



**UEFA-Ausrüstungsreglement
Ausgabe 2012**

INHALTSVERZEICHNIS

PRÄAMBEL	1
I Geltungsbereich und Genehmigungsverfahren	1
<i>Artikel 1</i>	1
GELTUNGSBEREICH	1
<i>Artikel 2</i>	1
AUSRÜSTUNG (SPORTAUSRÜSTUNG)	1
<i>Artikel 3</i>	2
GRUNDSATZ	2
<i>Artikel 4</i>	2
GENEHMIGUNGSVERFAHREN	2
<i>Artikel 5</i>	3
VERWENDUNG FÜR ANDERE UEFA-WETTBEWERBE	3
<i>Artikel 6</i>	4
ÜBERWACHUNG DER EINHALTUNG DER AUSRÜSTUNGSBESTIMMUNGEN	4
II Grundbestimmungen	4
<i>Artikel 7</i>	4
VERWENDETE MATERIALIEN	4
<i>Artikel 8</i>	4
FARBEN	4
<i>Artikel 9</i>	6
INKOMPATIBILITÄT DER FARBEN	6
<i>Artikel 10</i>	8
NUMMERN	8
<i>Artikel 11</i>	10
SPIELERNAMEN AUF DEM HEMD	10
<i>Artikel 12</i>	11
DEKORATIVES ELEMENT	11
III Vereinsidentifikation	12
<i>Artikel 13</i>	12
TYPEN	12
<i>Artikel 14</i>	13
VEREINSEMBLEM	13
<i>Artikel 15</i>	15
VEREINSNAME	15
<i>Artikel 16</i>	16
OFFIZIELLES MASKOTTCHEN	16

<i>Artikel 17</i>	16
OFFIZIELLES ERKENNUNGSSYMBOL (EINSCHLIESSLICH VON DER UEFA GENEHMIGTER SPEZIELLER NAME)	16
<i>Artikel 18</i>	16
NATIONALFLAGGE (EINSCHLIESSLICH OFFIZIELLES NATIONALES SYMBOL)	16
<i>Artikel 19</i>	16
STADT- ODER REGIONSWAPPEN BZW. -FLAGGE	16
<i>Artikel 20</i>	18
WEITERE ELEMENTE ZUR VEREINIDENTIFIKATION	18
<i>Artikel 21</i>	18
JACQUARD-MUSTER, IN-SICH-MUSTERUNG ODER PRÄGEMUSTER	18
IV Identifikation des Mitgliedsverbands	19
<i>Artikel 22</i>	19
TYPEN	19
<i>Artikel 23</i>	19
EMBLEM DES MITGLIEDSVERBANDES	19
<i>Artikel 24</i>	19
NAME DES MITGLIEDSVERBANDES	19
<i>Artikel 25</i>	20
NATIONALFLAGGE (EINSCHLIESSLICH DES OFFIZIELLEN NATIONALEN SYMBOLS)	20
<i>Artikel 26</i>	21
OFFIZIELLES MASKOTTCHEN	21
<i>Artikel 27</i>	21
OFFIZIELLES ERKENNUNGSSYMBOL	21
<i>Artikel 28</i>	21
WEITERE ELEMENTE ZUR IDENTIFIKATION DES MITGLIEDSVERBANDS	21
<i>Artikel 29</i>	21
JACQUARD-MUSTER, IN-SICH-MUSTERUNG ODER PRÄGEMUSTER	21
<i>Artikel 30</i>	21
ZUSÄTZLICHE SPIELERNUMMER	21
V Sponsorwerbung	22
<i>Artikel 31</i>	22
GRUNDSATZ	22
<i>Artikel 32</i>	23
WERBEBESCHRÄNKUNGEN	23
<i>Artikel 33</i>	23
ANZAHL SPONSOREN AUF DEM HEMD	23
<i>Artikel 34</i>	24
VERWENDUNG VON SPONSORWERBUNG AUF DEM HEMD	24

<i>Artikel 35</i>	25
WERBEFLÄCHE FÜR DIE SPONSORWERBUNG AUF DEM HEMD	25
<i>Artikel 36</i>	25
POSITION DER WERBEFLÄCHE AUF DEM HEMD	25
VI Herstelleridentifikation	26
<i>Artikel 37</i>	26
DEFINITION VON HERSTELLER	26
<i>Artikel 38</i>	26
TYPEN VON HERSTELLERIDENTIFIKATION	26
<i>Artikel 39</i>	27
EINREICHEN VON MUSTERN BEI DER UEFA-ADMINISTRATION	27
<i>Artikel 40</i>	27
VERWENDUNG DER HERSTELLERIDENTIFIKATION	27
<i>Artikel 41</i>	27
POSITION, ANZAHL UND GRÖSSE DER HERSTELLERIDENTIFIKATION	27
<i>Artikel 42</i>	29
BAND	29
<i>Artikel 43</i>	32
JACQUARD-MUSTER	32
<i>Artikel 44</i>	32
QUALITÄTSSIEGEL UND TECHNOLOGIELABEL	32
VII Wohltätigkeitslogo	33
<i>Artikel 45</i>	33
VIII Fussballbezogene Darstellungen auf dem Hemd	35
<i>Artikel 46</i>	35
NATIONALE TITEL UND STERNE	35
<i>Artikel 47</i>	36
UEFA-RESPEKT-ABZEICHEN	36
<i>Artikel 48</i>	36
UEFA-WETTBEWERBSABZEICHEN	36
<i>Artikel 49</i>	37
ABZEICHEN FÜR TITELHALTER UND MEHRFACHGEWINNER	37
<i>Artikel 50</i>	37
SPIELBEZOGENE DARSTELLUNGEN UND ANDERE SICHTBARE MARKEN ODER ZEICHEN	37
IX Ausrüstung des Torwärts	38
<i>Artikel 51</i>	38
SPIELKLEIDUNG	38

<i>Artikel 52</i>	38
HANDSCHUHE DES TORWARTS	38
<i>Artikel 53</i>	39
TORWARTMÜTZE	39
<i>Artikel 54</i>	40
WEITERE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE	40
<i>Artikel 55</i>	40
GENEHMIGUNGSVERFAHREN	40
X Auf dem Spielfeld verwendete Spezialausrüstung	40
<i>Artikel 56</i>	40
SPEZIALAUSRÜSTUNG	40
<i>Artikel 57</i>	40
VERWENDUNG DER HERSTELLERIDENTIFIKATION	40
<i>Artikel 58</i>	41
WEITERE EINSCHRÄNKUNGEN	41
XI In der Technischen Zone verwendete Spezialausrüstung	42
<i>Artikel 59</i>	42
AUSRÜSTUNG IN DER TECHNISCHEN ZONE	42
<i>Artikel 60</i>	42
OBERTEILE DER BEKLEIDUNG	42
<i>Artikel 61</i>	43
UNTERTEILE DER BEKLEIDUNG	43
<i>Artikel 62</i>	44
ÜBERZÜGE ZUM AUFWÄRMEN	44
XII Schiedsrichter	44
<i>Artikel 63</i>	44
AUSRÜSTUNG	44
XIII Ballkinder, Begleitkinder und Fahnenträger	45
<i>Artikel 64</i>	45
XIV Bälle	45
<i>Artikel 65</i>	45
XV Messverfahren	46
<i>Artikel 66</i>	46
XVI Unvorhergesehene Fälle	48
<i>Artikel 67</i>	48
UEFA-GENERALSEKRETÄR	48

XVII Disziplinarbestimmungen	48
<i>Artikel 68</i>	48
DISZIPLINARMASSNAHMEN	48
XVIII Schlussbestimmungen	48
<i>Artikel 69</i>	48
INKRAFTTREten	48
<i>Artikel 70</i>	48
AUFHEBUNG UND ÜBERGANGSBESTIMMUNG	48
ANHANG A: BEGRIFFE UND ERKLÄRUNGEN ZUR AUSRÜSTUNG	50
ANHANG B: BEGRIFFE IM ZUSAMMENHANG MIT DEN HERSTELLER- IDENTIFIKATIONEN (ARTIKEL 37 BIS 44)	54
ANHANG C: BEGRIFFE ZU KLEIDUNGSSTÜCKEN	56
ANHANG D: BEGRIFFE ZU FARBEN UND KONTRAST	60

Die in diesem Reglement verwendete männliche Form für Personen gilt auch für Frauen.

Präambel

Gestützt auf Artikel 50 der *UEFA-Statuten* hat das UEFA-Exekutivkomitee bei seinen Sitzungen am 4. Oktober 2010 und 16. Juni 2011 das folgende Reglement erlassen. Dieses bildet die Rechtsgrundlage für die Verwendung der Ausrüstung in UEFA-Wettbewerben und gewährleistet die Gleichbehandlung von Vereinen, Mitgliedsverbänden, Herstellern und Sponsoren im Sinne des Fairplay. Auf der Grundlage dieses Reglements haben die Hersteller von Ausrüstungen die Möglichkeit, ihre Kreativität zu entfalten, und die Sponsoren können gemäss dem Reglement ihren Werbeauftritt gestalten. Damit leistet dieses Reglement einen Beitrag zum positiven Image und zu einer noch grösseren Attraktivität des Fussballs sowie zu einer raschen und eindeutigen Erkennung der Spieler durch die Schiedsrichter und Zuschauer.

I Geltungsbereich und Genehmigungsverfahren

Artikel 1

Geltungsbereich

- 1.01 Dieses Reglement gilt für alle UEFA-Wettbewerbe, in deren Reglement ausdrücklich darauf verwiesen wird.
- 1.02 Es regelt die Zulassung der Ausrüstung der Spieler und Verantwortlichen einer Mannschaft, des Schiedsrichterteams und weiterer Personen im kontrollierten Stadionbereich (vgl. Anhang A) sowie alle auf irgendeinem Ausrüstungsgegenstand angebrachten Hinweise auf den Verein, den Mitgliedsverband, den Sponsor, den Hersteller oder Dritte.
- 1.03 Kann dem vorliegenden Reglement keine Vorschrift entnommen werden, gelten die entsprechenden Wettbewerbsreglemente der UEFA, und die UEFA-Administration kann bei ihrer Entscheidungsfindung die jeweiligen *Spielregeln* (vgl. Anhang A) und das *FIFA-Ausrüstungsreglement* berücksichtigen.

Artikel 2

Ausrüstung (Sportausrüstung)

- 2.01 Zur Ausrüstung gehören sämtliche Kleidungsstücke und Ausrüstungsgegenstände (vgl. Anhang A), die von den folgenden an einem UEFA-Wettbewerbsspiel beteiligten Personen getragen oder im kontrollierten Stadionbereich verwendet werden:
 - a) Feldspieler
 - b) Torwart
 - c) Ersatzspieler
 - d) Schiedsrichterteam (vgl. Anhang A)

- e) Trainerstab (Cheftrainer, Assistententrainer usw.)
 - f) Betreuer (Arzt, Physiotherapeut usw.)
 - g) weitere Mannschaftsvertreter in der Technischen Zone
 - h) Ballkinder, Begleitkinder und Fahnenträger
- 2.02 Die oben erwähnten Personen unterstehen den Bestimmungen des vorliegenden Reglements, sofern und solange sie sich im Zusammenhang mit einem UEFA-Wettbewerbsspiel in offizieller Funktion als Vertreter eines Vereins, eines Mitgliedsverbands oder der UEFA im kontrollierten Stadionbereich aufhalten.
- 2.03 Die Bestimmungen des vorliegenden Reglements gelten am Spieltag ab dem Zeitpunkt, zu dem die betroffenen Personen den kontrollierten Stadionbereich betreten und bis sie diesen wieder verlassen.
- 2.04 Von den Bestimmungen des vorliegenden Reglements ausgenommen ist das Schuhwerk.

