposition</b>									
VIP-Position (i.d.R. im Tribünenbereich)	2	-	12	1	-	-	-	-	-
<b>Pressekonferenz</b>									
Pressekonferenzraum	<b>2</b>	-	<b>6</b>	-	-	-	-	-	-

Tabelle 4: Übersicht über die Anforderungen an die Festverkabelung verschiedener medienrelevanter Positionen in Stadien der Bundesliga; die verpflichtend umzusetzenden Verkabelungsstrecken sind rot eingefärbt.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

 BUNDESLIGA	Lemo SMPTE	Lemo SMPTE Backup	Glasfaser E2000 SM	10-fach Multicore Audio	Video	RJ45	16 A Schuko (USV)	16 A CEE (USV)	32 A CEE (USV)
<b>2. BUNDESLIGA</b>									
<b>Kamerapositionen im Tribünenbereich (hoch)</b>									
Führungskamerapodest (pro Kameraposition á 2 Meter Breite)	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Führungskamerapodest (gesamt; bei drei Positionen)	-	1	-	-	-	-	2	-	-
SUMME (Führungskamerapodest; bei 6m Breite = 3 Positionen):	3	1	0	0	0	0	2	-	-
Kameraposition 16m-hoch links	1	1	-	-	-	-	-	-	-
Kameraposition 16m-hoch rechts	1	1	-	-	-	-	-	-	-
Kameraposition Hintertor-hoch	1	1	-	-	-	-	-	-	-
Kameraposition Reverse halbhoch	1	1	-	-	-	-	-	-	-
<b>Kommentatorentribüne</b>									
Kommentatorentribüne (gesamt)	-	-	12	-	-	-	-	-	-
Kommentatorenposition (je Position = 3 Arbeitspl.)	-	-	-	1	3	-	6	-	-
Kommentatorenposition (für mind. 2 Positionen)	1	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Stadion-Innenraum</b>									
Versorgung folgender medienrelevanter Positionen: Kamerapositionen im Stadion-Innenraum (flach; siehe auch Ziffer B.3.2.4.), Super Flash-Position, Presenter-Position(en), Fieldreporter-Platz	Zur Vermeidung einer Ansammlung von Kabeltrommeln sollte eine Aufteilung auf mehrere Anschlusskästen (AK) an unterschiedlichen Standorten im Stadion-Innenraum erfolgen. Zuordnung anhand einer								
AK1 Höhe 16m-Linie links	3	-	12	1	-	-	3	1	-
AK2 Höhe 16m-Linie rechts	3	-	12	1	-	-	3	1	-
AK3 Hintertor links	2	-	8	1	-	-	2	-	-
AK4 Hintertor rechts	2	-	8	1	-	-	2	-	-
AK5 Höhe Mittellinie (Produktionsseite)	2	-	4	1	-	-	2	-	-
Super Flash-Position (mind. 2; im AK5 zu verbauen)	-	-	-	-	-	-	2	-	-
SUMME (Stadion-Innenraum):	12	0	44	5	-	0	14	2	-
<b>Interview-Zonen (Indoor)</b>									
Indoor-Flash-Zone (je Position)	1	-	-	-	-	-	3	-	-
Indoor-Flash-Zone (gesamt)	-	-	24	1	-	-	-	-	-
Mixed-Zone (gesamt)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>TV-Studios</b>									
Indoor-Studio (je Studio)	4	-	12	1	-	-	6	-	1
Pitch View-Studio (je Studio)	4	-	12	1	-	-	6	-	1
<b>Pressekonferenz</b>									
Pressekonferenzraum	2	-	6	-	-	-	-	-	-

Tabelle 5: Übersicht über die Anforderungen an die Festverkabelung verschiedener medienrelevanter Positionen in Stadien der 2. Bundesliga; die verpflichtend umzusetzenden Verkabelungsstrecken sind rot eingefärbt

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

### 3.5. TV-Studios

In den Stadien der Bundesliga und 2. Bundesliga ist mindestens ein Raum für ein TV-Studio (nachfolgend „Indoor-Studio“) mit einer Fläche von mindestens 25 m<sup>2</sup> und einer geeigneten Mindesthöhe (ca. 2,5 Meter) zur Verfügung zu stellen. Eine Seite des Indoor-Studios darf dabei die Länge/Breite von 4 Metern nicht unterschreiten. Der Raum für das Indoor-Studio muss typischerweise derart im Stadion gelegen sein, dass der Zugang von und zu den Medienarbeitsbereichen (z.B. Interview-Zonen, Pressekonferenzraum, Medienarbeitsraum) problemlos möglich ist. Ebenso muss die notwendige technische Ausrüstung im oder unmittelbar am Studio leicht platziert werden können.

Kann aufgrund örtlicher Gegebenheiten kein solcher Raum zur Verfügung gestellt werden, muss ein geeigneter Platz zum Aufbau eines Indoor-Studios mit vergleichbaren Abmessungen und vergleichbarer Lage im Stadion ausgewiesen werden. Die Auswahl dieses Platzes erfolgt in Abhängigkeit von den örtlichen Gegebenheiten nach Absprache mit Sportcast. Der Aufbau erfolgt in diesem Fall auf Kosten des Clubs.

Spieler und Trainer müssen das Indoor-Studio nach Spielschluss von den Mannschaftskabinen möglichst schnell und ohne Kontakt zu den Zuschauerbereichen erreichen können.

In Stadien der Bundesliga, muss zusätzlich zum Indoor-Studio ein Gläsernes Studio/Pitch View-Studio mit einer Fläche von ca. 25 m<sup>2</sup> und einer geeigneten Mindesthöhe (2,5 Meter) und freiem Blick auf das Spielfeld zur Verfügung stehen. Die in Richtung Spielfeld grenzende Wand des Pitch View-Studios darf dabei eine Länge/Breite von 4 Metern nicht unterschreiten. Als Pitch View-Studio kann auch eine Loge mit freiem Blick auf das Spielfeld genutzt werden. Hält der Club auch keine solche Loge vor, muss ein geeigneter Platz zum Aufbau des mobilen Pitch View-Studios mit freiem Blick auf das Spielfeld zur Verfügung gestellt werden. Der Aufbau des mobilen Pitch View-Studios erfolgt in diesem Fall in enger Abstimmung mit Sportcast und auf Kosten des Clubs. Eine Loge und ein geeigneter Platz zum Aufbau eines mobilen Pitch View-Studios müssen sämtliche Anforderungen an die Abmessungen eines Pitch View-Studios erfüllen.

Für ein Indoor- und/oder ein Pitch View-Studio muss der Club insbesondere die infrastrukturellen Vorgaben zur Verkabelung gemäß Ziffer B. 3.4. erfüllen.

Verpflichtung	Art	Fläche	Abmessungen	Position im Stadion	Alternative
BL, 2BL	Indoor-Studio	Mind. 25 m <sup>2</sup>	H: mind. 2,5 m   Eine Seite mind. 4 m Länge/Breite	Indoor	Geeignete/r Fläche/Platz im Stadion
BL	Pitch View- Studio	Ca. 25m <sup>2</sup>	H: mind. 2,5 m   Spielfeldseite mind. 4 m Breite	Mit freiem Blick aufs Spielfeld	A) Loge B) Geeignete/r Fläche/Platz im Stadion

Tabelle 6: Übersicht der verschiedenen Möglichkeiten zur Erfüllung der Anforderungen an TV-Studios

### 3.6. Sondersysteme/-produktionen

#### 3.6.1. Erhebung der Trackingdaten

Der Club muss für die Installation von Kamerasystemen zur Erhebung der Trackingdaten die nachstehend beschriebenen infrastrukturellen Voraussetzungen schaffen.

##### **Kamerapositionen**

Für die Kamerasysteme zur Erhebung der Trackingdaten sind in Abstimmung mit dem Erheber der Trackingdaten und Sportcast Positionen mit freier Sicht auf das gesamte Spielfeld zur Festinstallation dieser Kamerasysteme (in der Regel an Dachkonstruktionen, an Catwalks oder ähnlichen Bauelementen des Stadions) zu definieren und zur Verfügung zu stellen.

##### **Kabelwege**

Sämtliche Kabel müssen zur Kopplung der einzelnen Systeme (Kamerasysteme, Datenerhebungsrechner/-einheiten) untereinander und mit den Arbeitsplätzen auf der Medientribüne (siehe Ziffer B.2.2.3.) fest verlegt werden können.

##### **Zugangsregelung**

Dem Erheber der Trackingdaten ist der Zugang zu den festinstallierten Kamerasystemen, den Kabelwegen, etwaig genutzter Räumlichkeiten für die Datenerhebungsrechner/-einheiten, sowie zu Räumlichkeiten der Abgabepunkte zu Telekommunikationsverbindungen (in der Regel Glasfaserverbindung) am Spieltag sowie nach vorheriger Ankündigung und Abstimmung auch außerhalb der Spieltage zu gewähren.

#### 3.6.2. Scoutingfeed

Für die Spiel- und Spieleranalyse werden folgende Scoutingfeed-Produktionen vorgenommen:

##### **Scoutingfeed KA1**

Für die Erstellung des Scoutingfeed KA1 muss der Club auf dem Führungskamerapodest eine Fläche für ein Kamerasystem nebst Workstation zur Verfügung stellen, vgl. Ziffer 3.2.2.2. Sofern für die Aufnahmen und Aufzeichnungen des Scoutingfeed eine geeignetere zentrale Position/Plattform (z.B. durch mehr Aufsicht) zur Verfügung steht, kann die Produktion auch dorthin verlegt werden. Die Position für die Scoutingfeed-Produktion ist gemäß den jeweils aktuell gültigen „Durchführungsbestimmungen für den Einsatz technischer Hilfsmittel und elektronischer Kommunikation in der Technischen Zone sowie die erforderliche Stadioninfrastruktur Spielanalyse bei Bundesspielen des DFL e.V.“ mit Anschlüssen zur Anbindung an das Spielanalyse-Netzwerk zu versehen.

##### **Taktischer Hintertorfeed**

Die Erstellung der beiden taktischen Hintertorfeeds erfolgt über stationär installierte Kameras, die an der Tribünen- bzw. Dachkonstruktion auf den beiden Kopfseiten des Stadions fest installiert sind.

### 3.6.3. Torlinientechnologie

Bei allen Spielen der Bundesliga, der 2. Bundesliga, den Relegationsspielen und dem Supercup kommt ein videobasiertes Torlinientechnologiesystem zum Einsatz; bei den Spielen der Relegation und im Supercup auch dann, wenn nicht in einem Stadion der Bundesliga oder 2. Bundesliga gespielt wird.

#### Kamerapositionen

Beim videobasierten Torlinientechnologiesystem werden in jedem Stadion die nachfolgend beschriebenen (Fest-)Installationen vorgenommen.

Je Spielfeldhälfte werden sechs Kameras an geeigneten erhöhten Positionen (z.B. Dach-/Tribünenkonstruktionen, Flutlichtmasten) fest installiert. Von sämtlichen Kameras ist eine freie Sicht auf das Tor der jeweils zugeordneten Spielfeldhälfte zwingend erforderlich. Zusätzlich wird jeweils eine Kamera pro Spielfeldhälfte auf der Seite der Basissignalproduktion exakt in Verlängerung der jeweiligen Torlinie angebracht (Torlinienkamera) und sollte sich dabei in einem Winkelkorridor von 28 bis 33 Grad zur Seitenlinie befinden. Beide Kameras brauchen eine freie und uneingeschränkte Sicht auf den Streifen des Spielfeldes, in dem sich der komplette Strafraum der jeweiligen Spielfeldhälfte befindet, sowie zusätzlich mindestens fünf Meter in jede Richtung.

Darüber hinaus wird in den Stadien der 2. Bundesliga jeweils eine weitere Kamera pro Spielfeldhälfte auf der Seite der Basissignalproduktion in Verlängerung der beiden Strafräume angebracht (Abseitskamera). Beide Kameras brauchen eine freie und uneingeschränkte Sicht auf die jeweilige, gesamte Spielfeldhälfte.

Die Verkabelung der Kameras erfolgt zu mehreren Schaltschränken im Bereich des Stadions und von dort aus gebündelt zu einem (Haupt-)Schaltschrank auf dem Ü-Technik-Stellplatz. Die Abstimmung über sämtliche Kamera-/Schaltschrankpositionen erfolgt in enger Abstimmung zwischen der DFL GmbH, dem Club, dem Anbieter des Torlinientechnologiesystems/Sportec Solutions und Sportcast.

Im Falle eines Abstieges werden die alle Kameras sowie die Hardware aus den Schaltschränken entfernt. Die Verkabelung und die Schaltschränke selbst bleiben in den Stadien vorhanden, um im Fall eines Wiederaufstieges eine schnelle Re-Installation zu gewährleisten. Der Anbieter des Torlinientechnologiesystems wird die Verkabelung ordnungsgemäß verstauen und gegen fremden Zugang schützen.

#### Ü-Technik-Stellplatz

Auf dem Ü-Technik-Stellplatz ist unweit des (Haupt-)Schaltschranks eine Stellfläche für ein Fahrzeug (i.d.R. Van) des Torlinientechnologiesystem-Anbieters vorzuhalten. Für Überprüfungs-, Kalibrier- und auch Wartungsarbeiten ist sowohl die Stellfläche als auch der Zugang zu sämtlichen Kameras des Torlinientechnologiesystems bereits einen Tag vor jedem Spiel zu gewährleisten. Ebenso muss am Vortag ein Anschluss der Systeme an die (Haus-)Stromversorgung möglich sein.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

### **Flutlicht**

Bei herkömmlichen Flutlichtanlagen (d.h. keinen reinen LED-Flutlichtanlagen) sind zur Gewährleistung der Funktionsfähigkeit des Torlinientechnologiesystems im Bereich des Torraums und hier auch hinter der Torlinie an den aus Anlage 3 ersichtlichen acht Messpunkten jeweils mindestens 1.000 Lux vertikale Beleuchtungsstärke in Richtung der dem jeweiligen Tor zugeordneten Kameras nachzuweisen (Details siehe Ziffer B.7.2.).

Am Spieltag ist das Flutlicht vom Club mindestens drei Stunden vor Spielbeginn zur Einstellung des Systems einzuschalten, um die standardmäßigen Tests unter den beim Spiel herrschenden Lichtbedingungen durchzuführen, sofern dies von dem Anbieter des Torlinientechnologiesystems für erforderlich erachtet wird.

### **3.6.4. Video-Assist**

Bei den Spielen der Bundesliga, der 2. Bundesliga, den Relegationsspielen und dem Supercup wird das Video-Assist-System eingesetzt, für dessen ordnungsgemäßen Betrieb der Club insbesondere folgende infrastrukturelle Vorgaben zu erfüllen hat:

#### **Verkabelung/Anschluss Video-Monitor**

Für die Anbindung des Monitors, der vom für den Betrieb des Video-Assist-Systems eingesetzten VA-Dienstleister am Spieltag aufgebaut wird, ist eine Glasfaserleitung vom Ü-Technik-Stellplatz zum Spielfeldrand vorzusehen. Dabei muss es sich um zwei Single-mode Doppelfasern LC handeln. Diese müssen sowohl am Ü-Technik-Stellplatz als auch am Spielfeldrand mit Heavy Duty Neutrik LC Buchsen (opticalCON DUO) ausgeführt sein.