Artikel 3

Grundsatz

- 3.01 Das vorliegende Reglement regelt die Zulassung aller Ausrüstungsgegenstände. Die Zulassung unterliegt den folgenden Bestimmungen:
- a) Die Verwendung von Ausrüstungsgegenständen, die im vorliegenden Reglement nicht ausdrücklich geregelt sind, ist untersagt.
 - b) Die Zulassung der bei UEFA-Wettbewerben getragenen Ausrüstung bedarf einer schriftlichen Bewilligung der UEFA-Administration.
 - c) Die entsprechenden Wettbewerbsreglemente der UEFA enthalten unter Umständen zusätzliche ausrüstungsbezogene Bestimmungen.
- 3.02 Kein unter dieses Reglement fallender Gegenstand darf gegen die guten Sitten und die Moral verstossen oder einen politischen, religiösen oder rassistischen Inhalt haben. Kommerzielle Inhalte sind nur zulässig, sofern es sich um Sponsorwerbung gemäss Kapitel V dieses Reglements handelt.
- 3.03 Die Wahl der Farben der auf dem Spielfeld getragenen Ausrüstung unterliegt gemäss den jeweiligen *Spielregeln* der Genehmigung durch den Schiedsrichter.
- 3.04 Wenn ein Verein oder ein Mitgliedsverband eine nicht genehmigte Ausrüstung verwendet, kann die UEFA-Administration ihn anweisen, eine von der UEFA bereitgestellte oder genehmigte Ausrüstung zu tragen.

Artikel 4

Genehmigungsverfahren

- 4.01 Für die Genehmigung von Ausrüstungsgegenständen ist die UEFA-Administration zuständig.

- 4.02 Der Verein bzw. der Mitgliedsverband ist dafür verantwortlich, dass die Ausrüstungsgegenstände entsprechend den Anforderungen der UEFA-Administration zur Genehmigung eingereicht werden.
- 4.03 Was die korrekte Anwendung dieser Bestimmungen bei UEFA-Wettbewerbsspielen anbelangt, ist der Verein bzw. der Mitgliedsverband alleine für das Verhalten seiner Spieler, Trainer, Offiziellen usw. verantwortlich.
- 4.04 Ein Hersteller, Verein oder Mitgliedsverband kann der UEFA-Administration jederzeit einen Ausrüstungsgegenstand für eine vorgängige Prüfung einreichen. Eine in solchen Fällen getroffene Vorentscheidung entbindet den Verein bzw. Mitgliedsverband jedoch nicht von der Verpflichtung, sich an das Genehmigungsverfahren zu halten.
- 4.05 Innerhalb der im entsprechenden UEFA-Wettbewerbsreglement angesetzten Frist hat der Verein bzw. Mitgliedsverband der UEFA-Administration einen vollständigen Mustersatz der folgenden Ausrüstungsgegenstände zur Genehmigung einzureichen:
 - a) Hauptspielkleidung (Hemd, Hose und Stutzen)
 - b) Ersatzspielkleidung (Hemd, Hose und Stutzen)
 - c) zusätzliche Spielkleidung(en) (Hemd, Hose und Stutzen)
- 4.06 Für die Endrunden von UEFA-Nationalmannschaftswettbewerben kann die UEFA-Administration einen Tag zur Genehmigung der Ausrüstung organisieren (vgl. Anhang A). Die teilnehmenden Mitgliedsverbände müssen Muster aller Ausrüstungsgegenstände der Feldspieler und des Torwarts zur Genehmigung vorlegen.
- 4.07 Die Genehmigung der Ausrüstungsgegenstände liegt im Ermessen der UEFA-Administration, die dabei alle massgebenden Bestimmungen berücksichtigt.
- 4.08 Der Entscheid der UEFA-Administration wird dem Verein bzw. Mitgliedsverband schriftlich begründet und mitgeteilt. Er gilt für die Dauer des betreffenden Wettbewerbs oder eine bestimmte, festgelegte Wettbewerbsphase und/oder für die entsprechende Spielzeit. Eine Kopie des Entscheids wird auch dem Hersteller zugesandt.
- 4.09 Wird ein Ausrüstungsgegenstand im Anschluss an die Genehmigung durch die UEFA in irgendeiner Form abgeändert, ist die Genehmigung der UEFA mit sofortiger Wirkung als nichtig zu betrachten.

Artikel 5

Verwendung für andere UEFA-Wettbewerbe

- 5.01 Ein genehmigter Ausrüstungsgegenstand kann für die Verwendung in anderen UEFA-Wettbewerben zugelassen werden, ohne dass dazu der UEFA-Administration erneut Muster zur Genehmigung eingereicht werden müssen (vgl. Artikel 4).
- 5.02 In solchen Fällen ist der UEFA-Administration ein schriftliches Gesuch einzureichen, in dem erklärt wird, dass die Ausrüstungsgegenstände, die im

betreffenden Wettbewerb verwendet werden, mit den von der UEFA bereits genehmigten Ausrüstungsgegenständen identisch sind. Dem Gesuch ist eine Kopie der Genehmigung der UEFA beizulegen.

- 5.03 Der Entscheid der UEFA-Administration wird begründet und schriftlich mitgeteilt.
- 5.04 Es gilt auch die Bestimmung aus Absatz 4.09.

Artikel 6

Überwachung der Einhaltung der Ausrüstungsbestimmungen

- 6.01 Der UEFA-Spieldelegierte ist für die Überwachung der Einhaltung des vorliegenden Reglements am Austragungsort verantwortlich.
- 6.02 Er kann vor dem Spiel oder in Verbindung mit der Organisationssitzung Stichproben durchführen und fragwürdige Ausrüstungsgegenstände nach dem Spiel gegen Aushändigung einer Quittung beschlagnahmen. Diese Ausrüstungsgegenstände legt er der UEFA-Administration zur Überprüfung vor.
- 6.03 Der UEFA-Spieldelegierte meldet alle Vorfälle der UEFA-Administration, die anschliessend geeignete Massnahmen ergreift.

II Grundbestimmungen

Artikel 7

Verwendete Materialien

- 7.01 Kein Teil der Spielkleidung darf aus reflektierendem Material bestehen oder aufgrund äusserer Einflüsse (Luftdruck, Licht, Wasser usw.) seine Farbe oder sein Erscheinungsbild ändern. Die Reflektierung wird wie in Anhang D angegeben gemessen.
- 7.02 Jegliches Material, das für Nummern, Spielernamen, Abzeichen oder zur Identifikation eines Vereins, Mitgliedsverbands, Sponsors, Herstellers oder einer Drittpartei verwendet wird, muss ebenfalls Absatz 7.01 entsprechen.

Artikel 8

Farben

- 8.01 Jedes Teil der Spielkleidung der Feldspieler (Hemd, Hose und Stutzen) darf höchstens vier verschiedene Farben aufweisen. Dabei werden die für die Beschriftung (Nummer, Spielername, Sponsor usw.) benutzten Farben nicht mitgezählt. Werden drei oder mehr Farben benutzt, so muss eine Farbe auf der Aussenseite des Hemdes, der Hose und der Stutzen eindeutig dominant sein, und bei den restlichen Farben muss es sich klar um Nebenfarben handeln. Bei gestreiften, geteilten oder karierten Stutzen gilt eine weitere Farbe als Dekorationsfarbe, die nicht dominant wirken oder die Unterscheidbarkeit der Stutzen beeinträchtigen darf.

- 8.02 Eine fünfte Farbe ist als Dekorationsfarbe zugelassen, sofern sie der Farbe der Beschriftung, einer Farbe des Emblems des Vereins/Mitgliedsverbandes oder der Nationalflagge entspricht, umfangmässig nur einen sehr kleinen Anteil der Aussenseite der Spielkleidung bedeckt und ausschliesslich für dekorative Elemente benutzt wird. Diese Dekorationsfarbe darf dabei nicht dominant wirken, und sie darf die Unterscheidbarkeit der Spielkleidung nicht beeinträchtigen.
- 8.03 Bei der Spielkleidung der Feldspieler muss die Hauptfarbe (dominante Farbe) auf der Vorder- und Rückseite in gleichem Umfang sichtbar sein, mit Ausnahme des Bereichs der Nummer (vgl. Artikel 10).
- 8.04 Verfügt ein Hemd auf der Vorderseite über ein gestreiftes, geteiltes oder kariertes Muster, muss eine der darin verwendeten Farben auf der Rückseite des Hemdes dominant sein, wenn auf dieser nicht dasselbe Muster verwendet wird.
- 8.05 Beide Ärmel müssen in Farbe und Erscheinungsbild (z.B. Muster oder Design) identisch sein. Davon ausgenommen sind gestreifte, geteilte oder karierte Hemden, bei denen jeder Ärmel eine der beiden Hauptfarben haben kann.



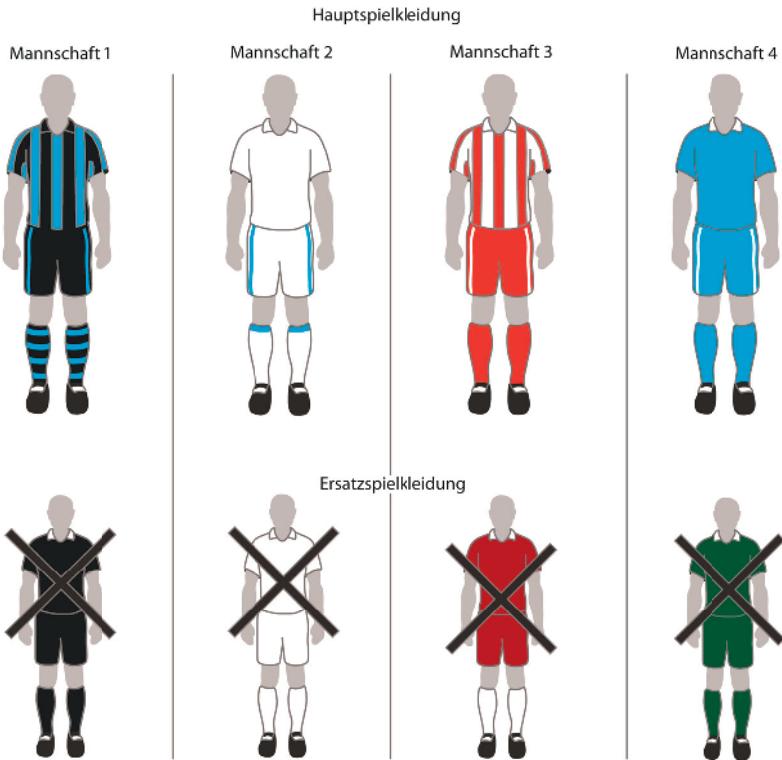
- 8.06 Horizontale oder vertikale Linien, die über die gesamte Breite bzw. Länge des Hemdes verlaufen, jedoch nicht breiter als 2 mm sind (Nadelstreifen), gelten nicht als Streifen. Allerdings müssen solche Nadelstreifen einen Abstand von mindestens 5 cm aufweisen; anderenfalls gilt das Hemd als gestreift.
- 8.07 Um jede einzelne Farbe einer Spielkleidung klar festzulegen, kann die UEFA ein Spektralphotometer gemäss Anhang D verwenden.

- 8.08 Die UEFA-Administration verwendet die Messwerte, um zu prüfen,
- ob sich zwei Farben unterscheiden oder nicht;
 - ob der Kontrast zwischen den Farben des Hemdes und der Nummer gross genug ist, um die Lesbarkeit der Nummer zu gewährleisten.
- 8.09 Feldspieler dürfen unter der Spielkleidung Kleidungsstücke wie Unterwäsche, T-Shirts oder kurze Thermohosen tragen. Diese Kleidungsstücke dürfen vom Hemd bzw. von der Hose getrennt sein oder dauerhaft daran angebracht werden. Die Farbe sichtbarer Kleidungsstücke muss derselben Farbgruppe angehören wie die Farbe des dazugehörigen Teils (z.B. Ärmel oder Beine) der Spielausrüstung. Ein langärmeliges T-Shirt, das von einem Feldspieler unter dem kurzärmeligen Hemd der Spielausrüstung getragen wird, muss gleich aussehen wie die langärmeligen Hemden der Mannschaft. Dasselbe gilt entsprechend für Unterhosen und Thermohosen von Feldspielern.
- 8.10 Tape zur Fixierung von Stutzen und/oder Schienbeinschützern muss dieselbe Hauptfarbe haben wie die Stutzen. Bei gestreiften, geteilten oder karierten Stutzen in zwei Farben zu gleichen Anteilen muss das Tape eine dieser beiden Farben haben. Es darf weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.