Die Anschlüsse sind auf der den Mannschaftsbänken gegenüberliegenden Spielfeldseite hinter der ersten Bandenreihe möglichst zentral (maximal 10 Meter von der Verlängerung der Mittellinie entfernt) mit entsprechend wetterfesten Komponenten zu installieren. Die Positionen sind im Vorfeld mit Sportec Solutions abzustimmen.

#### **Schiedsrichterfunk**

Für die Kommunikation zwischen allen Schiedsrichtern im Stadion und dem Video-Assistenten im Video Assist Center, stellt ein Dienstleister der DFL ein Kommunikationssystem. Die dafür bereitgestellte Hardware muss an entsprechenden Positionen im Stadion verbaut werden und beschränkt sich in der Regel auf eine Servereinheit mit sechs Höheneinheiten und drei Antennen für die Funkabdeckung des Stadion-Innenraums bzw. des Kabinentrakts. Für einen möglichen Havariefall muss dem Personal des Dienstleisters Zugang zur verbauten Hardware gewährt werden.

Die Infrastruktur zur Verbindung der Hardwarekomponenten ist von dem Club nach Absprache mit Sportec Solutions und dem VA-Dienstleister zu installieren und instand zu halten.

Das Kommunikationssystem basiert auf einer DECT-Technologie, deren ungestörter Betrieb vorrangig vor weiteren DECT-Systemen/-Anwendungen geschützt werden muss.

### **Systemkalibrierung**

Im Zeitraum zwischen 120 und 75 min. vor dem Anpfiff müssen die Spielfeldmarkierungen frei von Objekten sein und sich im endgültigen (spielfähigen) Zustand befinden, damit eine Auswahl der für das Video-Assist-System vorgesehenen Kameras kalibriert und synchronisiert werden können. Für diese Kalibrierung des Systems ist mindestens zwei Stunden vor Spielbeginn das Flutlicht einzuschalten, um die standardmäßigen Tests unter den beim Spiel herrschenden Lichtbedingungen durchzuführen, sofern dies vom Anbieter des VA-Systems für erforderlich erachtet wird.

### **Markierungen Video-Monitor**

In Abstimmung mit der DFL GmbH ist der Bereich rund um den oben genannten Video-Monitor zu markieren und während des Spiels ggf. durch zusätzliches Sicherheitspersonal vor dem unbefugten Zutritt durch Dritte abzusichern.

### **Information über Austausch des Rasens/Änderung der Spielfeldlinierung**

Sollten sich die Spielfeldmarkierungen innerhalb einer Spielzeit verändern, z.B. durch einen (partiellen) Rasentausch, hat der Club die DFL GmbH darüber bis spätestens vier Tage vor dem folgenden Heimspiel zu informieren.

## **4. Interview-Zonen**

Als Bestandteil der Verwertungsverträge sind Interviews im Rahmen so genannter Produktionsrechte essenziell für eine redaktionell hochwertige (Begleit-)Berichterstattung über die Spiele der Bundesliga und 2. Bundesliga durch die Inhaber der audiovisuellen und der Audio-Verwertungsrechte. Für die Gewährleistung einer idealen Ausübung der vertraglichen Rechte durch die Medienpartner der Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga wird auf ein dezidiertes, international anerkanntes Interviewzonen-Konzept zurückgegriffen. Ziel und Aufgabe der Medienrichtlinien in diesem Punkt ist die optimale Verzahnung der infrastrukturellen Voraussetzungen in den Interviewzonen mit den Mitwirkungspflichten der Clubs. Näheres zu der konkreten Ausgestaltung und Ausübung von Produktionsrechten in den Interviewzonen wird durch die Durchführungsbestimmungen zu diesen Medienrichtlinien geregelt.

An Spieltagen stehen den Inhabern der audiovisuellen Verwertungsrechte folgende Interview-Zonen zu den verschiedenen Zeitpunkten zur Verfügung. Die Nutzung der Mixed-Zone ist den anwesenden Audio-/Print- und Online-Journalisten vorbehalten:

### **Vor dem Spiel**

- Busankunft-Zone
- Indoor-Flash-/oder Mixed-Zone (in Ausnahmefällen)
- Presenter- und/oder Fieldreporter-Position

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

### In der Halbzeitpause

- Presenter- und/oder Fieldreporter-Position
- Interview-Position am Ausgang des Spielertunnels

### Nach dem Spiel

- Pitch-Flash-Zone (*bei Leuchtturmspielen*)
- Super-Flash-Zone
- Presenter-Position
- Indoor-Flash-Zone
- Interviewposition im Kabinentrakt (*bei Leuchtturmspielen*)
- Mixed Zone (*nur Audio-/Print-/Online*)

In sämtlichen Interview-Zonen müssen in den Stadien der Bundesliga für alle dort tätigen Medien- und Clubvertreter Netzzugangsmöglichkeiten über ein ausreichend dimensioniertes WLAN zur Verfügung stehen.

#### 4.1. Busankunft-Zone

In den Stadien der Bundesliga und 2. Bundesliga muss in räumlicher Nähe der Zone/n, in der/denen die Busse für den Ausstieg der beiden Mannschaften vorfahren, eine von Zuschauern abgeschirmte Position für Interviews des/der audiovisuellen Live-Verwerter/s unmittelbar nach Ankunft der Teams vorgesehen werden. An einer Interview-Position in der Nähe der Busankunft-Zone wird kein Interview-Rücksetzer eingesetzt. Sofern im Bereich der Busvorfahrt keine geeignete Position zur Durchführung der Busankunft-Interviews eingerichtet werden kann, können die Interviews alternativ auch im Bereich der späteren Indoor-Flash- und/oder Mixed-Zone geführt werden (siehe auch Club-Mitwirkungsrichtlinie).

#### 4.2. Pitch-Flash-Zone

Der Club muss nach einem zum Leuchtturmspiel ernannten Spiel jeweils eine Interview-Position pro audiovisuellem Live-Verwerter im zentralen Bereich auf dem Spielfeld ermöglichen. In einer Pitch-Flash-Zone kommen keine Interview-Rücksetzer zum Einsatz. Die genaue Festlegung der/des Bereiche/s für die Interviews wird von Sportcast in enger Abstimmung mit dem Club vorgenommen (siehe auch Club-Mitwirkungsrichtlinie).

#### 4.3. Super-Flash-Zone

Der Club muss nach einem Spiel am Spielfeldrand in der Nähe des Eingangs zum Spielertunnel eine Super-Flash-Zone mit mindestens drei (2. Bundesliga: mindestens zwei) Interview-Positionen einrichten können. Für jede Interview-Position sind vom Club ein bis zwei transparente, nicht reflektierende Interview-Rücksetzer einzusetzen, auf denen das jeweilige Wettbewerbs-Logo (Bundesliga/2. Bundesliga) gemäß den Vorgaben der DFL GmbH zu platzieren ist.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

Zur Einrichtung der Super-Flash-Zone sind die Interview-Rücksetzer unmittelbar nach dem Abpfiff des Spiels aufzubauen und sollten dem Beispiel in Abbildung 8 entsprechen. Für jeden Interview-Rücksetzer ist dabei wie dargestellt eine feste Position vorzusehen, von der der Stadion-Innenraum während der Interviews zu erkennen ist. Durch die Anordnung der Interview-Rücksetzer in Trichterform kann zudem gewährleistet werden, dass keine Kamerakabel der dort eingesetzten Technik den Hauptweg der Spieler vom Spielfeld zurück in den Mannschaftsbereich kreuzen und somit auch die Sicherheit weiterer Beteiligten rund um die Super-Flash-Zone erhöht wird.

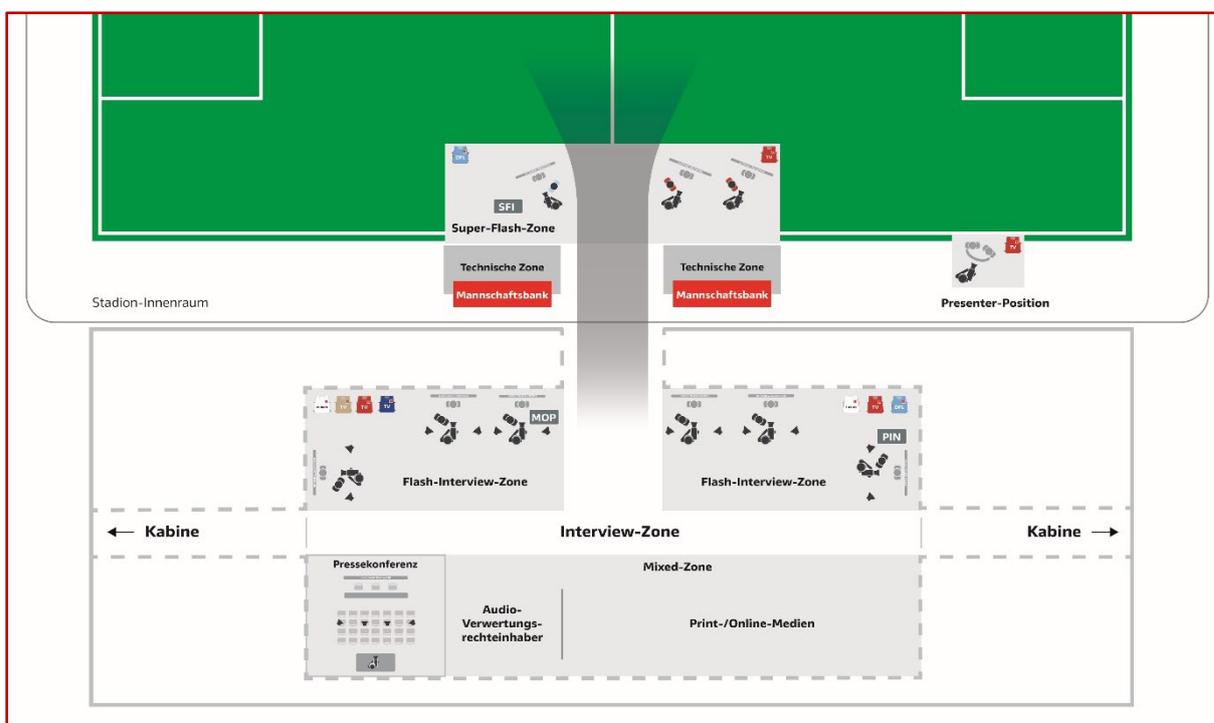


Abbildung 8: Übersicht über die Interview-Positionen nach dem Spiel

### 4.4. Indoor-Flash- Zone

Der Club muss in einem zentralen, überdachten Bereich auf dem Weg der Mannschaften vom Spielfeld in die Mannschaftskabinen, in der Regel außerhalb des Stadion-Innenraums, dauerhaft eine Indoor-Flash-Zone mit mindestens acht (2. Bundesliga: mindestens vier) Interview-Positionen einrichten. Jede Interview-Position ist mit einem nicht reflektierenden Interview-Rücksetzer auszustatten, auf dem das jeweilige Wettbewerbs-Logo (Bundesliga/ 2. Bundesliga) gemäß den Vorgaben der DFL GmbH zu platzieren ist.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

Sämtliche Interview-Positionen in der Indoor-Flash-Zone sind ferner mit einer individuellen Beleuchtungsanlage mit einer Beleuchtungsstärke von ca. 500 bis 600 Lux auszustatten. Dabei soll eine Zweipunkt-Tageslichtbeleuchtung installiert werden, bei der möglichst dimmbare Scheinwerfer (mit Leuchtstoffröhren) so zu montieren sind (Winkel ca. 50 Grad), dass ein sichtbarer Schlagschatten auf dem Interview-Rücksetzer vermieden wird.

In der Indoor-Flash-Zone sollen zwecks Informationsbeschaffung der dort arbeitenden Medienvertreter mindestens zwei Monitore installiert werden, um insbesondere die Pressekonferenz sowie Interviews des/der audiovisuellen Live-Verwerter/s übertragen zu können

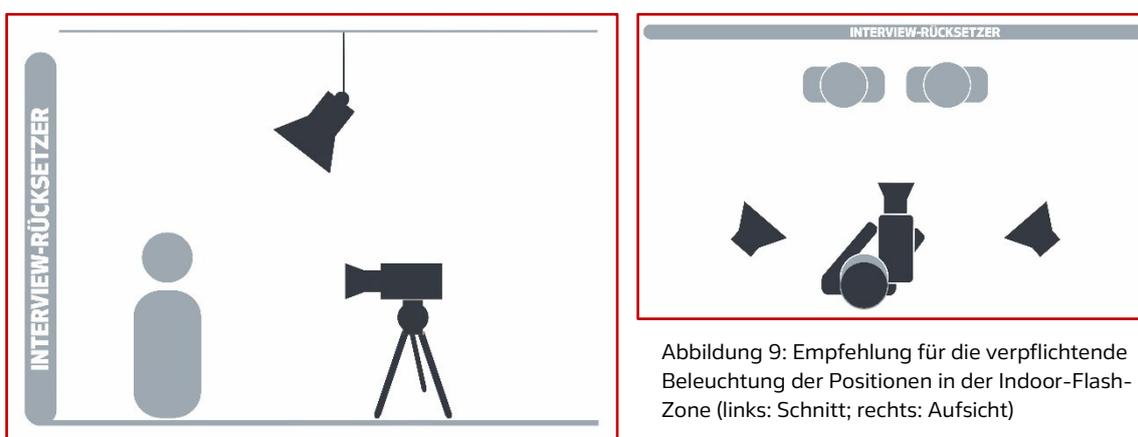


Abbildung 9: Empfehlung für die verpflichtende Beleuchtung der Positionen in der Indoor-Flash-Zone (links: Schnitt; rechts: Aufsicht)

### 4.5. Mixed-Zone

Der Club muss in einem zentralen, überdachten Bereich zwischen den Mannschaftskabinen und Mannschaftsausgängen und/oder den Mannschaftsbussen dauerhaft eine Mixed-Zone einrichten. Die Mixed-Zone muss in Stadien der Bundesliga Platz für mindestens 50 Medienvertreter (2. Bundesliga: mindestens 25 Medienvertreter) bieten. Sie muss vom Mannschaftsbereich, der Medientribüne und dem Medienarbeitsraum aus leicht erreichbar sein.

Sofern in Ausnahmefällen ein Teil der Mixed-Zone zur Ergänzung der Indoor-Flash-Zone auch für audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber bereitgehalten werden soll, muss dieser Bereich mit nicht reflektierenden Interview-Rücksetzern ausgestattet werden, auf denen das jeweilige Wettbewerbs-Logo (Bundesliga/2. Bundesliga) gemäß den Vorgaben der DFL GmbH zu platzieren ist sowie zusätzlich mit einer individuellen Beleuchtung in einer Stärke von ca. 500 bis 600 Lux.