Artikel 9

Inkompatibilität der Farben

- 9.01 Um eine Inkompatibilität der Farben möglichst zu vermeiden, müssen sich die Haupt- und die Ersatzspielkleidung im Erscheinungsbild klar voneinander und von den Farben der Spielkleidung des Torwarts unterscheiden und einen solchen Kontrast bilden, dass sie in einem Spiel von zwei gegnerischen Mannschaften getragen werden könnten. Es kann verlangt werden, dass eine Mannschaft eine Mischung aus Haupt- und Ersatzspielkleidung (Hemd, Hose und Stutzen) trägt, um einen erkennbaren Kontrast zur gegnerischen Mannschaft herzustellen.



- 9.02 Die Heimmannschaft sollte stets die offizielle Hauptspielkleidung tragen, die der UEFA-Administration auf dem Anmeldeformular mitgeteilt wurde. Einigen sich die beiden betreffenden Mannschaften rechtzeitig auf eine andere Lösung, sind die Einzelheiten der Vereinbarung der UEFA-Administration schriftlich zu unterbreiten.
- 9.03 Entscheidet der Schiedsrichter kurzfristig, dass die Farben der beiden Mannschaften nur schwer zu unterscheiden sind, wird aus praktischen Gründen die Heimmannschaft gebeten, eine andere Farbe zu wählen.
- 9.04 In einem Endspiel dürfen beide Mannschaften ihre Hauptspielkleidung tragen. Liegt jedoch eine Inkompatibilität der Farben vor, muss die als „Auswärtsmannschaft“ geltende Mannschaft ihre Ersatzspielkleidung tragen. Liegt immer noch eine Inkompatibilität der Farben vor und können sich die Mannschaftsoffiziellen nicht auf die von ihren Mannschaften zu tragenden Farben einigen, entscheidet die UEFA-Administration in Rücksprache mit dem Schiedsrichter.

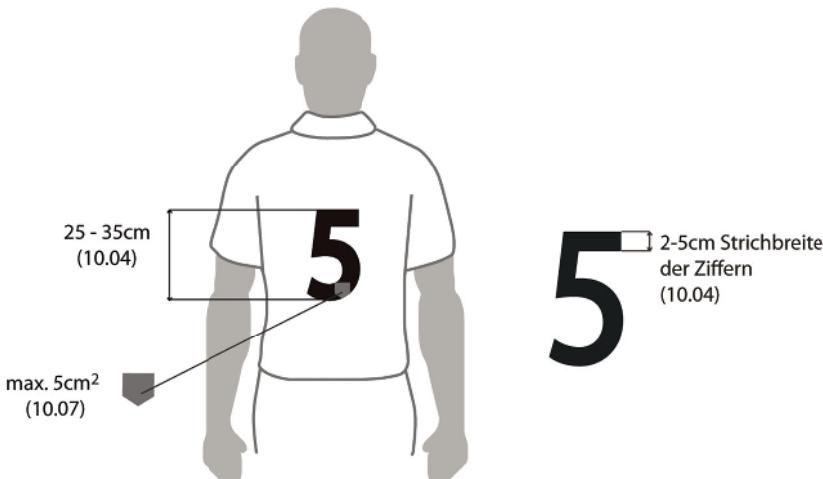
Artikel 10

Nummern

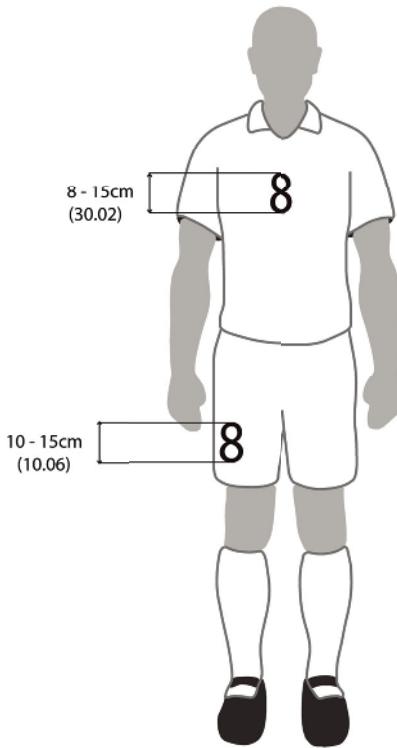
- 10.01 Auf der Rückseite des Hemdes ist zentriert eine Nummer anzubringen.
- 10.02 Die Nummer darf nur aus einer Farbe bestehen und ist auf einem gemäss Anhang D kontrastfarbigen Hintergrund anzubringen.
- 10.03 Die Ziffer(n) muss/müssen sich in einer Zone befinden, die keine anderen Elemente enthält und aus einen einfarbigen Hintergrund besteht, sofern dies gemäss Anhang D verlangt wird (Nummernzone).



- 10.04 Die Nummer muss klar lesbar sein und:
 - a) 25 - 35 cm hoch (20 - 35 cm bei Frauenwettbewerben);
 - b) die Strichbreite der Ziffern muss 2 – 5 cm betragen.



- 10.05 Die Nummer muss aus mindestens 50 Metern Entfernung klar lesbar sein. Die Nummer muss für das Schiedsrichterteam, den UEFA-Spieldelegierten und die Zuschauer im Stadion sowie für die Fernsehzuschauer bei Tageslicht und bei Flutlicht lesbar sein.
- 10.06 Auch die Vorderseite der Hose muss eine Nummer aufweisen, die am linken oder rechten Hosenbein frei positioniert werden kann. Die Schriftgrösse dieser Nummer muss zwischen 10 cm und 15 cm betragen und die Nummer muss klar lesbar sein.
- 10.07 Im unteren Ende jeder Ziffer der Nummer kann das Emblem des Vereins oder des Mitgliedsverbandes oder das Wettbewerbslogo der UEFA (vgl. Absatz 48.03) angebracht werden. Seine Maximalgrösse beträgt 5 cm².
- 10.08 Die Nummer kann innerhalb der Ziffer(n) Atmungslöcher enthalten. Diese dürfen nicht breiter als 2 mm sein. Die Nummer darf höchstens in drei Teile unterteilt sein, wobei der Abstand zwischen den einzelnen Teilen maximal 2 mm betragen darf.
- 10.09 Die Nummer kann zur besseren Lesbarkeit mit einer Schattierung oder einer kontrastierenden Umrundung in einer Dekorationsfarbe versehen werden. Sie darf weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.
- 10.10 Bei Nationalmannschaftswettbewerben kann die Spielernummer zusätzlich gemäss Artikel 30 auf der Vorderseite des Hemdes angebracht werden.



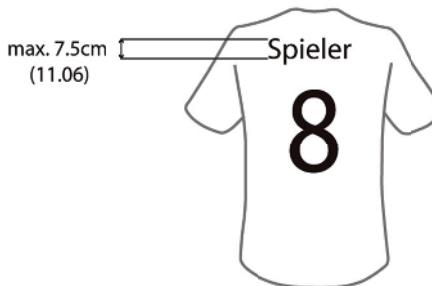
- 10.11 Für die UEFA-Klubwettbewerbe muss jedem Spieler eine feste Nummer zwischen 1 und 99 zugeteilt werden. Es muss sich dabei um ganze Zahlen handeln. Bei Wettbewerben für Repräsentativmannschaften müssen fortlaufende Nummern von 1 bis zur für die betreffende Wettbewerbsphase zulässigen Maximalkadergrösse vergeben werden. Die Nummer 1 ist stets einem Torwart zuzuteilen.

Artikel 11

Spielernamen auf dem Hemd

- 11.01 Auf dem Hemd kann der Nachname und/oder der Vorname des Spielers oder ein Künstlername, der von der UEFA genehmigt wurde, angebracht werden („Spielername“).
- 11.02 Der Spielername auf dem Hemd muss mit dem auf der Spielerliste angegebenen Namen übereinstimmen.
- 11.03 Ein Wettbewerbsreglement kann die zwingende Anbringung von Spielernamen vorsehen (vgl. jeweiliges UEFA-Wettbewerbsreglement).

- 11.04 Werden Spielernamen verwendet, so sind sie auf der Rückseite des Hemdes oberhalb der Nummer anzubringen.



- 11.05 Die Buchstaben müssen in einfarbiger, lateinischer Schrift sein und dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.
- 11.06 Die Schriftgrösse darf höchstens 7,5 cm betragen.
- 11.07 Es kann sich um Gross- und/oder Kleinbuchstaben handeln, die zur besseren Lesbarkeit mit einer Schattierung oder einer kontrastierenden Umrandung in einer Dekorationsfarbe versehen werden können. Sie dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.
- 11.08 Der Spielername muss sich klar von den Farben der Spielkleidung abheben. Er muss einen Kontrast (hell auf dunkel oder umgekehrt), wie in Artikel 8 näher erläutert, zu den Farben des Hemdes bilden.

Artikel 12

Dekoratives Element

- 12.01 Jegliche auf der Ausrüstung sichtbaren Darstellungen, die nicht in diesem Reglement aufgeführt sind, gelten als dekorative Elemente (vgl. Anhang B). Die endgültige Entscheidung hierüber liegt bei der UEFA-Administration. Dabei kann der Standpunkt des betreffenden Vereins oder Mitgliedsverbands in schriftlicher und/oder mündlicher Form berücksichtigt werden.
- 12.02 Folgende Darstellungen gelten als dekorative Elemente:
- a) Bilder
 - b) Illustrationen; oder
 - c) jegliche anderen Symbole
- 12.03 Dekorative Elemente dürfen Teil einer allgemeinen Produktlinie eines Herstellers sein, sofern sie nicht ein Kennzeichen eines Herstellers, Sponsors oder einer Drittpartei, ein Kennzeichen eines Landes oder ein religiöses oder ähnliches Symbol erkennen lassen, indem sie ein eingetragenes

Warenzeichen oder ein markantes, aber nicht eingetragenes Gestaltungselement abbilden, darstellen oder anderweitig andeuten.

- 12.04 Buchstaben oder Zahlen dürfen nicht als dekorative Elemente verwendet werden. Dasselbe gilt für Werbebotschaften oder Inhalte, die gemäss Artikeln 3 und 32 verboten sind.
- 12.05 Entscheidet ein nationales Gericht in letzter Instanz, dass es sich bei einem als dekoratives Element verwendeten Objekt um eine ordnungsgemäss registrierte Marke oder ein ordnungsgemäss registriertes Design eines Sponsors, Herstellers oder einer Drittpartei handelt, kann die UEFA-Administration dem entsprechenden Verein bzw. Mitgliedsverband für mindestens die folgende Spielzeit untersagen, dieses Objekt bei UEFA-Wettbewerben zu verwenden.
- 12.06 Ein dekoratives Element darf nur mittels der folgenden technischen Verfahren angebracht werden:
- a) Jacquard-Muster
 - b) In-Sich-Musterung
 - c) Prägemuster
 - d) jedes andere technische Verfahren, das zuvor schriftlich von der UEFA-Administration genehmigt wurde.
- 12.07 Hinsichtlich der Anzahl, Position oder Grösse eines dekorativen Elements bestehen keine Einschränkungen, solange es die Erkennbarkeit der Farben oder die Lesbarkeit der Nummer nicht beeinträchtigt.
- 12.08 Der Farbkontrast zwischen einem dekorativen Element und den jeweiligen (Hintergrund-)Farben muss in dem in Anhang D beschriebenen Rahmen liegen.

III Vereinsidentifikation

Artikel 13

Typen

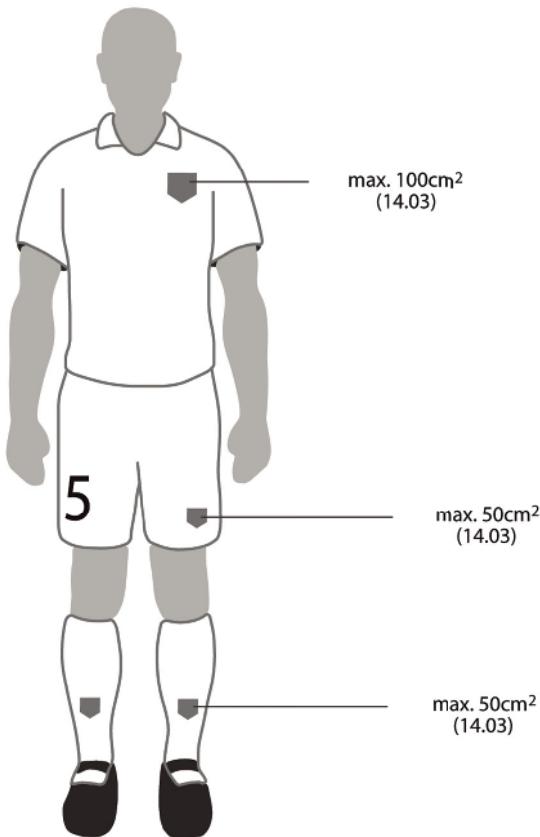
- 13.01 Der Verein kann auf der Spielkleidung folgende Identifikationstypen verwenden (vgl. Anhang A):
- a) Vereinsemblem
 - b) Vereinsname
 - c) offizielles Maskottchen des Vereins
 - d) offizielles Erkennungssymbol des Vereins (einschliesslich von der UEFA genehmigter spezieller Name)
 - e) Nationalflagge (einschliesslich offizielles nationales Symbol)
 - f) Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge

- 13.02 Auf der Spielkleidung dürfen nur ordnungsgemäss registrierte Typen von Vereinsidentifikation angebracht werden. Sie müssen einen offiziellen Status haben, der entweder durch die Eintragung als Marke, durch andere Schutz- und Urheberrechte im Einklang mit der Gesetzgebung des Landes, in dem der jeweilige Verein registriert ist, oder durch eine offizielle Registrierung beim jeweiligen UEFA-Mitgliedsverband gewährleistet sein muss. Dasselbe gilt für Nationalflagge (einschliesslich offizielles nationales Symbol) und Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge, für die der Verein eine Nutzungserlaubnis seitens seines Nationalverbands und der betreffenden Stadt bzw. Region nachweisen muss.
- 13.03 Diesbezügliche Belege sind der UEFA-Administration auf Verlangen in einer der offiziellen UEFA-Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch) vorzulegen. Aus diesem Beleg muss hervorgehen, dass der Verein seine Identifikationen erfolgreich hat registrieren lassen, und dass er mindestens 20 Tage vor dem ersten Spiel des jeweiligen UEFA-Wettbewerbs die entsprechenden Rechte innehatte.
- 13.04 Diese Typen von Vereinsidentifikation und andere Elemente, die auf der Spielkleidung angebracht sind (Nummer, Beschriftung, Abzeichen usw.), dürfen sich nicht gegenseitig berühren.
- 13.05 Die Typen von Vereinsidentifikation dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente enthalten. Sie dürfen auch keinerlei Werbebotschaften enthalten und müssen von der UEFA-Administration genehmigt sein.

Artikel 14

Vereinsempf

- 14.01 Das von der UEFA genehmigte Vereinsempf darf nur je einmal auf dem Hemd, der Hose und auf jedem Stutzen in gedruckter, gestickter oder aufgenähter Form angebracht werden. Vorbehaltlich einer vorgängigen schriftlichen Genehmigung durch die UEFA-Administration kann auch ein anderes technisches Verfahren verwendet werden.
- 14.02 Hinsichtlich der Form des Vereinsempfes bestehen keine Einschränkungen.
- 14.03 Es sind folgende Größen und Positionen des Vereinsempfes zugelassen:
- Hemd: maximal 100 cm² auf Brusthöhe, oberhalb des horizontalen Schriftzuges eines möglichen Sponsors;
 - Hose: maximal 50 cm² auf der Vorderseite des rechten oder linken Hosenbeins;
 - Stutzen: maximal 50 cm² auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen; die Position ist frei wählbar. Alternativ kann auch nur ein Teil des Vereinsempfes auf den Stutzen angebracht werden.

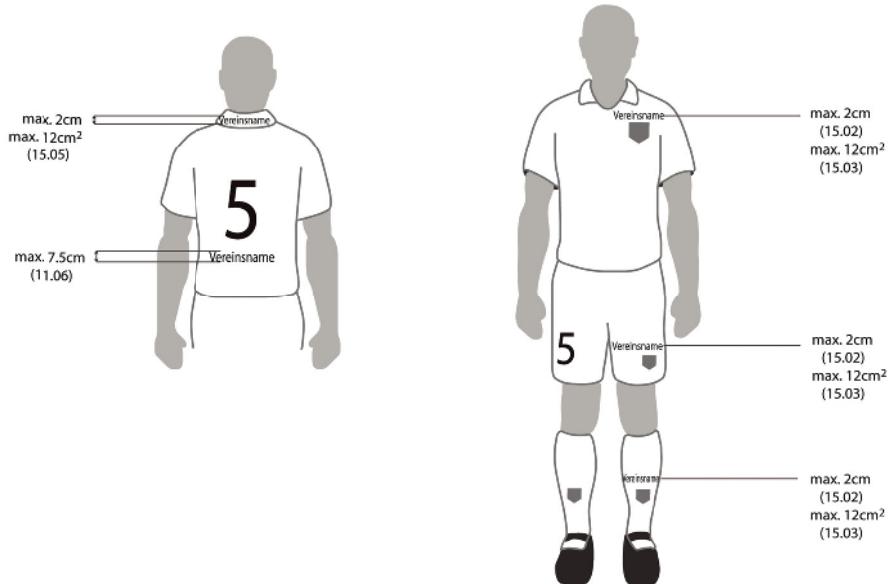


- 14.04 Das Vereinselement kann zusätzlich im unteren Ende jeder einzelnen Ziffer der Spielernummer gemäss Absatz 10.07 angebracht werden.
- 14.05 Das Vereinselement (oder ein Teil davon) kann einmal auf der Rückseite des Hemdes, zentriert auf dem Kragenbereich wie in Anhang C definiert, angebracht werden. Die Fläche darf 12 cm^2 nicht überschreiten.
- 14.06 Vorbehaltlich der Genehmigung der UEFA-Administration kann ein Verein, der sein 25-jähriges Bestehen (oder ein Vielfaches davon) feiert, anlässlich dieses Jubiläums ein Sonder-Vereinselement anstelle seines üblichen Vereinselements auf seinem Hemd anbringen. Ein solches Sonderemblem kann mit Buchstaben, Zahlen oder anderen dekorativen Elementen (z.B. einem Lorbeerkrantz) umrandet sein. Seine Gesamtfläche darf 100 cm^2 nicht überschreiten und es darf keinen kommerziellen, religiösen oder politischen Inhalt haben.

Artikel 15

Vereinsname

- 15.01 Der von der UEFA genehmigte Vereinsname (oder eine Abkürzung davon) darf je einmal in einer frei wählbaren Position auf der Vorderseite des Hemdes sowie auf der Hose und auf jedem Stutzen angebracht werden.
- 15.02 Hinsichtlich der Schriftart bestehen keine Einschränkungen. Die Schriftgrösse darf höchstens 2 cm betragen. Es gelten die Bestimmungen aus Absatz 11.05.
- 15.03 Der Vereinsname (oder eine Abkürzung davon) auf dem Hemd, der Hose und den Stutzen darf jeweils eine Fläche von 12 cm^2 nicht überschreiten.
- 15.04 Statt dem Vereinsemblem kann der Vereinsname (oder eine Abkürzung davon) angebracht werden, wobei er hinsichtlich Grösse und Position den Bestimmungen aus Absatz 14.03 entsprechen muss. Die Schriftgrösse darf höchstens 5 cm betragen.
- 15.05 Der Vereinsname (oder eine Abkürzung davon) kann zusätzlich einmal auf dem Kragenbereich wie in Anhang C definiert angebracht werden. Die Schriftgrösse darf höchstens 2 cm betragen und die Gesamtfläche darf 12 cm^2 nicht überschreiten.
- 15.06 Der Vereinsname (oder eine Abkürzung davon) kann zusätzlich einmal auf der Rückseite des Hemdes, unterhalb der Nummer angebracht werden. Die Absätze 11.05 bis 11.08 gelten entsprechend.



Artikel 16

Offizielles Maskottchen

- 16.01 Anstelle des Emblems, des Namens oder des offiziellen Erkennungssymbols des Vereins kann das von der UEFA genehmigte, offizielle Maskottchen des Vereins in Übereinstimmung mit Absatz 15.05 einmal auf dem Kragenbereich des Hemdes angebracht werden.

Artikel 17

Offizielles Erkennungssymbol (einschliesslich von der UEFA genehmigter spezieller Name)

- 17.01 Anstelle des Emblems, des Namens oder des offiziellen Maskottchens des Vereins kann das von der UEFA genehmigte, offizielle Erkennungssymbol des Vereins in Übereinstimmung mit Absatz 15.05 einmal auf dem Kragenbereich des Hemdes angebracht werden.

Artikel 18

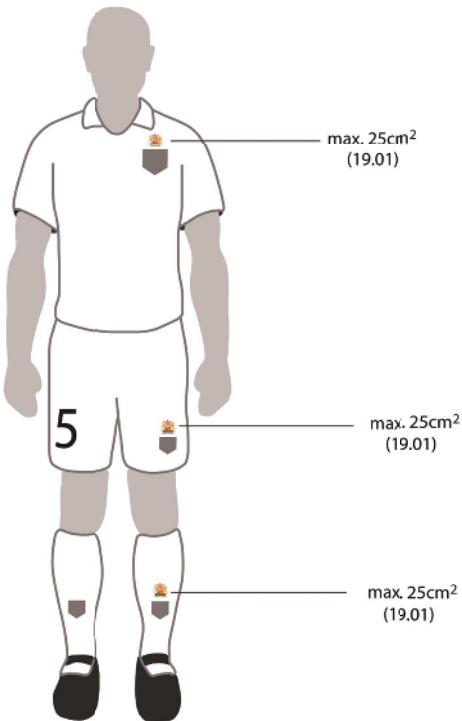
Nationalflagge (einschliesslich offizielles nationales Symbol)

- 18.01 Die Nationalflagge oder ein anderes offizielles nationales Symbol kann in Übereinstimmung mit Absätzen 25.01 bis 25.05 auf dem Hemd, der Hose und den Stutzen angebracht werden.

Artikel 19

Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge

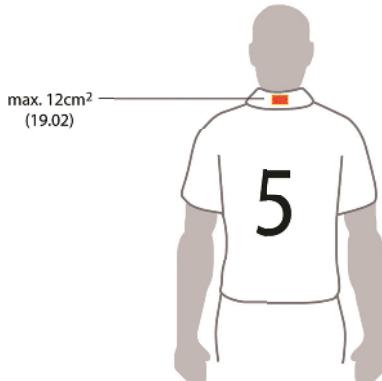
- 19.01 Anstelle der Nationalflagge (einschliesslich offizielles nationales Symbol) kann eine unveränderte Darstellung des Wappens oder der Flagge der Stadt oder der Region des Vereins auf dem Hemd, der Hose und den Stutzen in Übereinstimmung mit Absatz 25.02 angebracht werden. Die Fläche darf jeweils 25 cm² nicht überschreiten.



Detailansicht
Stadtflagge



- 19.02 Das Wappen bzw. die Flagge der Stadt oder der Region kann, anstelle des Vereinsembles, einmal auf der Rückseite des Hemdes, zentriert auf dem Kragenbereich wie in Anhang C definiert, angebracht werden. Die Fläche darf 12 cm^2 nicht überschreiten.



Detailansicht
Stadtflagge



- 19.03 Jegliche verwendeten Stadt- und Regionswappen bzw. -flaggen sind vom jeweiligen Mitgliedsverband sowie von den zuständigen Stadt- bzw. Regionalbehörden zu genehmigen. Die zuständigen örtlichen Behörden müssen zudem ihre Zustimmung dazu geben, dass der fragliche Verein das betreffende Wappen bzw. die betreffende Flagge verwendet.