Die Protagonisten der Clubs müssen die Mixed-Zone sicher und ohne Kontakt zu den für Zuschauer zugänglichen Bereichen passieren können. Der Club soll sicherstellen, dass Protagonisten seines Clubs ausnahmslos die Mixed-Zone passieren.

In der Mixed-Zone sollten zwecks Informationsbeschaffung der dort arbeitenden Medienvertreter mindestens zwei Monitore installiert werden, um insbesondere die Pressekonferenz sowie etwaige Interviews des/der audiovisuellen Live-Verwerter/s übertragen zu können.

### 5. Stadion-Innenraum

#### 5.1. Medienarbeitsbereiche

Im Stadion-Innenraum sind für die Aktivitäten der Medienvertreter vor, während und nach dem Spiel folgende voneinander abgrenzbare Arbeitsbereiche auszuweisen.

##### **Kamerapositionen (siehe Ziffer B.3.2.4.)**

- Für jede flache Kameraposition auf der Produktionsseite ist eine Fläche von mindestens 2x2 Metern bei einem Mindestabstand des Kameraobjektivs von drei, an den 16m-flach-Positionen möglichst vier Metern vom Spielfeldrand zur Verfügung zu stellen. Die Technischen Zonen vor den Mannschaftsbänken sollen dabei von der Kameraposition Mitte-flach, SSL einen Abstand von mindestens vier Metern haben.
- Für die flachen Kamerapositionen im Hintertorbereich sind ausreichend dimensionierte Flächen hinter der ersten Bandenreihe zur Verfügung zu stellen.
- Für den Einsatz von SteadiCams auf der Produktionsseite sind (Lauf-)Flächen zwischen Eckfahne und Strafraumlinie (16-Meter-Linie) für die Arbeit des SteadiCam-Teams freizuhalten (siehe auch Ziffer B.3.2.4.2.).
- Für den Einsatz von Spezialkameras (siehe Ziffer B.3.6.5.) sind die notwendigen Arbeitsbereiche auszuweisen.

##### **Fotografenarbeitsbereiche**

- sind in den vorgesehenen Zonen im Hintertorbereich zur Verfügung zu stellen;
- sind zusätzlich möglich in Zonen hinter der ersten Bandenreihe auf der den Mannschaftsbänken gegenüberliegenden Seite.

Auf der Seite der Basissignalproduktion sollen keine Fotografenarbeitsbereiche eingerichtet werden, insbesondere dann nicht, wenn auch die Mannschaftsbänke auf der Produktionsseite liegen. Nur in Ausnahmefällen, wenn z.B. Arbeitsbereiche auf der den Mannschaftsbänken gegenüberliegenden Seite nicht zur Verfügung stehen, können zwei zusätzliche Fotografenarbeitsbereiche hinter einer Bande auf der Seite der Mannschaftsbänke genutzt werden.

##### **Bereiche für unilaterale Produktionen/Aktivitäten der audiovisuellen Live-Verwerter oder des Clubs am Spielfeldrand vor dem Spiel (V), in der Halbzeitpause (H) und nach dem Spiel (N)**

- Presenter-Positionen (V/H/N) in den Bereichen zwischen Technischer Zone und Eckfahne (links und rechts);
- Fieldreporter-Positionen (V/H) in den Bereichen zwischen Technischer Zone und Eckfahne (links und rechts);

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

- Multilaterale-Onsite-Position(en) (MOP) für gebündelte, unilaterale Aktivitäten internationaler Verwertungsrechteinhaber (V) in den Bereichen zwischen Technischer Zone und Eckfahne (links und rechts);
- Super-Flash-Zone für nationale und internationale audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber und in der 2. Bundesliga auch nationale Audio-Live-Verwerter (N; siehe Ziffer B.4.1.) i.d.R. im Bereich links und rechts von der Mittellinie in der Nähe des Spielertunnels;
- bis zu zwei Bereiche für Arbeitsplätze und Technik während des Spiels (Fieldreporter-Platz; Grundfläche ca. 2x1,5 Meter) in i.d.R. an den Tribünenkörper angrenzenden Bereichen ca. auf Höhe der Verlängerung der Strafraumlinie (links und rechts);
- bis zu zwei Fieldreporter-Plätze im Hintertor-Bereich zur Platzierung von Fieldreportern internationaler audiovisueller Live-Verwerter.

### **Bereiche für Social Media-Aktivitäten audiovisueller Live-Verwerter oder der Clubs am Spielfeldrand vor dem Spiel (V), während des Spiels (W) oder nach dem Spiel (N)**

- Social Media Positionen für berechtigte nationale und internationale audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber im Bereich eigener unilateraler Positionen am Spielfeldrand (z.B. Presenter-Position; V) oder im Hintertorbereich (W);
- Social Media Zone für von der DFL genehmigte Aktivitäten während des Aufwärmens beider Mannschaften i.d.R. hinter der Werbebande auf der den Mannschaftsbänken gegenüberliegenden Tribünenseite (V).

Zusätzlich zu den LAN-Anschlüssen für die Fotografen im Hintertorbereich müssen in den Stadien der Bundesliga im gesamten Stadion-Innenraum für alle dort tätigen Medien- und Clubvertreter Netzzugangsmöglichkeiten über ein ausreichend dimensioniertes WLAN zur Verfügung stehen.

### **Technische Bedienplätze**

Technische Bedienplätze medialer oder werblicher Aktivitäten (z.B. Steuerung eines Aerial Camera Systems, Steuerung von Augmented Reality-Grafiken, Steuerung von Spezialkameerasystemen oder Bandensteuerung des Clubs) sollen auf der Medientribüne oder im unteren Tribünenbereich eingerichtet werden. Falls eine Einrichtung in den vorstehend genannten Bereichen aus infrastrukturellen Gründen nicht möglich ist, müssen die technischen Bedienplätze am Rand des Stadion-Innenraums eingerichtet werden. Die Einrichtung hat in enger Abstimmung mit Sportcast zu erfolgen. Basissignalproduktion und sämtliche weitere Medienaktivitäten im Stadion-Innenraum dürfen nicht beeinträchtigt werden.

### 5.2. Maße des Stadion-Innenraums

Die nutzbare Größe des Stadion-Innenraum muss, gemessen an den jeweils kürzesten Verbindungen zwischen den Baukörpern der gegenüberliegenden Tribünenseiten, mindestens 120 Meter x 80 Meter, möglichst aber 125 Meter x 85 Meter betragen, wobei hinter jeder Torlinie mindestens 7,5 Meter und neben jeder Seitenlinie mindestens 6 Meter bis zum nächsten Tribünenkörper verbleiben müssen. Etwaige Fluchttreppen in den Stadion-Innenraum sind mit der gesamten Tiefe den Baukörpern der Tribüne zuzurechnen. Clubs, deren Stadien diese infrastrukturellen Voraussetzungen nicht erfüllen, sind bei Neu- oder eines diesen Stadionbereich betreffenden Umbaus des Stadions zur Anpassung verpflichtet.

### 5.3. Beschaffenheit von Netzen

#### Fangnetze vor den Tribünen

Sind vor Tribünenelementen, auf denen sich hohe Kamerapositionen befinden, i.d.R. im Hintertorbereich, Fangnetze angebracht, darf durch diese die (Kamera-)Sicht auf das Spielfeld nur geringfügig beeinträchtigt werden. Zur Beeinträchtigung tragen insbesondere eine geringe Maschenweite, die Dicke der Garne sowie Teile der Befestigung (Pfosten, Seile) bei. Wird ein Ballfangnetz an Netzpfeosten im Hintertorbereich fixiert, dürfen diese Pfeosten nicht innerhalb der Verlängerungen der Torraumlinien, sondern müssen demnach jeweils mindestens 9,20 Meter von der Längsachse durch das Spielfeld entfernt installiert werden. Sämtliche Fangnetze müssen zudem einfarbig unbunt (möglichst dunkel) sein. Jede Veränderung an Fangnetzen in Bereichen vor Kamerapositionen müssen vorab mit Sportcast abgestimmt werden.

#### Tornetze

Für eine geringe Beeinträchtigung der (Kamera-)Sicht durch Tornetze und zur Erfüllung der Anforderungen der Torlinientechnologie muss die Maschenweite in allen Stadien mindestens 12x12 cm bei maximal 4mm starkem Material betragen. Teile der Befestigung für die Tornetze hinter den Toren dürfen die (Kamera-)Sicht auf die Torpfosten und die Querlatte nicht verdecken. Die Netze sollen zudem unbunt sein.

### 5.4. Mannschaftsbänke und Technische Zonen

Die Mannschaftsbänke müssen in einem Abstand von mindestens 5 m von der Seitenlinie aufgestellt werden und sollen zur gedachten Verlängerung der Mittellinie einen Mindestabstand von 6 m haben. Die Technischen Zonen, die sich jeweils einen Meter über die seitlichen Begrenzungen der Mannschaftsbänke hinaus ausdehnen dürfen, haben demzufolge einen Abstand von mindestens 10 m. Sollte der Abstand zwischen den Technischen Zonen in einem Stadion weniger als 10 m betragen, sind die Begrenzungen der Zonen so zu verändern, dass eine jederzeitige freie Sicht von der Kameraposition Mitte flach, SSL auf die beiden Torräume des Spielfeldes gewährleistet ist.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

Alle weiteren Gegenstände in den technischen Zonen (z.B. Trainerbänke/-stühle) müssen zur Reduzierung des Verletzungsrisikos und zur Gewährleistung einer freien Sicht von der Kameraposition auf das Spielfeld ebenfalls einen Abstand von mindestens fünf Metern zur Seitenlinie haben.

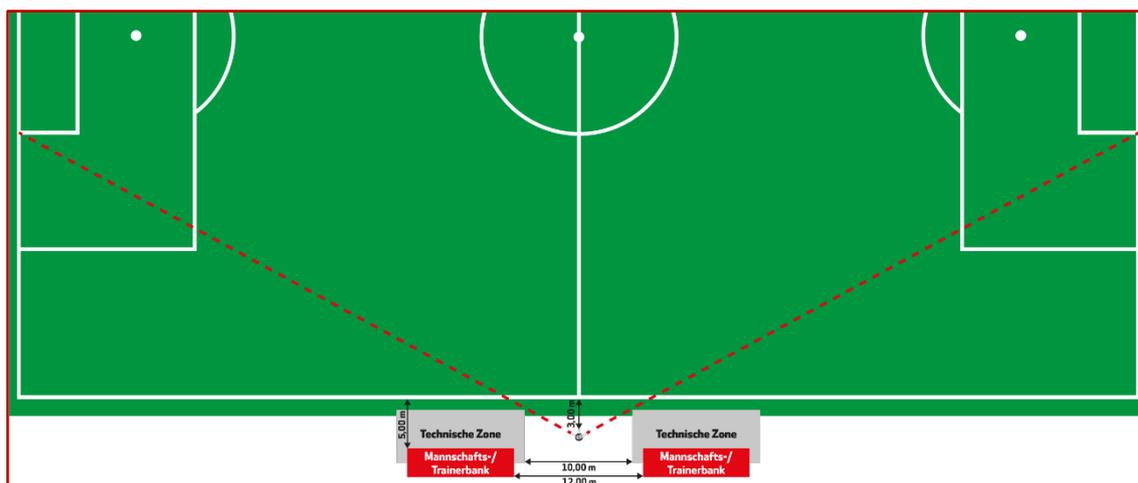


Abbildung 10: Optimierte Mindestabstände von Mannschaftsbänken und Technischen Zonen

## 6. Stromversorgung, Anschlusskästen

Sämtliche medientechnischen Anschlusspunkte gemäß dieser Ziffer B.6. müssen über eine ausreichende Basisstrom- sowie eine unterbrechungsfreie Ersatzstromversorgung (z.B. durch einen Generator) – jeweils mit einer Leistung von mindestens 250 kVA – verfügen.

Unterbrechungsfrei bedeutet in diesem Zusammenhang, dass bei einem Stromausfall die Basissignalproduktion und alle weiteren Medienproduktionen durch die Ersatzstromversorgung störungsfrei für den gesamten Produktions- und Übertragungszeitraum fortgeführt werden können. Die Ersatzstromversorgung muss die gleiche Kapazität gewährleisten wie die nachfolgend geregelte Basisstromversorgung und so konzipiert sein, dass ein Herab- und Wiederanfahren der Systeme der Übertragungstechnik vermieden wird.

Als unterbrechungsfrei wird ein Stromversorgungskonzept akzeptiert, das den medientechnischen Verbrauchern bei Ausfall automatisch ein vollbelastbares Havarienetz zur Verfügung stellt. Ein Spannungseinbruch nach EN50160 von kleiner 5 ms ist hierbei unschädlich.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

### **Beispielkonzepte:**

Aus Gründen der Nachhaltigkeit sollte das Konzept der unterbrechungsfreien Stromversorgung unter Berücksichtigung folgender Prioritäten gewählt werden:

1. zwei Transformatorenstationen, die von verschiedenen Mittelspannungsnetzen oder Ringen gespeist werden, speisen alternativ über eine automatische Umschaltung eine USV-Anlage (VFI); oder
2. Transformatorenstation speist eine Online-USV-Anlage (Voltage and Frequency Independent – VFI); parallel kann ein Generator in 15 Sekunden die Versorgung der USV-Anlage übernehmen;
3. ein ausreichend dimensionierter Twin-Pack-Stromerzeuger;
4. Transformatorenstation mit Netzparallelbetrieb eines Stromgenerators, der eine ausreichende Grundlastspeisung aufweist.

Die unterbrechungsfreie Ersatzstromversorgung muss spätestens zwei Stunden vor dem Anpfiff aktiviert sein und darf frühestens nach dem Ende der letzten (in der Regel unilateralen) Produktion/Aktivität abgeschaltet werden. Sämtliche Schaltvorgänge an der unterbrechungsfreien Ersatzstromversorgung am Spieltag dürfen nur von vom Club autorisiertem Fachpersonal und ausschließlich in enger Abstimmung und Zusammenarbeit mit Sportcast durchgeführt werden.

Eine Versorgung von Fahrzeugen nach Schaustellerart (z.B. Produktionsmobile) kann nach den entsprechenden Vorschriften über das Allgemenetz erfolgen.

### **Medientechnische Anschlusspunkte mit Anschluss an die unterbrechungsfreie Ersatzstromversorgung sind:**

- Ü-Technik-Stellplatz;
- Stadion-Innenraum;
- TV-Studios;
- Signalübergaberaum;
- Medientribüne (insbesondere Kommentatoren-/Beobachter-Positionen inklusive Serverraum);
- Super-Flash- und Indoor-Flash-Zone;
- Kameraposition zur Erstellung des Scoutingfeed KA1.

Darüber hinaus müssen auch die Arbeitsplätze des Erhebers der offiziellen Trackingdaten und die der clubspezifischen Spiel- und Spieleranalyse an die unterbrechungsfreie Ersatzstromversorgung angeschlossen sein.