Artikel 20

Weitere Elemente zur Vereinsidentifikation

- 20.01 Weitere Elemente mit dem Vereinensemble (oder einem Teil davon) oder dem Vereinsnamen (oder einer Abkürzung davon) sind wie folgt zugelassen:

- a) Aufhänger am Kragen des Hemdes:

Ein Aufhänger am Kragen des Hemdes ist zugelassen. Die Maximalgrösse beträgt 12 cm². Die Fixierung darf keine Verletzungen verursachen.

- b) Gürtelschlaufen an der Hose:

Gürtelschlaufen an der Hose sind zugelassen. Die Maximalgrösse beträgt 12 cm². Die Fixierung darf keine Verletzungen verursachen.

- c) Knöpfe am Ausschnitt des Hemdes:

Knöpfe am Ausschnitt des Hemdes sind zugelassen. Sie müssen so geformt sein, dass sie keine Verletzungen verursachen.

- d) Verschlussvorrichtung (z.B. Reissverschluss):

Solche Vorrichtungen müssen so geformt sein, dass sie keine Verletzungen verursachen, und dürfen ein farbgleiches Identifikationsmerkmal des Vereins oder des Herstellers enthalten.

- 20.02 Alle in Absatz 20.01 a) bis c) aufgeführten Elemente dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.

- 20.03 Alle in Absatz 20.01 d) aufgeführten Elemente dürfen weder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.

Artikel 21

Jacquard-Muster, In-Sich-Musterung oder Prägemuster

- 21.01 Der Verein darf einen Identifikationstyp (vgl. Absatz 13.01) oder Teile davon in Form eines Jacquard-Musters, einer In-Sich-Musterung oder eines Prägemusters auf dem Hemd und/oder der Hose anbringen. Hinsichtlich Anzahl, Grösse und Position des Typs bestehen keine Einschränkungen.

- 21.02 Das verwendete Jacquard-Muster muss in der Hauptfarbe und/oder in einer der Nebenfarben ausgestaltet sein. Es darf dabei weder dominant wirken, eine Kontrastfarbe aufweisen, noch die Unterscheidbarkeit der Ausrüstung beeinträchtigen. Für in sich gemusterte Identifikationselemente und für Prägemuster findet Anhang D entsprechend Anwendung.

- 21.03 Vorbehaltlich einer vorgängigen schriftlichen Genehmigung durch die UEFA-Administration kann auch ein anderes technisches Verfahren verwendet werden.

IV Identifikation des Mitgliedsverbands

Artikel 22

Typen

- 22.01 Auf der Spielkleidung (vgl. Anhang A) kann der Mitgliedsverband die folgenden Identifikationstypen anbringen:
- a) Emblem des Mitgliedsverbandes
 - b) Name des Mitgliedsverbandes
 - c) Nationalflagge (einschliesslich offizieller nationaler Symbole)
 - d) offizielles Maskottchen
 - e) offizielles Erkennungssymbol (einschliesslich von der UEFA genehmigter spezieller Name)
- 22.02 Die Absätze 13.02 bis 13.05 gelten entsprechend.
- 22.03 Diese Identifikationstypen dürfen auf jedem Teil der Spielkleidung in gedruckter, gewebter oder genähter Form angebracht werden. Vorbehaltlich einer vorgängigen schriftlichen Genehmigung durch die UEFA-Administration kann auch ein anderes technisches Verfahren verwendet werden.
- 22.04 Neben dem Namen des Mitgliedsverbands können maximal zwei weitere Typen von Identifikation des Mitgliedsverbands wie nachfolgend beschrieben auf der Vorderseite des Hemdes angebracht werden.

Artikel 23

Emblem des Mitgliedsverbandes

- 23.01 Artikel 14 gilt entsprechend.

Artikel 24

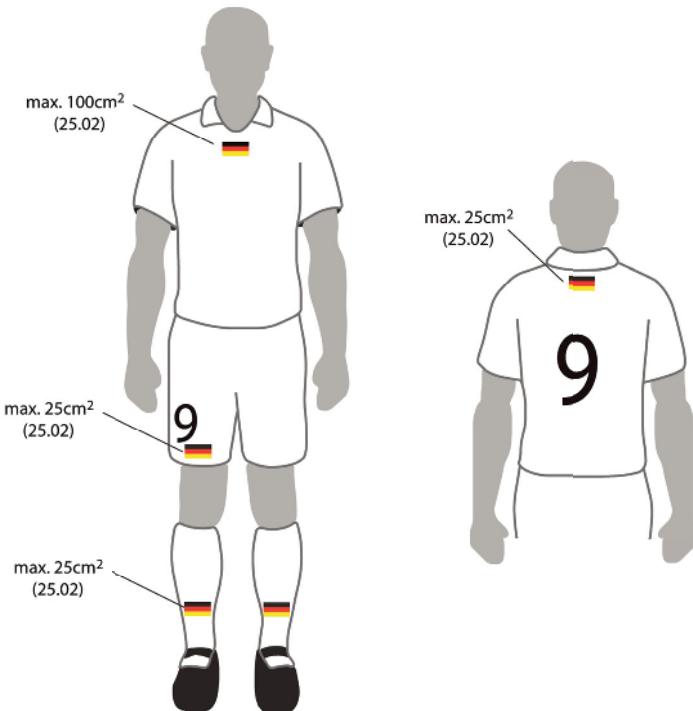
Name des Mitgliedsverbandes

- 24.01 Artikel 15 gilt entsprechend.
- 24.02 Wird der Name des Mitgliedsverbandes nicht auf dem Hemd, der Hose und den Stutzen verwendet, kann an dessen Stelle der Name des entsprechenden Landes in der in Artikel 15 festgehaltenen Grösse und Position angebracht werden.

Artikel 25

Nationalflagge (einschliesslich des offiziellen nationalen Symbols)

- 25.01 Die Nationalflagge (einschliesslich des offiziellen nationalen Symbols) darf ausschliesslich in ihrer geometrisch und proportional korrekten Form verwendet werden.
- 25.02 Der Mitgliedsverband kann die Nationalflagge oder das offizielle nationale Symbol wie folgt anbringen:
- Auf dem Hemd:
je einmal auf der Rückseite oberhalb der Nummer, Maximalgrösse 25 cm², und einmal auf der Vorderseite auf Brusthöhe, Maximalgrösse 100 cm².
 - Auf dem Hemd:
einmal auf der Vorderseite der Hose, Maximalgrösse 25 cm².
 - Auf den Stutzen:
je einmal auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen, Maximalgrösse 25 cm²; die Position ist frei wählbar.



- 25.03 Die Nationalflagge oder das offizielle nationale Symbol kann auf jedem Kleidungsstück (Hemd, Hose, Stutzen) in gedruckter, gestickter oder aufgenähter Form angebracht werden. Vorbehaltlich einer vorgängigen schriftlichen Genehmigung durch die UEFA-Administration kann auch ein anderes technisches Verfahren verwendet werden.
- 25.04 Die Nationalflagge bzw. das offizielle nationale Symbol darf weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.
- 25.05 Wird kein Emblem des Mitgliedsverbandes (Artikel 23) auf dem Hemd, der Hose und den Stutzen verwendet, kann an dessen Stelle die Nationalflagge oder das offizielle nationale Symbol in der in Absatz 14.03 festgehaltenen Grösse und Position angebracht werden.

Artikel 26

Offizielles Maskottchen

- 26.01 Artikel 16 gilt entsprechend.
- 26.02 Zusätzlich kann das offizielle Maskottchen des Mitgliedsverbandes einmal auf der Vorderseite des Hemdes auf Brusthöhe angebracht werden. Hinsichtlich der Form des offiziellen Maskottchens bestehen keine Einschränkungen. Die Fläche darf 100 cm² nicht überschreiten.

Artikel 27

Offizielles Erkennungssymbol

- 27.01 Artikel 17 gilt entsprechend.
- 27.02 Zusätzlich kann das offizielle Erkennungssymbol des Mitgliedsverbandes einmal auf der Vorderseite des Hemdes auf Brusthöhe angebracht werden. Hinsichtlich der Form des offiziellen Erkennungssymbols bestehen keine Einschränkungen. Die Fläche darf 100 cm² nicht überschreiten.

Artikel 28

Weitere Elemente zur Identifikation des Mitgliedsverbands

- 28.01 Artikel 20 gilt entsprechend.

Artikel 29

Jacquard-Muster, In-Sich-Musterung oder Prägemuster

- 29.01 Artikel 21 gilt entsprechend.

Artikel 30

Zusätzliche Spielernummer

- 30.01 Die Spielernummer kann zusätzlich auch auf der Vorderseite des Hemdes auf Brusthöhe angebracht werden.

- 30.02 Die Schriftgrösse der Zahlen muss zwischen 8 cm und 15 cm betragen. Die Nummer muss gut lesbar sein und sich deutlich von den Farben der Spielkleidung abheben (vgl. Artikel 8 und 10).
- 30.03 Ein UEFA-Wettbewerbsreglement kann die zwingende Verwendung der Spielernummer auf der Vorderseite des Hemdes vorsehen.

V Sponsorwerbung

Artikel 31

Grundsatz

- 31.01 Auf Hosen und Stutzen darf keine Sponsorwerbung (vgl. Anhang A) angebracht werden.
- 31.02 Sponsorwerbung auf dem Hemd der Spielkleidung ist nur in den folgenden Wettbewerben zugelassen:

Wettbewerb	Sponsorwerbung erlaubt
UEFA Champions League	Alle Begegnungen
UEFA Europa League	Alle Begegnungen
UEFA-Superpokal	Ja
UEFA-Futsal-Pokal	Alle Begegnungen
UEFA Women's Champions League	Alle Begegnungen
UEFA-Regionen-Pokal	Alle Begegnungen

In allen übrigen UEFA-Wettbewerben ist Sponsorwerbung auf dem Hemd der Spielkleidung untersagt.

- 31.03 Für die Sponsorwerbung auf den in den Artikeln 60 und 61 genannten Ausrüstungsgegenständen gelten für die verschiedenen UEFA-Wettbewerbe folgende Bestimmungen:

a) UEFA-Klubwettbewerbe

Wettbewerb	Sponsorwerbung erlaubt
UEFA Champions League	Qualifikationsspiele
UEFA Europa League	Qualifikations- und Entscheidungsspiele
UEFA-Superpokal	Nein
UEFA-Futsal-Pokal	Alle Begegnungen
UEFA Women's Champions League	Alle Begegnungen ausser dem Endspiel

b) UEFA-Wettbewerbe für Repräsentativmannschaften

Wettbewerb	Sponsorwerbung erlaubt
UEFA-Fussball-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-U21-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-U19-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-U17-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-Frauen-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-U19-Frauen-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-U17-Frauen-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-Futsal-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
Alle von der UEFA für die FIFA organisierten europäischen Qualifikationswettbewerbe	Qualifikationsspiele
UEFA-Regionen-Pokal	Alle Begegnungen

In allen anderen UEFA-Wettbewerben ist Sponsorwerbung auf Ausrüstungsgegenständen gemäss den Artikeln 60 und 61 verboten.

- 31.04 Weitere Einschränkungen können im Reglement des jeweiligen UEFA-Wettbewerbs festgelegt werden.

Artikel 32

Werbebeschränkungen

- 32.01 Werbung für Tabak oder starke Alkoholika sowie Slogans mit politischem, religiösem oder rassistischem Inhalt und Slogans, die gegen die guten Sitten und die Moral verstossen, sind untersagt.
- 32.02 Etwaige Werbeverbote und -beschränkungen durch das nationale Recht im Land des Austragungsorts eines UEFA-Wettbewerbsspiels finden ebenfalls Anwendung.
- 32.03 Für Sponsorwerbung benötigen die Vereine und Mitgliedsverbände eine schriftliche Genehmigung der UEFA-Administration (vgl. Artikel 4). Sofern der UEFA-Administration die erforderlichen Informationen über den Sponsor eingereicht wurden, wird eine solche Genehmigung grundsätzlich zusammen mit der Genehmigung der Ausrüstung erteilt.

Artikel 33

Anzahl Sponsoren auf dem Hemd

- 33.01 In den UEFA-Klubwettbewerben darf ein Verein auf dem Hemd der Spielkleidung nur für einen einzigen Sponsor Werbung betreiben.

- 33.02 Der Verein darf für einen Sponsor nur Werbung betreiben, wenn dieser zuvor vom Mitgliedsverband genehmigt wurde und wenn er diesen auch in einem nationalen Wettbewerb als Haupt-Hemdsponsor nutzt.
- 33.03 Die oben genannten Bestimmungen gelten vorbehaltlich Absatz 32.02.

Artikel 34

Verwendung von Sponsorwerbung auf dem Hemd

- 34.01 Der Verein kann für den genehmigten Sponsor während einer gesamten UEFA-Spielzeit in allen Heim- und Auswärtsspielen Werbung betreiben.
- 34.02 Vereine, die Qualifikationspiele in einem der UEFA-Klubwettbewerbe bestreiten, dürfen den Sponsor pro Spielzeit höchstens zweimal wechseln. Alle anderen Vereine dürfen den Sponsor pro Spielzeit nur einmal wechseln. Die UEFA-Administration kann in eigenem Ermessen Ausnahmen bewilligen, wenn der Sponsor Konkurs geht. Ein UEFA-Wettbewerbsreglement kann weitere Einschränkungen vorsehen.
- 34.03 Eine Änderung des Inhaltes der Sponsorwerbung gilt als Sponsorwechsel, selbst wenn der Sponsor der gleiche bleibt.
- 34.04 Ein Sponsorwechsel kann zugelassen werden, wenn der Verein der UEFA-Administration mindestens zehn Werktagen vor dem entsprechenden Spieltag ein schriftliches Gesuch zusammen mit den folgenden Unterlagen einreicht:
 - a) eine Kopie der Genehmigung des Mitgliedsverbands;
 - b) eine Bestätigung des bisherigen und des neuen Hauptsponsors;
 - c) ein Muster des neuen Hemdes.
- 34.05 Die UEFA-Administration kann die Vorlegung der Sponsorverträge verlangen. Wird einer solchen Forderung nicht entsprochen, kann der Fall den UEFA-Rechtspflegeorganen unterbreitet werden.
- 34.06 Sponsorwerbung ist bei Auswärtsspielen zugelassen, sofern sie nicht gegen die in Absatz 32.02 aufgeführten Verbote verstößt. Besteht die Möglichkeit, dass ein solches Verbot zum Tragen kommt, hat der Mitgliedsverband des Gastvereins den Mitgliedsverband des Heimvereins spätestens zwölf Werktagen vor dem Spieldatum um die entsprechende Genehmigung zu ersuchen und dabei eine genaue Beschreibung der betreffenden Sponsorwerbung zu liefern. Spricht sich der um die Genehmigung ersuchte Mitgliedsverband des Heimvereins gegen die Zulassung der betreffenden Sponsorwerbung aus, hat er die UEFA-Administration unverzüglich zu informieren und einen schriftlichen Nachweis zu erbringen.
- 34.07 Kann ein Gastverein seinen genehmigten Hemdsponsor aufgrund des nationalen Rechts im Land des Austragungsorts nicht verwenden, kann er die UEFA spätestens fünf Arbeitstage vor dem fraglichen Spiel darum bitten, diesen durch Werbung für ein UEFA-Programm (z.B. die Respekt-Kampagne) zu ersetzen.

Artikel 35

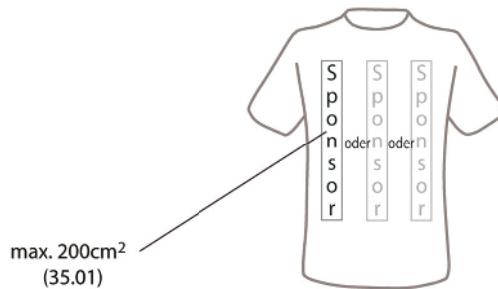
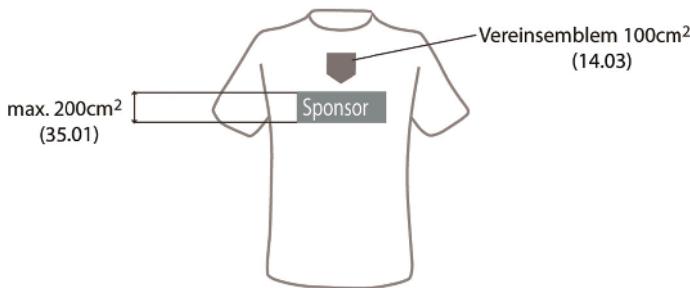
Werbefläche für die Sponsorwerbung auf dem Hemd

- 35.01 Die Gesamtfläche für die Sponsorwerbung auf dem Hemd der Spielkleidung darf höchstens 200 cm^2 betragen.
- 35.02 Hinsichtlich der Form der Sponsorwerbung bestehen keine Einschränkungen.
- 35.03 Das Messverfahren ist in Artikel 66 festgehalten.

Artikel 36

Position der Werbefläche auf dem Hemd

- 36.01 Die Werbefläche muss sich auf der Vorderseite des Hemdes befinden, entweder:
 - a) horizontal, quer über den Brustbereich, oder
 - b) in vertikaler Ausrichtung auf der rechten oder linken Körperhälfte oder in zentraler Position auf dem Rumpfteil.



- 36.02 Der Schriftzug und die Farbe der Buchstaben sind frei wählbar. Der Schriftzug darf jedoch weder eine Herstelleridentifikation noch dekorative oder andere Elemente enthalten.

VI Herstelleridentifikation

Artikel 37

Definition von Hersteller

- 37.01 Als Hersteller gilt ein Unternehmen, das Produkte entwirft, herstellt (direkt oder über einen Lizenznehmer ohne Markenauftritt) und verkauft, die mit seinen eigenen eingetragenen Marken gekennzeichnet sind und im Sportmarkt verwendet werden.
- 37.02 Die für den Vertrieb solcher Produkte zuständigen Unternehmen gelten nicht als Hersteller.

Artikel 38

Typen von Herstelleridentifikation

- 38.01 Auf der Ausrüstung darf der Hersteller folgende eingetragene Marken anbringen (vgl. Anhang B):
- Name („Wortmarke“)
 - Logo („Bildmarke“)
 - Produktlinie („Wort-/Bildmarke“)
 - figuratives Logo („Wort-/Bildmarke“)
 - Schriftzug

a	ADIDAS	NIKE	PUMA	UMBRO	DIADORA
b					
c					
d					
e					

- 38.02 Als eingetragene Marke gilt jede registrierte Marke eines Herstellers, unabhängig davon, ob sie als Name, Logo, Produktlinie, figuratives Logo oder Schriftzug verwendet wird.
- 38.03 Dabei genügt die Eintragung der Marke in einem offiziellen Register des Landes eines UEFA-Mitgliedsverbandes.

Artikel 39

Einreichen von Mustern bei der UEFA-Administration

- 39.01 Damit die UEFA-Administration die Ausrüstungsgegenstände prüfen kann (vgl. Artikel 4), hat jeder Hersteller der UEFA-Administration spätestens sechs Monate vor Beginn des jeweiligen Wettbewerbs ein Muster seiner Identifikationstypen (eingetragene Marken) einzureichen, die in Übereinstimmung mit Artikel 38 auf den Ausrüstungsgegenständen verwendet werden.
- 39.02 Die Muster müssen im Original (Grösse, Form usw.) zusammen mit einer Beschreibung in einer der drei offiziellen UEFA-Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch) eingereicht werden und dürfen in UEFA-Wettbewerben verwendet werden, solange sie rechtlich gültig sind und nicht vom Hersteller zurückgezogen oder ersetzt werden.

Artikel 40

Verwendung der Herstelleridentifikation

- 40.01 Die Typen von Herstelleridentifikation, die in Absatz 38.01 aufgelistet sind, dürfen andere Elemente auf dem entsprechenden Ausrüstungsgegenstand (Emblem, Nummer, Beschriftung usw.) nicht berühren.

Artikel 41

Position, Anzahl und Grösse der Herstelleridentifikation

- 41.01 Für die fünf in Absatz 38.01 genannten Typen von Herstelleridentifikation sind folgende Position und Anzahl zugelassen:

- a) Hemd:

Einer dieser fünf Typen von Herstelleridentifikation kann einmal auf der Vorderseite des Hemdes auf dem Brustteil oberhalb des Schriftzugs eines etwaigen Sponsors positioniert werden. Die Aussenseite des Kragenbereichs (beim Tragen des Hemdes sichtbarer Teil) darf jedoch keine Herstelleridentifikation aufweisen.

- b) Hose:

Einer dieser fünf Typen von Herstelleridentifikation kann einmal entweder auf dem rechten oder linken Hosenbein frei positioniert werden.

c) Stutzen:

- i) Einer dieser fünf Typen von Herstelleridentifikation kann ein- oder zweimal horizontal zwischen dem Knöchel und dem oberen Rand jedes Stutzens angebracht werden.
- ii) Zusätzlich ist ein weiterer Typ von Herstelleridentifikation (Absatz 38.01) auf dem Fussteil jedes Stutzens (unterhalb des Knöchels, nicht sichtbar, wenn der Stutzen im Fussballschuh getragen wird) zugelassen.

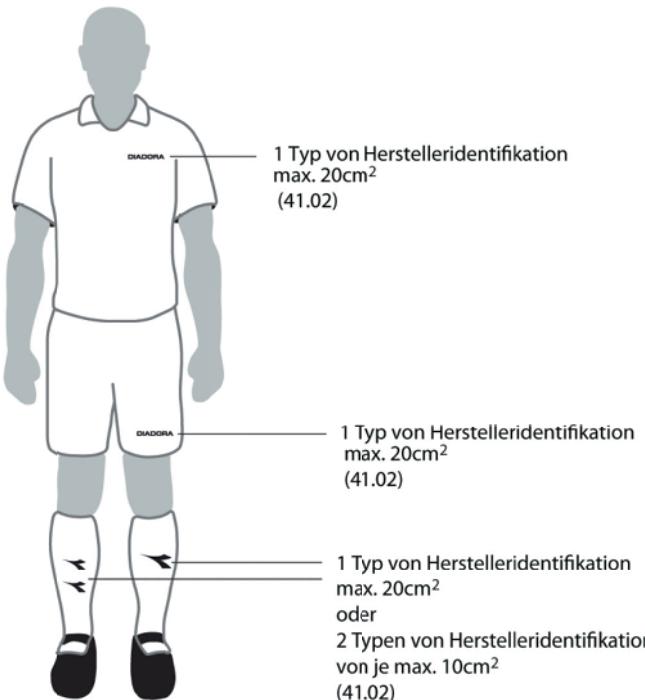
41.02 Die in Artikel 38.01 genannten Typen von Herstelleridentifikation dürfen in den in Absatz 41.01 aufgeführten Positionen die folgenden Maximalgrößen nicht überschreiten:

a) Hemd: 20 cm²

b) Hose: 20 cm²

c) Stutzen:

- i) 20 cm² bei einmaligem Anbringen oder 10 cm² bei zweimaligem Anbringen jeweils auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen zwischen dem Knöchel und dem oberen Rand jedes Stutzens;
- ii) 20 cm² auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen bei Anbringen auf dem Fussteil.