### **Basisversorgung**

Der Heimclub muss die für die Basissignalproduktion und alle weiteren Medienproduktionen erforderlichen Stromanschlüsse mit einer entsprechenden Leistung von mindestens 250 kVA bereitstellen. Die Stromzuführung zum Schaltkasten auf dem Ü-Technik-Stellplatz muss vollständig mit 3 Phasen à mindestens 315 Ampère abgesichert sein. Der Heimclub

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

muss gewährleisten, dass die Gesamtleistung von mindestens 250 kVA nur für die Basis-signalproduktion und die weiteren Medienproduktionen und nicht für sonstige Zwecke (z.B. Flutlicht, Werbemittel, Catering, Heizstrahler) genutzt wird.

Der Anschluss an die Basisversorgung muss spätestens zu dem in der Produktions-Dispo-sition vermerkten Aufbaubeginn am Spieltag bzw. am ersten Voraufbautag ermöglicht werden. Sofern die Basisversorgung über einen Stromgenerator oder einen Twin-Pack-Stromerzeuger erfolgt, sind für die Zeiträume, in denen der Stromgenerator oder der Twin-Pack-Stromerzeuger nicht eingeschaltet ist (z.B. in der Nacht vor einem Spieltag), alterna-tive Anschlussmöglichkeiten an das Allgemeinnetz vorzuhalten. Diese Anschlüsse an das Allgemeinnetz sollten ebenfalls bei einer Anreise eines Produktionsfahrzeuges (i.d.R. eines Ü-Wagens) am Vorabend des Produktionsbeginns zur Verfügung stehen.

Sind die Stromanschlusskästen weiter als 50 Meter von diversen technischen Fahrzeugen (z.B. Schnittmobile, SNGs) entfernt, ist für zusätzliche Unterverteilungen zu sorgen.

Sämtliche Anschlüsse, insbesondere in den Außenbereichen, müssen in der entsprechenden Schutzart (IP-Klasse) ausgeführt sein und nachweislich mindestens zweimal jährlich (am besten jeweils rechtzeitig vor der Hin- und Rückrunde) einer Sicht- und Funktionsprüfung durch einen Fachbetrieb unterzogen und dokumentiert werden. Sämtliche Anschlusskästen auf dem Ü-Technik-Stellplatz (Stromversorgung, evtl. vorhandene Festverkabelung, Tele-kommunikationsanschlüsse) müssen zusätzlich überdacht und zur Vermeidung des Zugriffs durch Unbefugte abschließbar sein.

In den Stromanschlusskästen darf keine weitere Technik (z.B. Telefon-, Video-, Audio- oder Kameraanschlüsse) installiert werden. Für Kameraanschlüsse einer Festverkabelung oder Telefonanschlüsse sind jeweils separate Anschlusskästen gemäß den obigen Anforderun-gen einzusetzen.

Sind CEE-Anschlüsse mit einer Fehlerstromschutzschaltung (RCD) versehen, muss jede Steckverbindung über einen separaten RCD-Schalter (keine Gruppenbildung) mit folgenden Nennfehlerströmen verfügen:

- 125 Ampère CEE 500 mA;
- 63 Ampère CEE 300 mA;
- 32 Ampère CEE 30 mA;
- 16 Ampère CEE 30 mA.

Sämtliche (USV-)Anschlüsse sind stets eindeutig und dauerhaft mit dem Hinweis, dass diese unterbrechungsfrei ausgeführt sind, zu kennzeichnen.

Die DFL GmbH ist berechtigt, die Anforderungen an die jeweils zu gewährleistenden Versorgungs- und Anschlussstandards an veränderte Bedingungen der Basissignal-produktion anzupassen.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

Die genaue Positionierung und Dimensionierung der Stromanschlusskästen sind vor der Erstinstallation mit Sportcast abzustimmen und müssen jeweils mindestens folgende Anschlüsse enthalten:

Mindestanforderungen	Netzwerk		Stromanschlüsse										
	Anschlüsse	WLAN	LAN	125A CEE		63A CEE		32A CEE		16A CEE		16A Schuko	
Absicherung über...			USV	AV	USV	AV	USV	AV	USV	AV	USV	AV	
<b>Ü-Technik-Stellplatz</b>	-	-											
Hauptanschlusskasten/-kästen			3	-	2	-	10	-	4	-	4	-	
Ggf. zusätzliche Unterverteilung (wenn >50m Entf. zu techn. Fahrzeugen)			1	-	1	-	4	-	2	-	-	-	
<b>Kamerapositionen</b>	-	-											
Führungskamera			-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	
Scoutingfeed			-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	
<b>Medientribüne</b>	JA												
Kommentatoren-/Beobachter-Positionen		2	je Position à 3 Arbeitsplätze:									6	-
Erhebung der offiziellen Spieldaten		1	pro Arbeitsplatz:									2	-
Clubspezifische Spiel- und Spieleranalyse		1	pro Arbeitsplatz:									2	-
Print-/Online-Medien		-	pro Arbeitsplatz:									-	1
<b>Stadion-Innenraum</b>	JA	-											
Links von der Mittellinie			-	-	-	-	-	-	1	-	3	-	
Rechts von der Mittellinie			-	-	-	-	-	-	1	-	3	-	
Periphere Anschaltkästen Festverkabelung (falls vorhanden)											6		
An den in den Ecken vorgesehenen Positionen der Seilwinden für das ACS			In jeder Ecke:				1						
<b>Interview-Zonen</b>	JA	-											
Super-Flash-Zone			pro Super-Flash-Position:									1	-
Flash-Interview-Zone			pro Flash-Position:									3	-
Mixed-Zone											-	-	
<b>TV-Studios</b>	JA	-											
Indoor-Studio (pro Studio)			-	-	-	-	1	-	-	-	6	-	
Pitch View-Studio (pro Studio)			-	-	-	-	1	-	-	-	6	-	
<b>Medienräume</b>	JA												
Pressekonferenzraum		Indiv.	Je nach individueller Ausstattung:									-	X
Medienarbeitsraum (falls vorhanden)		Indiv.	pro Arbeitsplatz (mind.):									-	1
Fotografenarbeitsraum (falls vorhanden)		Indiv.	pro Arbeitsplatz (mind.):									-	1
<b>Serverräume</b>	-												
Signalübergaberaum			Je nach individueller Ausstattung:									X	-
Medientribüne			Je nach individueller Ausstattung:									X	-
<b>Mannschaftskabine</b>	JA												
<b>Busankunft-Bereiche</b> (falls innerhalb des Stadionareals)	JA												

Tabelle 7: Übersicht über die an den medientechnischen Anschlusspunkten vorzuhaltende Mindestanzahl an Stromanschlüssen (USV = unterbrechungsfreie Stromversorgung; AV = Allgemeine Versorgung (i.d.R. Hausstrom))

Die DFL GmbH ist berechtigt, die Anforderungen an die jeweils zu gewährleistenden Versorgungs- und Anschlussstandards an veränderte Bedingungen der Basissignalproduktion anzupassen.

### 7. Flutlicht

Die Stadien der Bundesliga und 2. Bundesliga müssen über eine Beleuchtungsanlage verfügen, die den besonderen Anforderungen hochauflösender Basissignalproduktionen sowie sämtlichen weiteren Medienproduktionen genügt.

Sofern die Einschaltung der Flutlichtanlage am Spieltag erforderlich ist oder wird, gelten die Beleuchtungsanforderungen für die Basissignalproduktion grundsätzlich für den Zeitraum von 60 Minuten vor der Anstoßzeit bis zum Ende des Nachlaufs der Basissignalproduktion (i.d.R. ca. 25 Minuten nach dem Abpfiff). Sämtliche Planungen eines Clubs, die Flutlichtanlage am Spieltag innerhalb dieses Zeitraums herunterzudimmen oder gar zeitweise auszuschalten (z.B. für Lichtshows), sind zwingend rechtzeitig vor einem Spieltag von DFL/Sportcast freigegeben zu lassen.

Zusätzlich ist das Flutlicht zu folgenden Zeitpunkten der Produktionsvorbereitung mit voller Leistung einzuschalten, um standardmäßige Tests unter den beim Spiel herrschenden Lichtbedingungen durchzuführen, sofern der jeweilige Technologie-Anbieter es für erforderlich erachtet:

- 3 Stunden vor dem Spiel für die Einstellung des Torlinientechnologiesystems sowie standardisierter Prüftests auf dem Spielfeld;
- 2 Stunden vor dem Spiel zur Kalibrierung und Synchronisierung der Kameras der Basissignalproduktion mit dem Video-Assist-System.

Im Einzelnen muss die Flutlichtanlage folgende Voraussetzungen/Spezifikationen erfüllen:

#### 7.1. Anforderungen an LED-Flutlichtanlagen

Durch die weiter steigende Qualität der Basissignalproduktionen durch immer höher auflösende Aufnahmen mit einer zudem größeren Anzahl an Kameras war es erforderlich, die Anforderungen an die Beleuchtungsstärken in Richtung hoher Kamerapositionen ( $E_{cam}$ ) durch Anforderungen an vertikale Beleuchtungsstärken in die vier orthogonalen Richtungen eines Messpunktes abzulösen (siehe auch jeweils aktuelle Version des UEFA Stadium Lighting Guide).

LED-Flutlichtanlagen haben verpflichtend die nachfolgenden Anforderungen durch Anwendung der orthogonalen Messmethode zu erfüllen (siehe Tabelle 8).

Weitere Informationen zur Anforderung an das Messprotokoll, das spätestens alle drei Jahre in einer aktualisierten, maximal sechs Monate alten Fassung eingereicht werden muss, sind in Anlage 4 aufgeführt.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

Variable	Anforderungen					
	Elite Level A		Level A		Level B	
	Bundesliga		2. Bundesliga			
$E_h$		> 2.000 lux		> 1.500 lux		> 1.400 lux
Gleichmäßigkeit U1h		> 0.50		> 0.50		> 0.50
Gleichmäßigkeit U2h		> 0.70		> 0.70		> 0.70
$E_v$ -0° (0° zur Bezugsebene)	∅ min	> 1.500 lux > 1.000 lux	∅ min	> 1.250 lux > 700 lux	∅ min	> 1.000 lux > 600 lux
Gleichmäßigkeit U1v-0°		> 0,50		> 0,40		> 0,40
Gleichmäßigkeit U2v-0°		> 0.60		> 0.50		> 0.50
$E_v$ -90° (90° zur Bezugsebene)	∅ min	> 1.500 lux > 1.000 lux	∅ min	> 1.250 lux > 700 lux	∅ min	> 1.000 lux > 600 lux
Gleichmäßigkeit U1v-90°		> 0,50		> 0,40		> 0,40
Gleichmäßigkeit U2v-90°		> 0.60		> 0.50		> 0.50
$E_v$ -180° (180° zur Bezugsebene)	∅ min	> 1.500 lux > 1.000 lux	∅ min	> 1.250 lux > 700 lux	∅ min	> 1.000 lux > 600 lux
Gleichmäßigkeit U1v-180°		> 0,50		> 0,40		> 0,40
Gleichmäßigkeit U2v-180°		> 0.60		> 0.50		> 0.50
$E_v$ -270° (270° zur Bezugsebene)	∅ min	> 1.500 lux > 1.000 lux	∅ min	> 1.250 lux > 700 lux	∅ min	> 1.000 lux > 600 lux
Gleichmäßigkeit U1v-270°		> 0,50		> 0,40		> 0,40
Gleichmäßigkeit U2v-270°		> 0.60		> 0.50		> 0.50
Flickerfaktor (FF)	∅ max	< 3% < 3%	∅ max	< 12% < 15%	∅ max	< 12% < 15%
Gleichmäßigkeit benachbarter Messpunkte (MAUR)		> 0.60 ≤ 10 Fehler		> 0.60 ≤ 20 Fehler		> 0.60 ≤ 30 Fehler
Farbtemperatur (Tc)		5.000–6.200K		5.000–6.200K		5.000–6.200K
Farbwiedergabe (Ra)		≥ 80 Ra		≥ 80 Ra		≥ 80 Ra
Blendschutz (R <sub>G</sub> )		< 50		< 50		< 50
Wartungsfaktor (MF)		0.90 LED 0.80 HID		0.90 LED 0.80 HID		0.90 LED 0.80 HID

$E_h$  = Durchschnittliche horizontale Beleuchtungsstärke       $E_v$  = Durchschnittliche vertikale Beleuchtungsstärke

Tabelle 8: Übersicht über die zu erfüllenden Anforderungen an die Beleuchtungsstärken neuer Flutlichtanlagen

## 7.2. Anforderungen an herkömmliche Flutlichtanlagen

### Beleuchtungsstärke in Richtung Kameras ( $E_{cam}$ )

Die Beleuchtungsanlagen der Stadien der Bundesliga ohne reine LED\_Flutlichtanlage müssen das Spielfeld in Richtung bestimmter hoher Kamerapositionen im Tribünenbereich mit einer mittleren Beleuchtungsstärke von mindestens 1.600 Lux ( $E_{cam}$ ) (2. Bundesliga:

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

mindestens 1.200 Lux ( $E_{cam}$ ), möglichst aber mindestens 2.000 Lux ( $E_{cam}$ ) ausleuchten. Dabei sind über die Messungen auch die in der Tabelle 9 aufgeführten Gleichmäßigkeiten nachzuweisen.

Um eine schlagartig abfallende Beleuchtungsstärke in den Randbereichen außerhalb des Spielfeldes zu vermeiden, müssen diese Randbereiche (mindestens 1,5 Meter neben der Seiten-/Torlinie) in der Lichtplanung berücksichtigt werden. Dabei soll die mittlere Beleuchtungsstärke der Randbereiche  $2/3$  der mittleren Beleuchtungsstärke des Spielfeldes in Richtung Führungskamera bei einer Gleichmäßigkeit von  $E_{min}/E_{max} = 0,3$  und  $E_{min}/E_{mittel} = 0,5$  nicht unterschreiten.

		Beleuchtungsstärke		Gleichmäßigkeit		
		in Richtung der hohen Kameras				horizontal
		$E_{cam}$ (Lux)		$E_{min}/E_{max}$	$E_{min}/E_{mitt}$	$E_{min}/E_{mitt}$
<b>Führungskamera</b> (ganzes Spielfeld)	<b>BL</b>	<b>1.600</b> <i>(möglichst 2.000)</i>	<b>0,4</b>	<b>0,6</b>	<b>0,7</b>	
	<b>2BL</b>	<b>1.200</b>				
<b>16m hoch</b> (links und rechts; jeweils ganzes Spielfeld)	<b>BL</b>	<b>1.600</b> <i>(möglichst 2.000)</i>				
	<b>2BL</b>	<b>1.200</b>				
<b>Hintertor-hoch</b> (kameranahe Spielfeldhälfte)	<b>BL</b>	<b>1.600</b> <i>(möglichst 2.000)</i>				
	<b>2BL</b>	<b>1.200</b>				

Tabelle 9: Übersicht über die zu erfüllenden Anforderungen an die Beleuchtungsstärke des Flutlichts in Richtung bestimmter hoher Kamerapositionen; gültig für alle bestehenden Flutlichtanlagen

Da die Grundlage zur Erfüllung von Anforderungen an eine hochwertigere orthogonale Messung der Beleuchtungsstärken bereits in der Planung einer Flutlichtanlage gelegt werden muss, behalten die Anforderungen an die vertikalen Beleuchtungsstärken in Richtung hoher Kamerapositionen ( $E_{cam}$ ) aller vor 2021 erbauten Flutlichtanlagen so lange ihre Gültigkeit, bis eine bestehende Anlage umfangreich saniert oder durch eine neue LED-Flutlichtanlage in Gänze ersetzt wird.

### 7.3. Flutlichtmessprotokoll

Grundlage für die Beurteilung einer Flutlichtanlage ist ein von einem unabhängigen Fachunternehmen zu erstellendes Flutlichtmessprotokoll, das neben der Ermittlung der jeweiligen Beleuchtungsstärken anhand eines Messrasters (vgl. Anlage 4) mindestens auch die folgenden Angaben enthalten muss:

- Messgerät
- Datum der Messung
- Messergebnisse
- Zusammenfassung der Berechnungen
- Messbeurteilung

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

Das vollständige Flutlichtmessprotokoll ist alle drei Jahre in einer aktualisierten, maximal sechs Monate alten Fassung einzureichen. Die DFL GmbH empfiehlt, die detaillierten inhaltlichen Anforderungen an ein standardisiertes Flutlichtmessprotokoll bei Sportcast abzurufen. Darüber hinaus muss vom Club jährlich eine Überprüfung und Wartung der Flutlichtanlage durchgeführt werden.

### 8. DFL-Infrastruktur in den Stadien

DFL/Sportcast sind berechtigt, einzelne für die (Signal-)Produktionen benötigte Systeme auch dauerhaft zu installieren bzw. von entsprechend beauftragten Dritten installieren zu lassen.

Der Club wird dafür Sorge tragen, dass diese fest installierten Systeme insbesondere auch außerhalb der Spieltage hinreichend vor Beeinträchtigungen und Schäden abgesichert sind. Aktuell sind dies insbesondere, aber nicht abschließend:

#### **Sportcast für nachfolgende Systeme/Installationen:**

- Spielertunnelkameras (vgl. Ziffer B.3.2.5.3.)
- Surround-Mikrofon (vgl. Ziffer B.3.3.2.)
- Glasfasernetz (vgl. Ziffer B.3.1.5.)
- Verkabelung der Medientribüne (falls nicht vom Club genutzt)

Eine Nutzung dieser von Sportcast installierten Systeme außerhalb der Spieltage ist nur nach vorheriger Abstimmung mit und Zusage von Sportcast möglich.

#### **Folgende DFL-Dienstleister für die nachfolgenden Systeme/Installationen:**

- System zur Erhebung der offiziellen Spieldaten (vgl. Ziffer 8.1.): Sportec Solutions;
- Torlinientechnologiesystem (vgl. Ziffer 9.1.): Sportec Solutions;
- Schiedsrichterfunk (vgl. Ziffer 9.2.): Riedel Communications GmbH & Co. KG.

Der Club hat zudem sämtliche Arbeiten im Stadion, die zu einer Beeinträchtigung oder zum Abschalten der oben genannten Systeme führen, rechtzeitig per E-Mail an [Infrastruktur@Sportcast.de](mailto:Infrastruktur@Sportcast.de) zu kommunizieren, über die neben Sportcast auch die Verantwortlichen der weiteren Betreiber informiert werden.

### 9. Kosten

Sofern in diesen Medienrichtlinien nicht abweichend geregelt, trägt der Club die Kosten für die Installation, den Betrieb und die Nutzung der nach diesen Medienrichtlinien zu schaffenden infrastrukturellen Voraussetzungen und Einrichtungen. Dazu zählen insbesondere, aber nicht abschließend die Kosten für die Installation der dauerhaften Einrichtungen für die

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

Basissignalproduktion (Kamerapositionen und Kabelwege) und die Arbeitsplätze der Medienvertreter in den verschiedenen Stadionbereichen.

Sportcast trägt die Kosten der Basissignalproduktion (insbesondere Ü-Technik-Dienstleister, Kamerapersonal, Signal-Kontribution/-Distribution).

Jeder Medienvertreter trägt die in Ausübung seiner Tätigkeit anfallenden Kosten (z.B. Aktivierungs-, Leitungs- oder Nutzungskosten) selbst.

Der jeweilige Nutzer eines Indoor-Studio(s) und/oder eines Pitch View-Studios trägt die hierfür anfallenden Ausstattungskosten (z.B. Dekoration, Licht).

Sofern ein Club Umbauten in einem Stadion vornimmt, hat er die Kosten für die Demontage und die Neuinstallation etwaiger Festinstallationen von Sportcast bzw. Partnern und/oder Beauftragten der DFL GmbH (z.B. Spielertunnelkameras, Surround-Mikrofone, Outdoor-Gehäuse des Glasfasernetzes, Kamerasysteme des Erhebers der Trackingdaten, Kamerasysteme des Anbieters eines Torlinientechnologiesystems, Festinstallationen eines Audio-Verwertungsrechteinhabers) einschließlich etwaiger während der Umbauphase anfallenden temporären Aufwendungen zur Gewährleistung des Einsatzes entsprechender Systeme zu tragen.

### **10. Sicherstellung und Gewährleistung der Produktion und Kostenzuordnung**

Der Club trägt die Verantwortung dafür, dass sämtliche medientechnischen Einrichtungen und infrastrukturellen Anforderungen auch den jeweils gültigen und anwendbaren gesetzlichen und behördlichen Vorgaben und Bestimmungen entsprechen.

Sämtliche Verkehrssicherungspflichten im Zusammenhang mit den Anforderungen dieser Medienrichtlinien sowie der dazu erlassenen Durchführungsbestimmungen muss der Club erfüllen. Der Club muss sicherstellen, dass der gesamte Stadionbetrieb den arbeitsschutzrechtlichen Vorschriften gemäß Arbeitsstättenverordnung (ArbStättV) und den gesetzlichen Unfallverhütungsvorschriften entspricht und muss alle erforderlichen und zumutbaren Maßnahmen zur Abwehr von Gefahren für die an der Basissignalproduktion und weiteren Bewegtbildproduktionen Beteiligten sowie der Medienvertreter treffen.

Falls die medientechnische Infrastruktur nicht den vorgegebenen Anforderungen entspricht, informiert die DFL GmbH den Club schriftlich über die festgestellten Mängel und bestimmt eine angemessene Frist für deren Beseitigung. Nach erfolglosem Ablauf der Frist oder bei nur unvollständiger Abhilfe kann die DFL GmbH oder Sportcast den Mangel selbst beseitigen, die erforderlichen Maßnahmen zur Vermeidung von produktionstechnischen Risiken treffen und Ersatz der erforderlich gewordenen Aufwendungen verlangen. Bei Dringlichkeit, insbesondere bei einer Gefährdung der Produktionen oder der Produktionsabläufe oder bei anderen besonderen Umständen ist die Selbstvornahme durch die DFL GmbH oder Sportcast auch ohne Fristsetzung zulässig.

## B. Infrastrukturelle Anforderungen

---

Für den Fall, dass Sportcast und/oder Kunden/Medienpartnern des DFL e.V. und der DFL GmbH durch eine nicht vorhandene oder nicht ausreichende medientechnische Infrastruktur, die der Club zu vertreten hat, Mehraufwendungen oder Schäden entstehen, hat der Club diese zu ersetzen.

Gleiches gilt für den Fall, dass Kunden/Medienpartner des DFL e.V. und der DFL GmbH Schadenersatzansprüche wegen nicht oder nicht wie geschuldet erbrachter Leistung (z.B. Ausfall der Übertragung aufgrund eines vom Club zu verantwortenden Stromausfalls oder aufgrund der Nichterfüllung der medientechnischen Anforderungen) geltend machen.

Die Möglichkeit der Verhängung von weiteren Maßnahmen und Sanktionen nach der Lizenzierungsordnung und/oder dem Lizenzvertrag bleibt jeweils unberührt.

## C. Begriffsbestimmungen

Für die Definition, Anwendung, Auslegung und Interpretation der in diesen Medienrichtlinien verwendeten Begriffe sind die Begriffsbestimmungen der Anlage 1 zu diesen Medienrichtlinien maßgeblich.

## D. Ausnahmegenehmigungen

In besonders begründeten Fällen kann der DFL e.V. auf Antrag Ausnahmen von den zwingenden Vorgaben der Medienrichtlinien gewähren.

## E. Durchführungsbestimmungen

Die DFL GmbH ist befugt, Durchführungsbestimmungen zu den Medienrichtlinien zu erlassen. Diese Durchführungsbestimmungen legen insbesondere die Voraussetzungen für eine Akkreditierung, die Arbeitsbereiche für die Medienvertreter innerhalb der Stadien und die Berechtigungen der akkreditierten Medienvertreter zur Durchführung redaktioneller Arbeit in den Arbeitsbereichen fest.

## F. Inkrafttreten

Diese vorliegende Fassung der Medienrichtlinien tritt mit Wirkung zum 6. Dezember 2024 in Kraft und ersetzen die zuvor geltende Fassung.



# ANLAGEN

**zu den MEDIENRICHTLINIEN  
für die Spiele der Bundesliga und 2. Bundesliga**

Gültig mit Beginn der Spielzeit 2025/26

### Anlage 1: Begriffsbestimmungen

Begriff	Bedeutung
10-2-2-5 Zeitfenster	bezeichnet den Zeitraum ab zehn Minuten vor der Anstoßzeit eines Spiels bis zwei Minuten nach Abpfiff der ersten Halbzeit sowie ab zwei Minuten der Anstoßzeit der zweiten Halbzeit bis fünf Minuten nach Abpfiff eines Spiels.
Audiokonzept	bezeichnet das vertraglich zwischen dem DFL e.V. und den Verwertungsrechteinhabern vereinbarte Konzept, mit wie vielen Mikrofonen der Internationale Ton produziert wird.
Audio-Verwertungsrechteinhaber	bezeichnet zur Audio-Berichterstattung über die Spiele berechnete Unternehmen.
Audiovisuelle Verwertungsrechteinhaber	bezeichnet nationale und internationale Inhaber von audiovisuellen Verwertungsrechten an den Spielen (z.B. Live-, Erst- und Zweitverwerter).
Basissignal/ Basissignalproduktion	bezeichnet die Aufnahmen und Aufzeichnungen der Spiele mit internationalem Ton aus dem Stadion, die den audiovisuellen Verwertungsrechteinhabern jeweils im 10-2-2-5-Zeitfenster bereitgestellt werden.
Beobachterplatz (Observer-Seat)	bezeichnet einen Tribünen-Arbeitsplatz (Sitzplatz) auf der Seite der Basissignalproduktion (i.d.R. Teil der Medientribüne) und wird – in Abhängigkeit von den Kapazitäten im jeweiligen Stadion – mit oder ohne Tisch zugeteilt.
Club/Clubs	bezeichnet eine(n)/die lizenzierte(n) Verein(e) bzw. Kapitalgesellschaft(en) der Bundesliga und 2. Bundesliga der jeweiligen Spielzeit einschließlich des an den Relegationsspielen teilnehmenden Vereins bzw. der Kapitalgesellschaft der 3. Liga.
Club-Mitwirkungsrichtlinie	bezeichnet die Richtlinie zur Unterstützung und Förderung der sich aus dem Betrieb der DFL-Wettbewerbe ergebenden und durch den DFL e.V. gemeinschaftlich vermarkteten Rechte.
Doppelproduktion	bezeichnet die Produktion eines zusätzlichen Basissignals von der der Basissignalproduktion gegenüberliegenden Tribünenseite.
Fieldreporter-Platz	bezeichnet einen Arbeitsbereich am Rand des Stadion-Innenraums (mit Blickmöglichkeit auf das Spielfeld), in dem auf maximal 2x1,5m ein „technischer Arbeitsplatz“ für maximal zwei Mitarbeiter und zwei Monitore eingerichtet werden kann.

## Anlage 1: Begriffsbestimmungen

Fieldreporter-Position	bezeichnet einen Innenraum-Arbeitsbereich am Spielfeldrand außerhalb der jeweiligen Technischen Zonen, in dem audiovisuelle Live-Verwerter unilaterale Produktionen (z.B. Interviews, Auf-sager) vor dem Spiel und in der Halbzeitpause durchführen können. Nach dem Spiel wird die Fieldreporter-Position durch die Super-Flash-Zone ersetzt.
Gläsernes Studio / Pitch View-Studio	bezeichnet eine Räumlichkeit im Tribünenbereich oder am Rande des Stadion-Innenraums mit Blick auf das Spielfeld für unilaterale (Studio-)Aktivitäten der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber.
Halbzeitpause	bezeichnet die Zeitspanne zwischen Abpfiff der 1. Halbzeit und dem Anpfiff der 2. Halbzeit.
Guide	bezeichnet die in den entsprechenden Richtlinien in ihrer jeweils gültigen Fassung festgelegten Vorgaben und Bestimmungen der DFL GmbH zum einheitlichen Erscheinungsbild der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga, insbesondere die Guideline für den Einsatz der DFL-Marken und Club-Marken und die Guideline für den Einsatz der DFL-Grafiken, einschließlich des Grafikkatalogs, in ihrer jeweils gültigen Fassung
Indoor-Flash-Zone	bezeichnet einen dauerhaft eingerichteten, zentralen und überdachten Arbeitsbereich auf dem Weg der Mannschaften vom Spielfeld in die Kabinen, in der Regel außerhalb des Stadion-Innenraums, in dem entsprechend berechnete Erwerber nach einem Spiel Interviews führen dürfen.
Indoor-Studio	bezeichnet eine Räumlichkeit in der Nähe der Medienarbeitsbereiche für unilaterale (Studio-)Aktivitäten der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber.
Interview-Zonen	bezeichnen zusammenfassend sämtliche Flächen und Zonen in einem Stadion, in denen nach den Spielen Interviews geführt werden können.
Kamerakonzert	bezeichnet das vertraglich zwischen dem DFL e.V. und den Verwertungsrechteinhabern vereinbarte Konzept, mit wie vielen Kameras ein Spiel produziert wird.
Kameraplattform	bezeichnet ein mit einem Tribünenkörper baulich verbundenes Element zum Aufbau einer Kameraposition.
Kamerapodest	bezeichnet ein von einem Tribünenkörper baulich getrenntes Element zum Aufbau einer Kameraposition.
Kommentatoren-/ Beobachter-Position	bezeichnet einen Tribünen-Arbeitsbereich (Tisch + Sitzplätze) auf der Seite der Basissignalproduktion (i.d.R. Teil der Medientribüne) mit maximal drei Arbeitsplätzen.