Artikel 42

Band

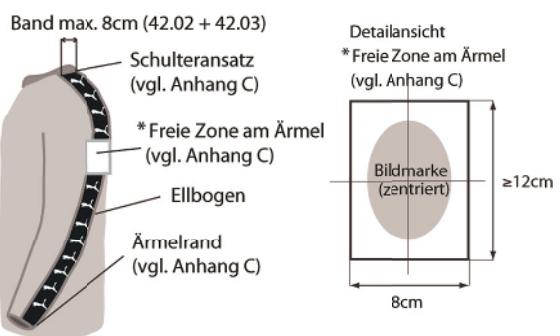
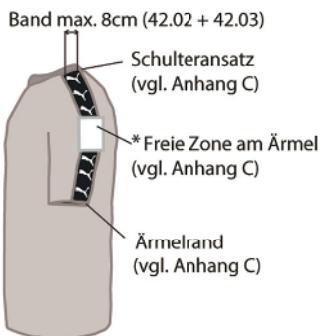
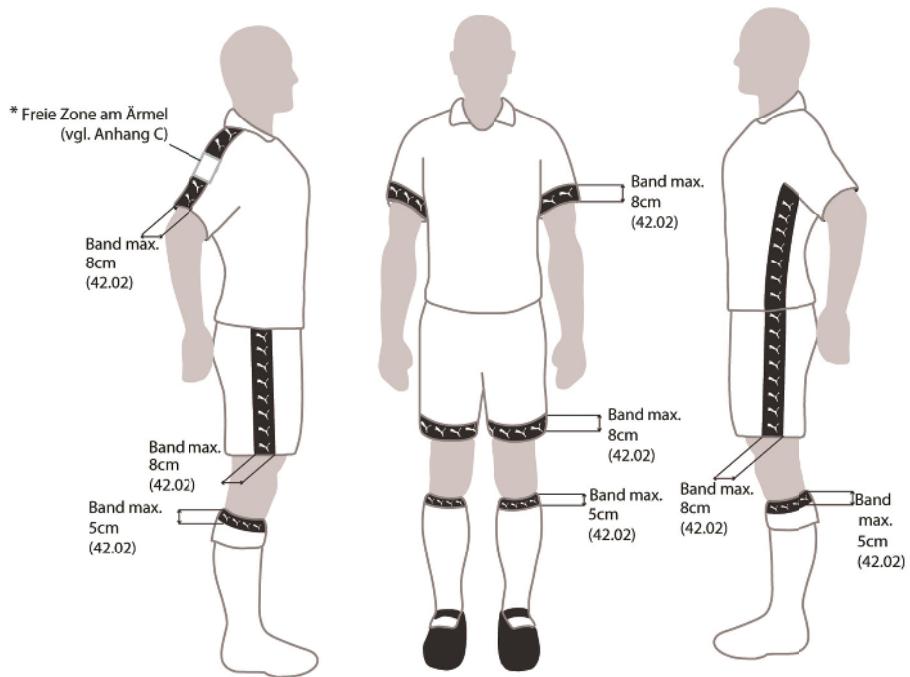
42.01 Ein einzelnes Logo („Bildmarke“, vgl. Absatz 38.01 b)) darf vom Hersteller einmal oder in mehreren Wiederholungen derselben Bildmarke auf einem Band alternativ in den folgenden Positionen verwendet werden:

a) Hemd:

- i) zentriert und entlang des Ärmelrands (linker und rechter Ärmel); oder
- ii) zentriert und entlang der Aussenkante jedes Ärmels (vom Kragen bis zum Rand des Ärmels, mit Ausnahme der freien Zone); oder
- iii) zentriert und entlang der Aussenkante am Rumpfteil (vom Ärmelansatz bis zum Hemdrand).

- b) Hose:
 - i) entlang dem unteren Hosenrand (linkes und rechtes Hosenbein); oder
 - ii) zentriert und entlang der Aussenkante der Hose (linkes und rechtes Hosenbein).
- c) Stutzen:
 - am oberen Rand jedes Stutzens.

- 42.02 Das Band, auf dem ein Logo („Bildmarke“) gemäss Absatz 42.01 einmal oder in mehreren Wiederholungen angebracht wird, darf die folgenden Maximalbreiten nicht überschreiten:
- a) Hemd: 8 cm
 - b) Hose: 8 cm
 - c) Stutzen: 5 cm auf neuen (ungetragenen) Stutzen
- 42.03 Jedes Logo („Bildmarke“), das einmal oder in mehreren Wiederholungen auf einem Band angebracht wird, darf die Breite des Bandes auf dem Hemd, der Hose und den Stutzen nicht überschreiten.
- 42.04 Jeder Ärmel (kurz oder lang, links und rechts) muss eine freie Zone aufweisen, die keine Herstelleridentifikation enthalten darf. Diese Zone ist für Abzeichen vorgesehen. Die freie Zone muss auf beiden Ärmeln mindestens 12 cm lang und 8 cm breit sein und sich auf langärmeligen Hemden zwischen dem Schulteransatz (vgl. Anhang C) und dem Ellbogen und auf kurzärmeligen Hemden zwischen dem Schulteransatz und dem Ärmelrand befinden. Der Abstand zwischen dem oberen Rand der freien Zone und dem Schulteransatz muss bei den kurzärmeligen und langärmeligen Hemden einer Mannschaft identisch sein.



Artikel 43

Jacquard-Muster

- 43.01 Der Hersteller kann zusätzlich zur Vereinsidentifikation (vgl. Absätze 13.01 und 22.01) einen seiner Identifikationstypen gemäss Absatz 38.01 in Form eines Jacquard-Musters in das Hemd und/oder die Hose einweben. Die Grösse des gewählten Typs von Herstelleridentifikation darf 20 cm^2 nicht überschreiten. Bezuglich Anzahl und Position des Typs von Herstelleridentifikation gibt es keine Einschränkungen.
- 43.02 Das Jacquard-Muster muss in der Hauptfarbe und/oder in einer der Nebenfarben ausgestaltet sein. Es darf dabei weder dominant wirken noch die Unterscheidbarkeit der Spielkleidung beeinträchtigen.
- 43.03 Vorbehaltlich einer vorgängigen schriftlichen Genehmigung durch die UEFA-Administration kann auch ein anderes technisches Verfahren verwendet werden.

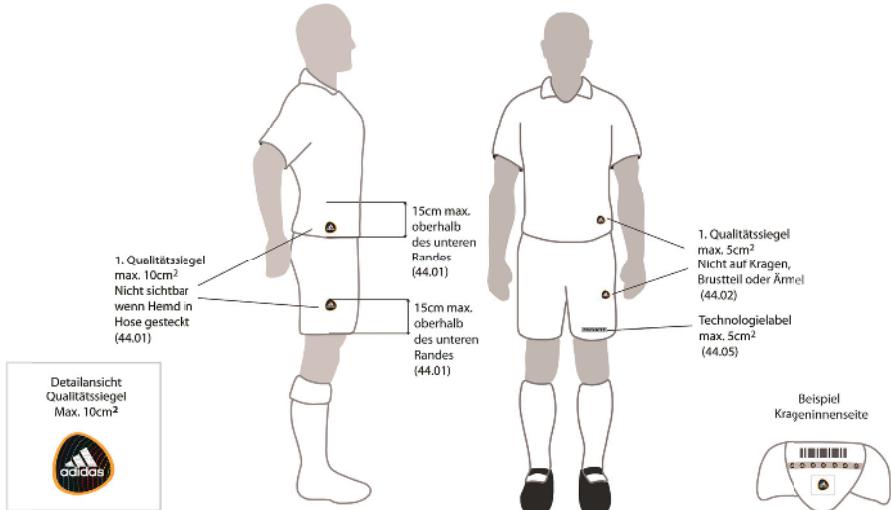
Artikel 44

Qualitätssiegel und Technologielabel

- 44.01 Ein Qualitätssiegel (Gütezeichen) (vgl. Anhang B) des Herstellers darf einmal auf der rechten oder linken Seite der Vorder- oder Rückseite des Hemdes und der Hose angebracht werden. Seine Maximalgrösse beträgt 10 cm^2 . Der obere Rand des Qualitätssiegels darf dabei nicht mehr als 15 cm vom unteren Rand des Hemdes oder der Hose positioniert werden und darf auf dem Hemd nicht sichtbar sein, wenn dieses in die Hose gesteckt wird.
- 44.02 Ein zweites, kleineres Qualitätssiegel (Etikett usw.) mit einer Maximalgrösse von 5 cm^2 darf wie folgt angebracht werden:
- einmal auf dem Hemd, frei positionierbar, ausser auf dem Kragen, dem Brustteil und den Ärmeln;
 - einmal auf der Hose, frei positionierbar.
- 44.03 Auf der Innenseite des Kragenbereichs, am Übergang vom Kragen zum Rumpfteil, darf der Hersteller einen Identifikationstyp gemäss Absatz 38.01 und den Namen des Vereins bzw. des Mitgliedsverbands (oder einen speziellen Namen) in der Form eines Etiketts und/oder eines schmalen Bandes anbringen. Dieser Typ von Herstelleridentifikation in Form eines Etiketts und/oder eines schmalen Bandes darf beim Tragen des Hemdes nicht sichtbar sein. Die Aussenseite des Kragenbereichs (beim Tragen des Hemdes sichtbarer Teil) darf keine Herstelleridentifikation aufweisen.
- 44.04 Auf dem Qualitätssiegel und/oder dem Technologielabel (vgl. Absätze 44.01 bis 44.03) können ausserdem ein oder mehrere Identifikationstypen für den Verein/Mitgliedsverband (vgl. Artikel 13 und 22) angebracht werden.
- 44.05 Ein Technologielabel des Herstellers darf einmal auf dem Hemd und einmal auf der Hose angebracht werden. Der obere Rand des Technologielabels darf dabei nicht mehr als 15 cm vom unteren Rand des Hemdes und nicht mehr als

5 cm vom unteren bzw. oberen Rand der Hose positioniert werden. Die Grösse der Technologielabel darf 10 cm^2 auf dem Hemd und 5 cm^2 auf der Hose nicht überschreiten.

- 44.06 Andere Etiketten (z.B. Pflegeanleitung, Plagiatschutzetiketten) und Herstelleridentifikationen dürfen auf der Innenseite angebracht werden, solange sie beim Tragen nicht sichtbar sind.

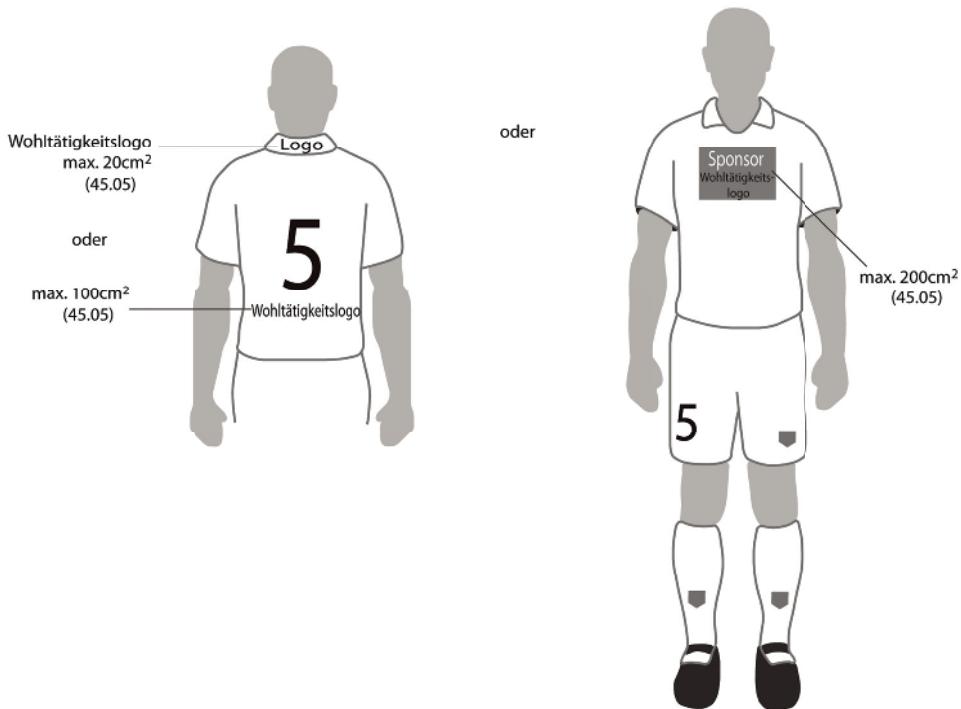


VII Wohltätigkeitslogo

Artikel 45

- 45.01 Ein an einem UEFA-Klubwettbewerb teilnehmender Verein darf auf den Hemden seiner Spieler ein einziges Logo einer Wohltätigkeitsorganisation anbringen.
- 45.02 Der Verein muss eine unterzeichnete Erklärung unterbreiten, in der die Wohltätigkeitsorganisation bestätigt, dass sie:
- eine in einem beliebigen Land ordnungsgemäss eingetragene, nicht gewinnorientierte Organisation ist;
 - eine unpolitische Organisation ist, die ihre Ziele unabhängig von jeglicher politischer Zugehörigkeit verfolgt und öffentlich keine politischen Standpunkte vertritt;
 - ihre Ziele ohne Diskriminierung aufgrund der politischen Haltung, des Geschlechts, der Religion, der Rasse oder aus anderen Gründen verfolgt;
 - über einen gemäss internationalen Standards geprüften und veröffentlichten Finanzbericht verfügt;