## Anlage 1: Begriffsbestimmungen

Kommentatoren-Kamera	bezeichnet eine unbemannte, statisch fixierte Kamera begrenzter Größe (z.B. Webcam, GoPro, Q-Ball), die von dem Spielfeld abgewandt an der Kommentatoren-Position zur Herstellung von Kommentatoren-Kamera-Aufnahmen angebracht ist.
Leuchtturmspiele	bezeichnet von der DFL bestimmte Spiele, bei denen von den beteiligten Clubs zusätzliche Mitwirkungsleistungen, die in den jährlichen Durchführungsbestimmungen näher erläutert sind, zu erbringen sind. In einer Spielzeit können von der DFL 15 Spiele in der Bundesliga und 5 Spiele in der 2. Bundesliga zu Leuchtturmspielen bestimmt werden.
Medienarbeitsbereiche	bezeichnet zusammenfassend sämtliche Räumlichkeiten und Arbeitsbereiche innerhalb und außerhalb des Stadion-Innenraums, in denen Medienvertreter ihre jeweilige Tätigkeit ausüben können.
Medienvertreter	bezeichnet zusammenfassend sämtliche Mitarbeiter und Beauftragte der verschiedenen Medienvertretergruppen, insbesondere aber nicht abschließend audiovisuelle und Audio-Verwertungsrechteinhaber, Print-/Online-Medien und Fotografen.
Mixed-Zone	bezeichnet einen dauerhaft eingerichteten, zentralen und überdachten Bereich zwischen den Mannschaftskabinen(-ausgängen) und den Mannschaftsbussen, in dem zugangsberechtigte Medienvertreter nach einem Spiel Interviews führen dürfen.
PK-Bilder (Post-Match)	bezeichnet die von Sportcast oder einem Club erstellten Aufnahmen und Aufzeichnungen der Pressekonferenzen, die vor einem Spiel (Pre-Match) sowie nach einem Spiel (Post-Match) stattfinden.
Pitch-Flash-Zone	bezeichnet einen temporär eingerichteten, zentralen Arbeitsbereich auf dem Spielfeld, in dem audiovisuelle Live-Verwerter nach einem Leuchtturmspiel Interviews führen können
Presenter-Position	bezeichnet einen Innenraum-Arbeitsbereich am Spielfeldrand außerhalb der Technischen Zonen, in dem ein audiovisueller Live-Verwerter vor einem Spiel, in der Halbzeitpause und/oder nach einem Spiel eine (Outdoor-)Studio-Position aufbauen kann.
Produktions-Disposition	bezeichnet ein für das Spiel erstelltes Dokument mit allen produktionsrelevanten Informationen (u.a. zeitlicher Ablauf, Stabliste, Leitungsdaten sowie technische Pakete), das allen an den audiovisuellen Produktionen des Spiels Beteiligten online und über eine Dispo-App zur Verfügung gestellt wird.

## Anlage 1: Begriffsbestimmungen

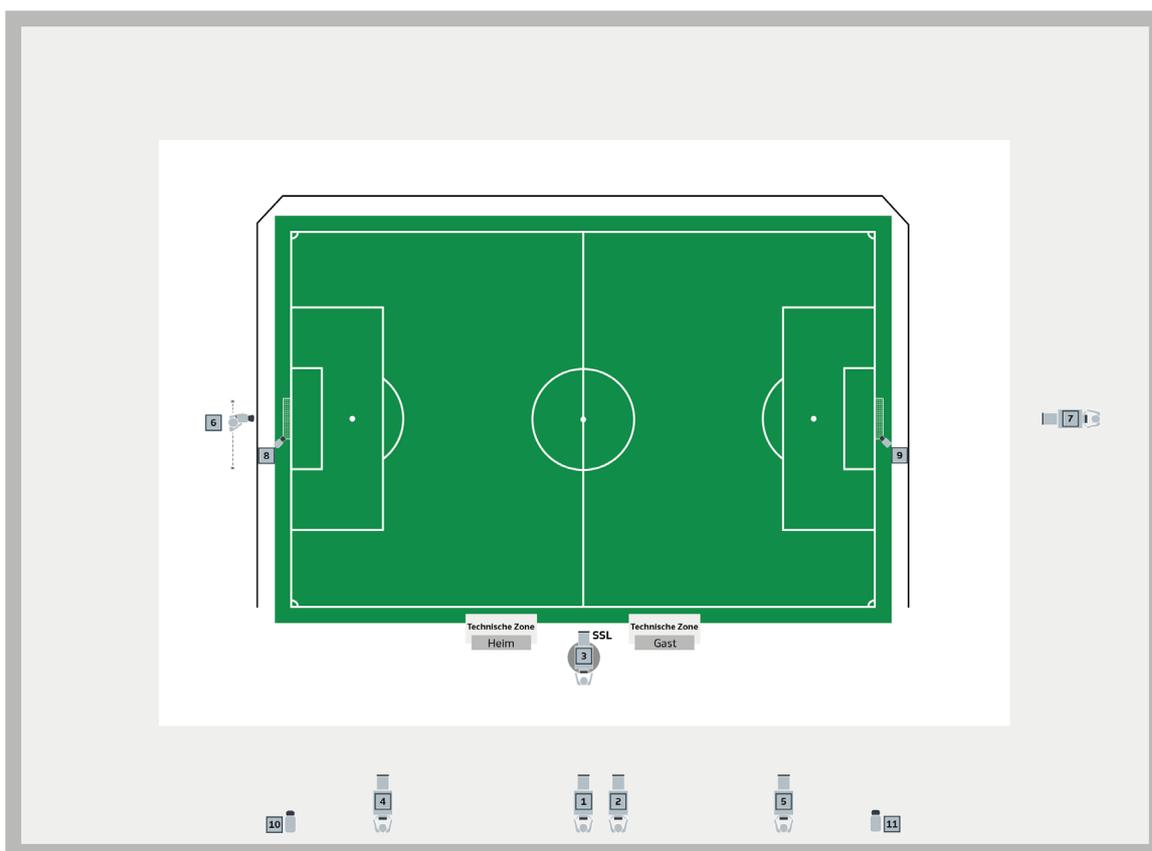
---

Scoutingfeed	bezeichnet das von der Sportec Solutions GmbH hergestellte Bewegtbildsignal von den Spielen, das eine Gesamtansicht des Spielfeldes ermöglicht und spezifisch für Zwecke der Spiel- und Spieleranalyse geeignet ist.
Spielbeginn/Spielende	bezeichnet den Beginn eines Spiels gemäß der von der DFL festgelegten Anstoßzeit bzw. das tatsächliche Ende eines Spiels mit dem Abpfiff durch den Schiedsrichter.
Spiele	bezeichnet die während einer Spielzeit stattfindenden Meisterschaftsspiele der Bundesliga und/oder 2. Bundesliga, die Relegationsspiele zwischen Bundesliga und 2. Bundesliga und zwischen 2. Bundesliga und 3. Liga und das Spiel um den Supercup.
Spielwoche	bezeichnet die Werktage vor einem Wochenendspieltag.
Sportcast	bezeichnet die Sportcast GmbH, eine hundertprozentige Tochtergesellschaft der DFL GmbH mit Sitz in Köln, die das Basissignal der Spiele produziert.
Super-Flash-Zone	bezeichnet einen temporär eingerichteten Arbeitsbereich am Spielfeldrand auf Höhe der Mittellinie, in dem audiovisuelle Live-Verwerter nach einem Spiel Interviews führen können.
TV-Studio	bezeichnet zusammenfassend Indoor- Studio und Pitch View-Studio.
Unilaterale Produktionen	bezeichnet zusammenfassend alle individuellen, von der Basis-signalproduktion unabhängigen Produktionen der audiovisuellen Verwertungsrechteinhaber.
Ü-Technik-Stellplatz / TV-Compound	bezeichnet einen abgetrennten und kontrollierten Parkbereich auf dem bzw. unmittelbar angrenzend an das Gelände eines Stadions für. Übertragungswagen, Schnitt- und Produktionsmobile, etc.
Verwertungsrechteinhaber	bezeichnet die Vertragspartner, mit denen der DFL e.V. einen Vertrag über den Erwerb der Nutzungsrechte an den Spielbildern zur Audio- und/oder audiovisuellen Live-Verwertung, zeitversetzten Verwertung, Nachverwertung und Archivverwertung geschlossen hat.

## Anlage 2: Produktionsstandards

### 1. Kamerakonzepte

#### 1.1. Kamerakonzept 2. Bundesliga Einzel/Konferenz



Kamera	Bezeichnung	Optik	Kamera	Bezeichnung	Optik
KA1	Führung, Mitte hoch	Normal	KA7	Hintertor hoch rechts	Sport
KA2	Führung nah, Mitte hoch	Sport	KA8	Chip am Tor links	WW
KA3	Mitte flach, SSL, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA9	Chip am Tor rechts	WW
KA4	16m hoch links	Sport	KA10	Torlinie links	Normal
KA5	16m hoch rechts	Sport	KA11	Torlinie rechts	Normal
KA6	Hintertor flach links, Hand	Normal			

### 1.2. Kamerakzept 2. Bundesliga Topspiel



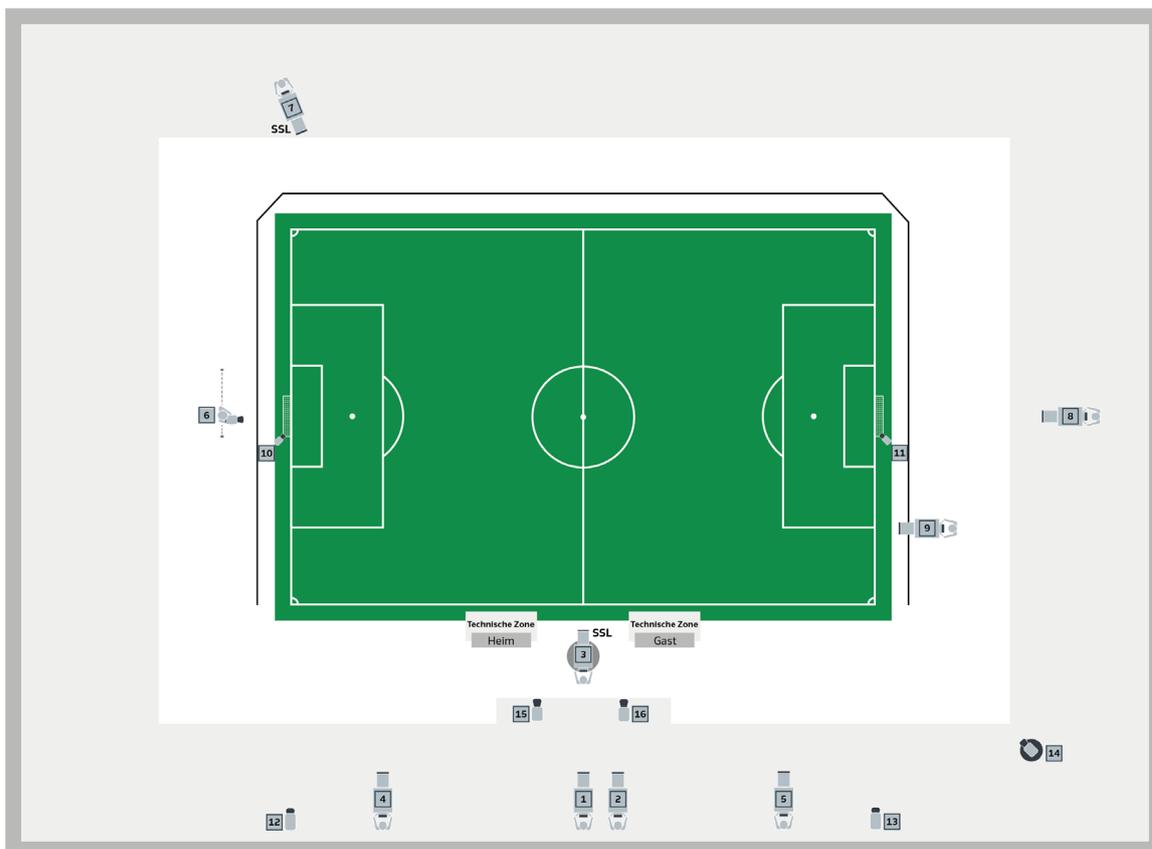
Kamera	Bezeichnung	Optik	Kamera	Bezeichnung	Optik
KA1	Führung, Mitte hoch	Normal	KA7	Hintertor hoch rechts	Sport
KA2	Führung nah, Mitte hoch	Sport	KA8	Hintertor flach rechts, SSL	Sport
KA3	Mitte flach, SSL, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA9	Chip am Tor links	WW
KA4	16m hoch links	Sport	KA10	Chip am Tor rechts	WW
KA5	16m hoch rechts	Sport	KA11	Torlinie links	Normal
KA6	Hintertor flach links, Hand	Normal	KA12	Torlinie rechts	Normal

### 1.3. Kamerakzept 2. Bundesliga Event



Kamera	Bezeichnung	Optik	Kamera	Bezeichnung	Optik
KA1	Führung, Mitte hoch	Normal	KA9	Reverse Hintertor flach links	Sport
KA2	Führung nah, Mitte hoch	Sport	KA10	Reverse halbhoch, SSL	Sport
KA3	16m flach links, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA11	Hintertor hoch rechts	Sport
KA4	Mitte flach, SSL, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA12	Hintertor flach rechts	Sport
KA5	16m flach rechts, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA13	Chip am Tor links	WW
KA6	16m hoch links	Sport	KA14	Chip am Tor rechts	WW
KA7	16m hoch rechts	Sport	KA15	Torlinie links	Normal
KA8	Hintertor flach links, Hand	Normal	KA16	Torlinie rechts	Normal

### 1.4. Kamerakzept Bundesliga Einzel/Standard



Kamera	Bezeichnung	Optik	Kamera	Bezeichnung	Optik
KA1	Führung, Mitte hoch	Normal	KA9	Hintertor flach rechts	Sport
KA2	Führung nah, Mitte hoch	Sport	KA10	Chip am Tor links	WW
KA3	Mitte flach, SSL, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA11	Chip am Tor rechts	WW
KA4	16m hoch links	Sport	KA12	Torlinie links	Normal
KA5	16m hoch rechts	Sport	KA13	Torlinie rechts	Normal
KA6	Hintertor flach links, Hand	Normal	KA14	Beauty-Shot	(Super) WW
KA7	Reverse halbhoch, SSL	Sport	KA15	Spielertunnel I	WW
KA8	Hintertor hoch rechts	Sport	KA16	Spielertunnel II	WW

### 1.5. Kamerakzept Bundesliga Topspiel



Kamera	Bezeichnung	Optik	Kamera	Bezeichnung	Optik
KA1	Führung, Mitte hoch	Normal	KA11	Hintertor hoch rechts	Sport
KA2	Führung nah, Mitte hoch	Sport	KA12	Hintertor flach rechts, Hand	Normal
KA3	16m flach links, Steadicam	Sport	KA13	Chip am Tor links	WW
KA4	Mitte flach, SSL, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA14	Chip am Tor rechts	WW
KA5	16m flach rechts, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA15	Torlinie links	Normal
KA6	16m hoch links	Sport	KA16	Torlinie rechts	Normal
KA7	16m hoch rechts	Sport	KA17	Beauty-Shot	(Super)WW
KA8	Polecam Hintertor	Normal/WW	KA18	Spielertunnel I	WW
KA9	Reverse Hintertor flach links, SSL, 6-f.	Sport	KA19	Spielertunnel II	WW
KA10	Reverse halbhoch, SSL	Sport	KA20 a/b	CineCam	Normal

### 1.6. Kamerakzept Bundesliga Topspiel Plus



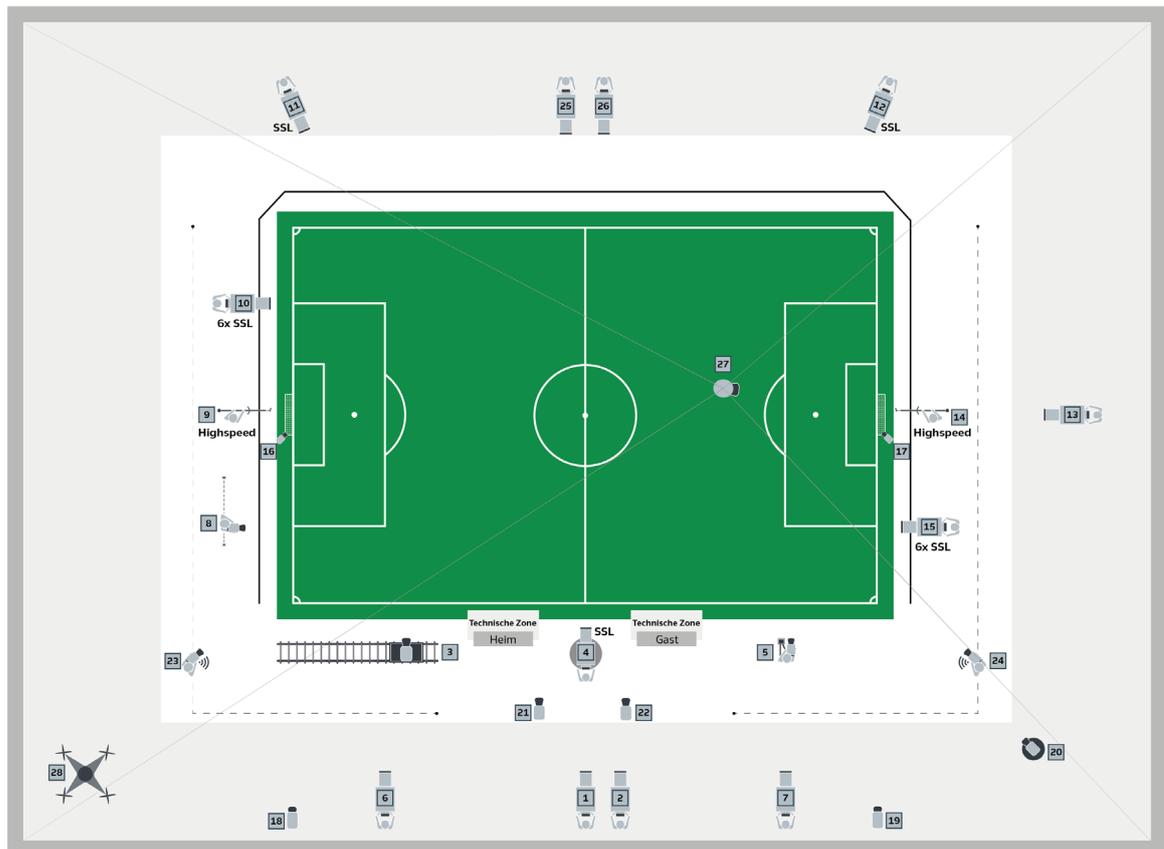
Kamera	Bezeichnung	Optik	Kamera	Bezeichnung	Optik
KA1	Führung, Mitte hoch	Normal	KA15	Hintertor flach rechts, SSL, 6-fach	Sport
KA2	Führung nah, Mitte hoch	Sport	KA16	Chip am Tor links	WW
KA3	16m flach links, Steadicam	Sport	KA17	Chip am Tor rechts	WW
KA4	Mitte flach, SSL, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA18	Torlinie links	Normal
KA5	16m flach rechts, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA19	Torlinie rechts	Normal
KA6	16m hoch links	Sport	KA20	Beauty-Shot	(Super)WW
KA7	16m hoch rechts	Sport	KA21	Spielertunnel I	WW
KA8	Hintertor flach links, Hand	Normal	KA22	Spielertunnel II	WW
KA9	Polecam Hintertor links, Highspeed	Normal/WW	KA23	CineCam links	Normal
KA10	Reverse Hintertor flach links, SSL, 6-f.	Sport	KA24	CineCam rechts	Normal
KA11	Reverse halbhoch I, SSL	Sport	KA25	Reverse Mitte halbhoch I	Normal
KA12	Reverse halbhoch II, SSL	Sport	KA26	Reverse Mitte halbhoch II	Normal
KA13	Hintertor hoch rechts	Sport	KA27	Aerial Camera System	WW
KA14	Polecam Hintertor rechts, Highspeed	Normal/WW	KA28	Drohne	Normal

### 1.7. Kamerakzept Bundesliga Event



Kamera	Bezeichnung	Optik	Kamera	Bezeichnung	Optik
KA1	Führung, Mitte hoch	Normal	KA13	Hintertor flach rechts, Hand	Normal
KA2	Führung nah, Mitte hoch	Sport	KA14	Hintertor flach rechts, SSL, 6-fach	Sport
KA3	16m flach links, Steadicam	Sport	KA15	Chip am Tor links	WW
KA4	Mitte flach, SSL, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA16	Chip am Tor rechts	WW
KA5	16m flach rechts, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA17	Torlinie links	Normal
KA6	16m hoch links	Sport	KA18	Torlinie rechts	Normal
KA7	16m hoch rechts	Sport	KA19	Beauty-Shot	(Super)WW
KA8	Polecam Hintertor links	Normal/WW	KA20	Spielertunnel I	WW
KA9	Reverse Hintertor flach links	Sport	KA21	Spielertunnel II	WW
KA10	Reverse halbhoch I, SSL	Sport	KA22	Aerial Camera System	WW
KA11	Reverse halbhoch II, SSL	Sport	KA23 a/b	CineCam	Normal
KA12	Hintertor hoch rechts	Sport			

### 1.8. Kamerakzept Bundesliga Supercup

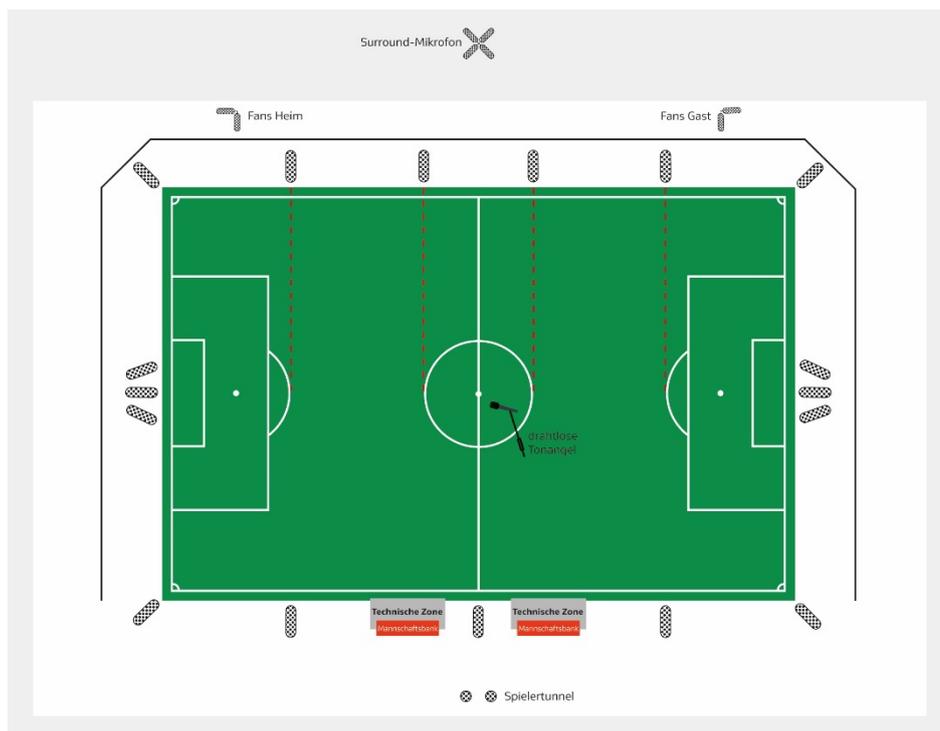


Kamera	Bezeichnung	Optik	Kamera	Bezeichnung	Optik
KA1	Führung, Mitte hoch	Normal	KA15	Hintertor hoch rechts	Sport
KA2	Führung nah, Mitte hoch	Sport	KA16	Chip am Tor links	WW
KA3	Schienenkamera	Normal/WW	KA17	Chip am Tor rechts	WW
KA4	Mitte flach, SSL, Spezial-Rundschiene Orbiter	Sport	KA18	Torlinie links	Normal
KA5	16m flach rechts, Steadicam	Sport	KA19	Torlinie rechts	Normal
KA6	16m hoch links	Sport	KA20	Beauty-Shot	(Super)WW
KA7	16m hoch rechts	Sport	KA21	Spielertunnel I	WW
KA8	Polecam Hintertor links, Highspeed	Normal/WW	KA22	Spielertunnel II	WW
KA9	Polecam Hintertor rechts, Highspeed	Normal/WW	KA23	CineCam links	Normal
KA10	Reverse Hintertor flach links, SSL, 6-f.	Sport	KA24	CineCam rechts	Normal
KA11	Reverse halbhoch I, SSL	Sport	KA25	Reverse Mitte halbhoch I	Normal
KA12	Reverse halbhoch II, SSL	Sport	KA26	Reverse Mitte halbhoch II	Normal
KA13	Hintertor flach links, Hand	Normal	KA27	Aerial Camera System	WW
KA14	Hintertor flach rechts, SSL, 6-fach	Sport	KA28	Drohne	Normal

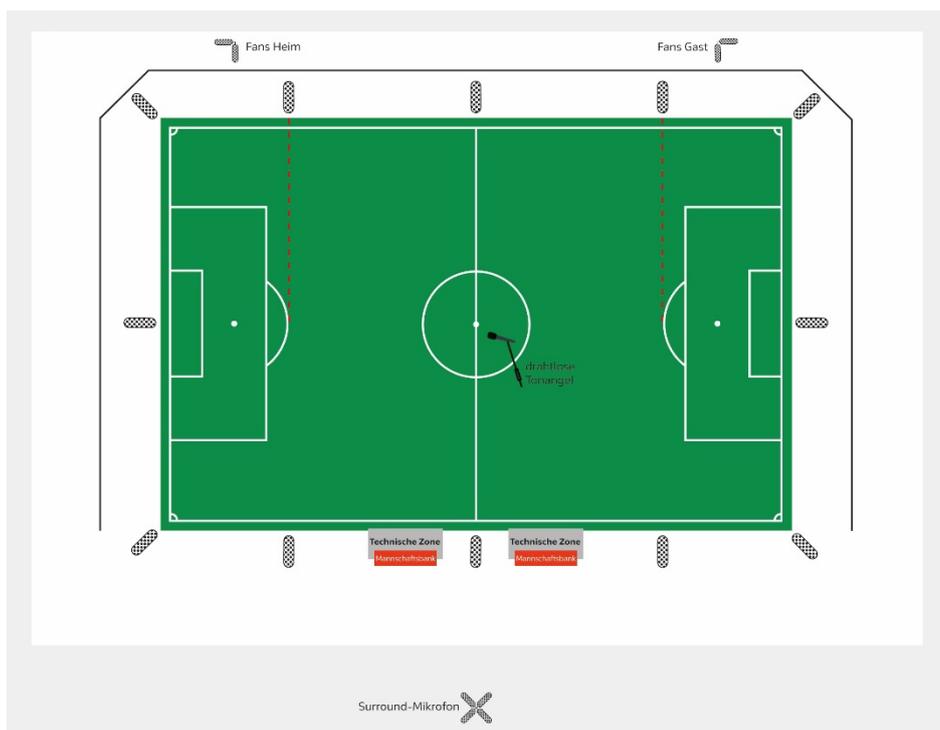
### 2. Audiokonzepte

Die Audiokonzepte bei den Spielen der Relegation und im Supercup orientieren sich an den jeweils genutzten Kamerakonzepten.

**Audiokonzept  
Bundesliga** (alle  
Kamerakonzepte)



**Audiokonzept  
2. Bundesliga** (alle  
Kamerakonzepte)



### Anlage 3 | Festverkabelungsanforderungen

Zur Gewährleistung einer technisch und zeitlich optimierten Basissignalproduktion sind in den Stadien der Bundesliga und 2. Bundesliga in folgenden Fällen glasfaserbasierte Festverkabelungen der medientechnischen Anschlusspunkte mit einem zentralen Anschlusskasten auf dem Ü-Technik-Stellplatz notwendig (siehe auch Ziffer B.3.4. bzw. B.3.4.2.):

<b>Bundesliga</b> und <b>2. Bundesliga</b>	→	Festverkabelung zu allen medientechnischen Anschlusspunkten in mehr als 250 Meter (Kabelweg-)Entfernung zum Ü-Technik-Stellplatz; Festverkabelung des Pressekonferenzraumes
<b>Bundesliga</b>	→ →	Festverkabelung aller Kamerapositionen im Tribünenbereich (Führung, 16m-hoch, Hintertor-hoch, Reverse halbhoch, Beauty-Shot).

Die im Folgenden aufgeführten Vorgaben sind Teil des Dokuments „Verkabelungsanforderungen für medienrelevante Positionen in den Stadien der Bundesliga und 2. Bundesliga“ von Sportcast, das fortlaufend aktualisiert wird und bei Bedarf angefordert werden kann.

#### 1. Allgemeine Vorgaben

Eine zu installierende Festverkabelung muss wie folgt beschaffen sein:

1. Die Verkabelung muss grundsätzlich durchgehend und ohne etwaig zwischengeschaltete Verteiler-/Patchräume vom Anschlusskasten auf dem Ü-Technik-Stellplatz zum jeweiligen medientechnischen Anschlusspunkt erfolgen und darf eine Länge von 400 Metern nicht überschreiten;
2. Bei der Planung und Installation sollten bei sämtlichen Kabellängen und bei der Dimensionierung der Signalübergabekästen Reserven berücksichtigt werden, um einen etwaigen Austausch der Armaturen sowohl im Fall eines technischen Defekts als auch bei künftigen Änderungen oder Ergänzungen der technischen Anforderungen zu ermöglichen.
3. Der Zugang zu sämtlichen Signalübergabekästen muss spätestens mit Produktionsbeginn und durchgängig bis zum Ende der letzten Produktionstätigkeiten des jeweiligen Ü-Technik-Dienstleisters uneingeschränkt gewährleistet sein. Bei produktionsintensiven Spielen und damit ggf. zusätzlich erforderlichen Aufbau- und Proben Tagen kann ein Produktionsbeginn bereits bis zu zwei Tage vor dem jeweiligen Spiel notwendig werden.
4. Sämtliche Signalübergabekästen müssen witterungsbeständig beschaffen (Schutzgrad mindestens IP54) oder positioniert und während der Nutzung mit angeschlossener Verkabelung verschließbar sein. Zudem sind alle Anschlusskästen stets direkt an der jeweiligen medienrelevanten Position zu installieren. Die Verbindungskabel der Ü-Technik-Dienstleister sind i.d.R. nicht länger als 10 Meter. Sollte ein

## Anlage 3: Festverkabelungsanforderungen

---

Signalübergabekasten aufgrund besonderer Umgebungsbedingungen nicht direkt an einer medienrelevanten Position installiert werden können, muss ausreichend Stellfläche für entsprechend notwendige Kabeltrommeln der Ü-Technik-Dienstleister vorgehalten werden.

5. Sämtliche Armaturtypen bzw. Anschlusspunkte in den Signalübergabekästen für Kameras und SingleMode Einzelfasern (siehe auch Ziffer 2.1 und 2.2) sind zwingend mit unverlierbaren Staub-/Feuchtigkeitsschutzkappen auszustatten, um etwaige Verschmutzungen bzw. Korrosion während der Nichtnutzungsphasen der Festverkabelung zu verhindern und die einwandfreie Funktionalität der entsprechenden Signalwege zu gewährleisten.

Die Wartung und die Reparatur einer Festverkabelung obliegt dem jeweiligen Stadionbetreiber/Club und muss mindestens 1x jährlich durchgeführt werden. Gemeldete Mängel an der Festverkabelung müssen schnellstmöglich, spätestens jedoch bis zum nächsten Heimspiel, behoben werden.

Alle in diesem Dokument aufgeführten Anforderungen beziehen sich auf die für die Basissignalproduktion benötigten Anschlüsse und somit nicht auf etwaige zusätzliche Anforderungen audiovisueller Verwertungsrechteinhaber oder internationaler Wettbewerbe (z.B. UEFA).

## 2. Armatur- und Kabeltypen

Die im Zuge des Einbaus einer verpflichtenden oder freiwilligen Festverkabelung zu berücksichtigenden Standards sind:

### 2.1. Kamerapositionen

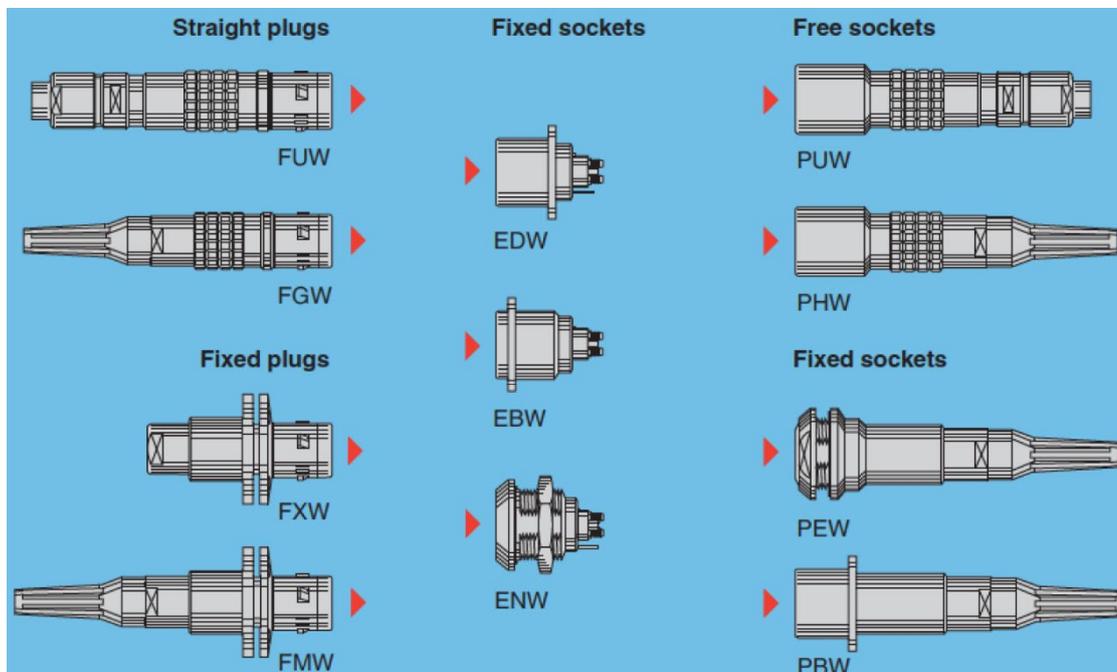
In enger Abstimmung mit den nationalen Ü-Dienstleistern ist 2017 – zur Vermeidung einer Heterogenität bei der Vorhaltung verschiedener Armaturtypen in den Stadien – eine Übereinkunft erzielt worden, sich auf die in der Folge aufgeführten Armatur- und Kabeltypen zu verständigen. Um diesen einheitlichen Standard beizubehalten, sollten andere Armaturtypen (z.B. OSI, Fischer) nicht verwendet werden.

Armaturtyp: Lemo Hybrid Fibre Connector SMPTE 304 (z.B. 3K.93C Serie)

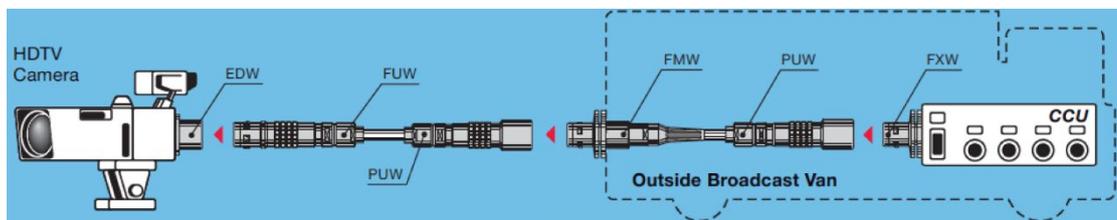
Kabeltyp: SMPTE 304/ 311 (z.B. Lemo 2SM.9.2.55.9) und inkl. Anschlussfelder

### Lemo 3K.93C Serie

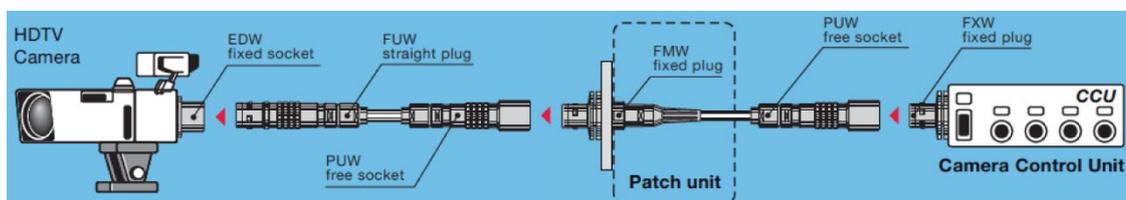
#### Modelle



#### Konfiguration Außenübertragung



#### Konfiguration Studio



## Anlage 3: Festverkabelungsanforderungen

### 2.2. Glasfaser (SingleMode)

Armaturtyp: E2000 APC mit 8° Schrägschliff

Kabeltyp(en): 24-fach Multicore mit 9/125 SM-Einzelfasern (z.B. Belden GOFB824)  
 12-fach Multicore mit 9/125 SM-Einzelfasern (z.B. Belden GOFB812)  
 6-fach Multicore mit 9/125 SM-Einzelfasern (z.B. Belden GOFB806)

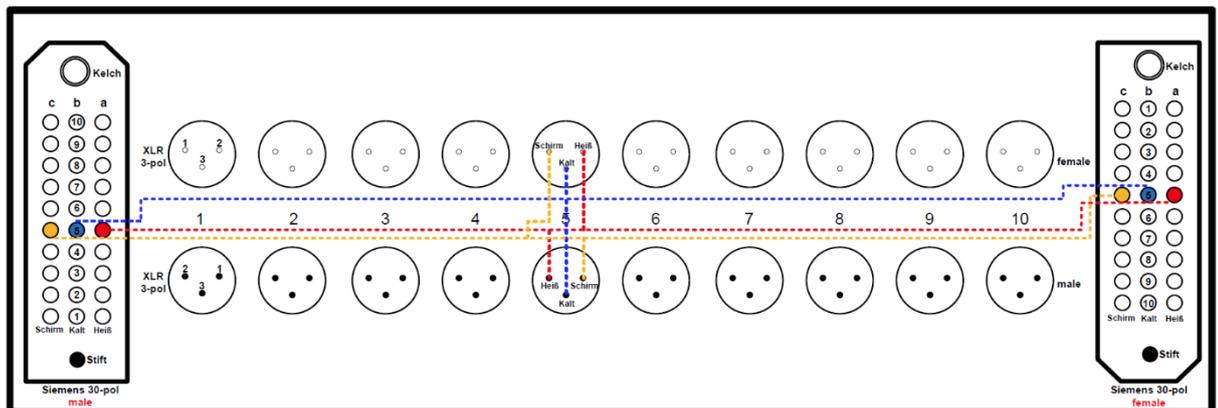
### 2.3. Audio

Armaturtyp: XLR male/female und Siemens 30-pol male/female

Kabeltyp: digitaltaugliches 10-fach Multicore (z.B. Draka AC10 SS 23/1) und inkl. Anschlussfelder

#### Anschlussplatte

**Achtung: Abbildung stellt NICHT die Lötseite dar!**



#### Wichtig:

- Alle Anschlüsse mit vergoldeten Kontakten!
- Alle Anschlüsse parallel auf XLR (male/female) und Siemens 30-Pol (male/female) auflegen!
- Montage auf Pertinax-Platte (isoliert)!

### 2.4. Daten

Armaturtyp: RJ45 Western Modular

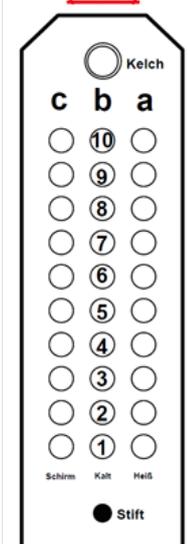
Kabeltyp: mindestens Cat.5e (z.B. Draka ToughCat 5e S/FTP) und inkl. Anschlussfelder

### 2.5. Video

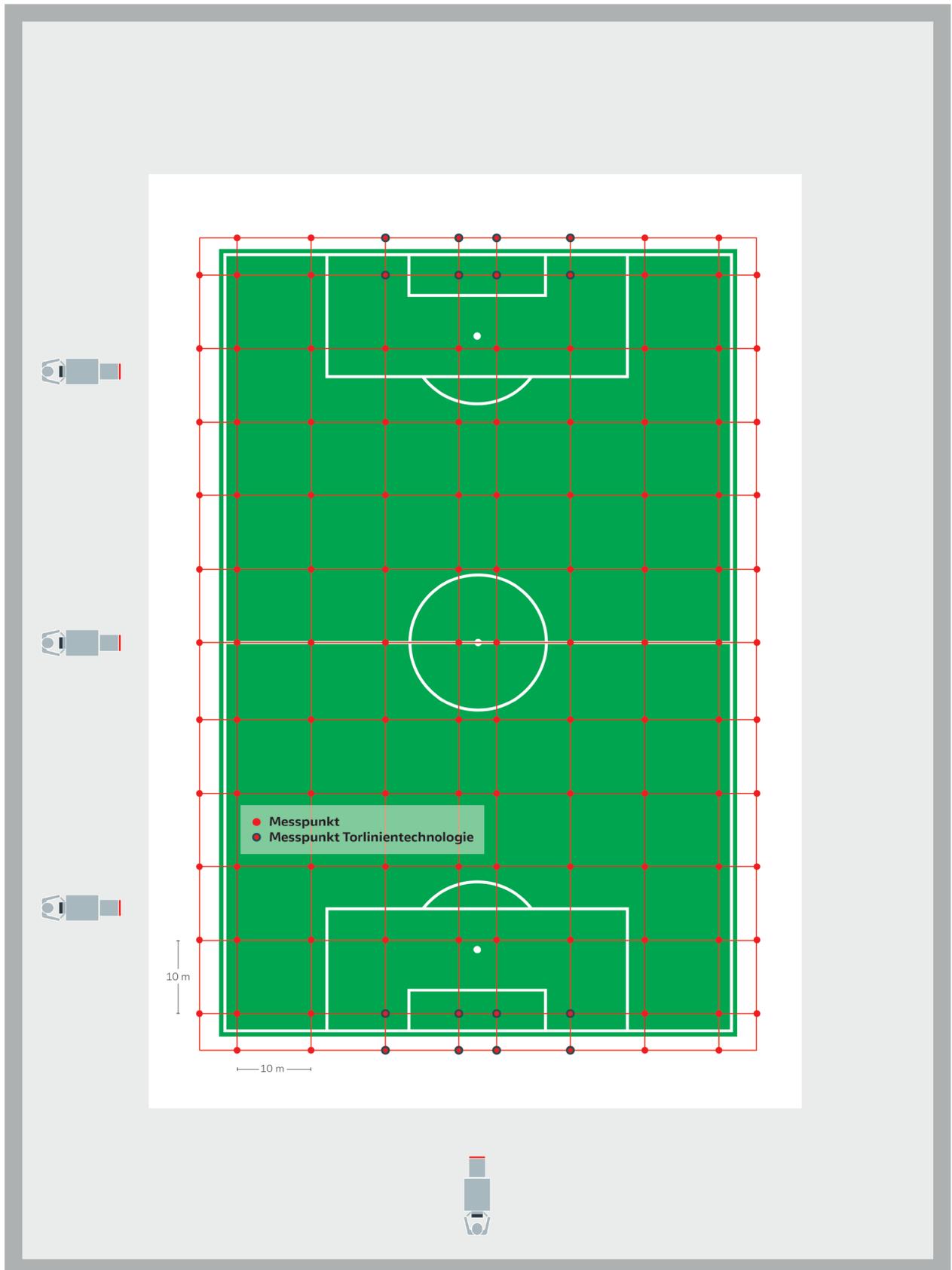
Armaturtyp: BNC

Kabeltyp: HDTV-tauglich für mindestens 1080i25 (z.B. Draka 1.6/7.3 AF oder Belden 1694F, ggf. Belden 4794R für UHD-Anwendungen) über die gesamte Länge und inkl. Anschlussfelder

#### Siemens 30-Pol (male)



## Messraster | Messung der Beleuchtungsstärken in Richtung Kamerapositionen



## Messraster | Messung der Beleuchtungsstärken in die orthogonalen Richtungen