- e) dem Verein keinerlei finanzielle oder andersgeartete Entschädigung oder Belohnung dafür anbietet oder zahlt, dass dieser es ihr erlaubt, ihr Logo auf den Hemden seiner Spieler zu zeigen;
 - f) ihr Wohltätigkeitslogo ordnungsgemäss im Handelsregister eines Landes hat eintragen lassen und dem Verein die Verwendung dieses Logos erlaubt;
 - g) eine schriftliche Vereinbarung mit dem Verein abgeschlossen hat, in der sämtliche Rechte und Pflichten beider Parteien geregelt sind;
 - h) sich einverstanden erklärt, der UEFA-Administration auf Anfrage für diese relevante Informationen zukommen zu lassen.
- 45.03 Dieselbe Erklärung muss eine Bestätigung des Vereins enthalten, dass dieser:
- a) die Wohltätigkeitsorganisation hinsichtlich der Kriterien von Absatz 45.02 Buchstaben a) bis d) oben geprüft hat und zum Schluss gekommen ist, dass die Organisation alle Anforderungen erfüllt;
 - b) keinerlei finanzielle oder andersgeartete Entschädigung oder Belohnung dafür erhält, dass er der Wohltätigkeitsorganisation erlaubt, ihr eingetragenes Logo auf den Hemden seiner Spieler zu zeigen;
 - c) eine schriftliche Vereinbarung mit der Wohltätigkeitsorganisation abgeschlossen hat, in der sämtliche Rechte und Pflichten beider Parteien geregelt sind;
 - d) die UEFA über etwaige Änderungen an der schriftlichen Vereinbarung mit der Wohltätigkeitsorganisation umgehend in Kenntnis setzt.
- 45.04 Die UEFA-Administration kann den Verein jederzeit auffordern, ihr die Statuten der Wohltätigkeitsorganisation und/oder eine Kopie der schriftlichen Vereinbarung zwischen den beiden Parteien vorzulegen, um abzuklären, ob die oben erwähnten Kriterien während der gesamten UEFA-Spielzeit eingehalten werden. Sollte diese Abklärung zutage fördern, dass ein oder mehrere Kriterien nicht erfüllt sind, kann die UEFA-Administration jederzeit beschliessen, dass das Wohltätigkeitslogo nicht mehr auf den Hemden der Spieler des betreffenden Vereins angebracht werden darf.
- 45.05 Das Wohltätigkeitslogo darf nur an einer der folgenden Stellen angebracht werden:
- a) als Alternative zum Vereinsnamen im Kragenbereich auf der Rückseite des Hemdes (Maximalgrösse 20 cm²);
 - b) als Alternative zum Vereinsnamen unterhalb der Nummer auf der Rückseite des Hemdes (Maximalgrösse 100 cm²);
 - c) im Bereich, der für den Hauptsponsor des Vereins vorgesehen ist, allein oder zusammen mit einem Logo des Vereinssponsors (maximale Gesamtgrösse 200 cm²).
- 45.06 Jeglicher diesbezügliche Entscheid der UEFA-Administration ist endgültig.

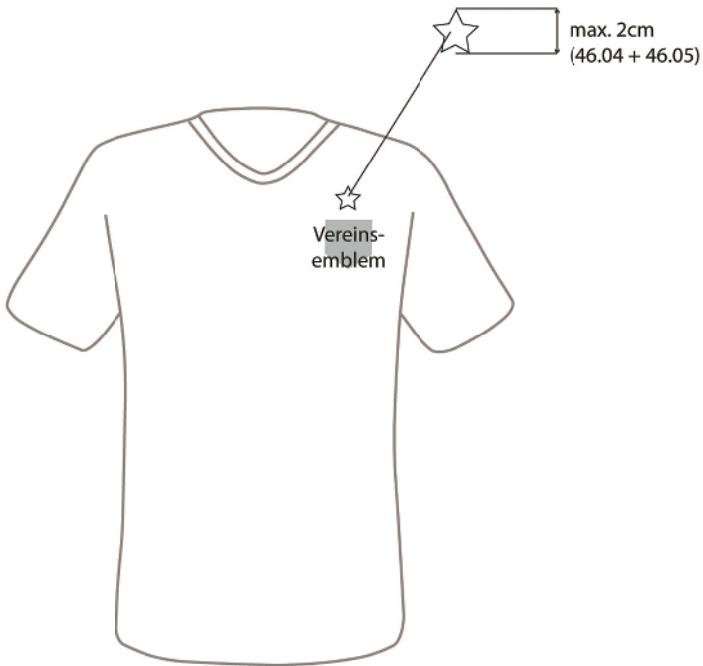


VIII Fussballbezogene Darstellungen auf dem Hemd

Artikel 46

Nationale Titel und Sterne

- 46.01 Ein gegenwärtiger oder ehemaliger Inhaber eines nationalen Titels darf eine entsprechende, von seinem jeweiligen Nationalverband genehmigte Darstellung tragen.
- 46.02 Sie darf nur einmal auf Brusthöhe erscheinen.
- 46.03 Die Grösse der Darstellung darf höchstens 10 cm² betragen.
- 46.04 Für Mehrfachgewinner einer Landesmeisterschaft können unmittelbar an das Vereinsemblem angrenzend Sterne angebracht werden. Die Höhe der einzelnen Sterne darf höchstens 2 cm betragen.
- 46.05 Bei A-Nationalmannschaften kann für Gewinner der FIFA-Fussball-Weltmeisterschaft unmittelbar an das Emblem des Mitgliedsverbands angrenzend ein Stern pro gewonnenen Titel angebracht werden. Die Höhe der einzelnen Sterne darf höchstens 2 cm betragen.



Artikel 47 **UEFA-Respekt-Abzeichen**

- 47.01 Ein UEFA-Wettbewerbsreglement kann die zwingende Verwendung des UEFA-Respekt-Abzeichens vorsehen. In diesem Fall ist das Abzeichen einmal in der freien Zone des linken Ärmels des Hemdes anzubringen.
- 47.02 Die UEFA-Administration stellt den Mannschaften UEFA-Respekt-Abzeichen zur Verfügung.

Artikel 48 **UEFA-Wettbewerbsabzeichen**

- 48.01 Vereine oder Mitgliedsverbände dürfen das Abzeichen eines UEFA-Wettbewerbs gemäss dem jeweiligen UEFA-Wettbewerbsreglement verwenden, sofern sie mit der UEFA-Administration, die die offiziellen Abzeichen zur Verfügung stellt, eine schriftliche Vereinbarung treffen.
- 48.02 Das Abzeichen ist zentriert in der freien Zone des rechten Ärmels des Hemdes anzubringen und darf höchstens 50 cm² gross sein.
- 48.03 Ein UEFA-Logo oder eine UEFA-Marke und/oder eine UEFA-Wettbewerbsmarke kann gemäss Absatz 10.07 im unteren Ende jeder einzelnen Ziffer der Spielernummer angebracht werden.

Artikel 49

Abzeichen für Titelhalter und Mehrfachgewinner

- 49.01 Aktuelle Titelhalter eines UEFA-Klubwettbewerbs dürfen vorbehaltlich einer Vereinbarung mit der UEFA-Administration das Titelhalter-Abzeichen in den Spielen des entsprechenden UEFA-Wettbewerbs der dem Titelgewinn folgenden Spielzeit tragen.
- 49.02 Vereine, die den gleichen UEFA-Klubwettbewerb mindestens dreimal hintereinander oder insgesamt fünfmal gewonnen haben, dürfen vorbehaltlich einer Vereinbarung mit der UEFA-Administration in den Spielen des entsprechenden UEFA-Wettbewerbs ein Mehrfachgewinner-Abzeichen tragen.
- 49.03 Die Abzeichen werden von der UEFA-Administration zur Verfügung gestellt. Sie sind zentriert in der freien Zone des linken Ärmels des Hemdes anzubringen und dürfen höchstens 50 cm² gross sein. Kommt ein Verein für beide Abzeichen in Frage, geniesst das Mehrfachgewinner-Abzeichen Vorrang.
- 49.04 Der Mitgliedsverband des aktuellen Europameisters darf das entsprechende, von der UEFA zur Verfügung gestellte Abzeichen tragen. Dieses Abzeichen darf ausschliesslich von der entsprechenden Auswahl (A-Nationalmannschaft) während der nächsten Qualifikationsphase und der Endrunde getragen werden.
- 49.05 Die A-Nationalmannschaft des amtierenden FIFA-Fussball-Weltmeisters darf das entsprechende Abzeichen der FIFA während der nächsten Qualifikationsphase der UEFA-Fussball-Europameisterschaft tragen.
- 49.06 Diese Abzeichen dürfen ausschliesslich von der entsprechenden Auswahl (A-Mannschaft) und von keiner anderen Mannschaft desselben Vereins bzw. Mitgliedsverbands getragen werden.

Artikel 50

Spielbezogene Darstellungen und andere sichtbare Marken oder Zeichen

- 50.01 Spielinformationen betreffend Datum, Austragungsstadt und Namen oder Logos der beteiligten Mannschaften können von den teilnehmenden Vereinen für Endspiele von UEFA-Klubwettbewerben bzw. von den betreffenden Mitgliedsverbänden für Qualifikations- oder Endrundenspiele von UEFA-Nationalmannschaftswettbewerben auf dem Hemd angebracht werden.
- 50.02 Solche Informationen sind entweder auf dem Rumpfteil auf Brusthöhe oder in der freien Zone des linken Ärmels des Hemdes anzubringen. Die Fläche für diese Informationen darf 50 cm² nicht überschreiten und die Schriftgrösse darf höchstens 2 cm betragen.
- 50.03 Alle übrigen Darstellungen und Zeichen des Vereins, Mitgliedsverbands, Sponsors, Herstellers oder von Dritten sind ohne vorgängige schriftliche Genehmigung der UEFA-Administration nicht zulässig.



Detailansicht



IX Ausrüstung des Torwärts

Artikel 51

Spielkleidung

- 51.01 Für die Spielkleidung (Hemd, Hose, Stutzen) und Unterbekleidung des Torwärts gelten die Kapitel II bis VIII dieses Reglements entsprechend.
- 51.02 Gemäss den *Spielregeln* muss sich die Spielkleidung des Torwärts (Hemd, Hose, Stutzen) farblich deutlich von derjenigen der Feldspieler und des Schiedsrichterteams unterscheiden.
- 51.03 Ist das Hemd der Haupt- oder Ersatzspielkleidung des Torwärts schwarz, muss ein drittes Torwart-Hemd in einer anderen Farbe vorgelegt werden.

Artikel 52

Handschuhe des Torwärts

- 52.01 Auf jedem Handschuh des Torwärts kann ein Typ von Herstelleridentifikation gemäss Absatz 38.01 angebracht werden. Die Maximalgrösse einer solchen Herstelleridentifikation beträgt 20 cm².
- 52.02 Der Name des Torwärts kann in Klein- und/oder Grossbuchstaben angebracht werden. Die Schriftgrösse darf auf beiden Handschuhen höchstens 2 cm betragen.

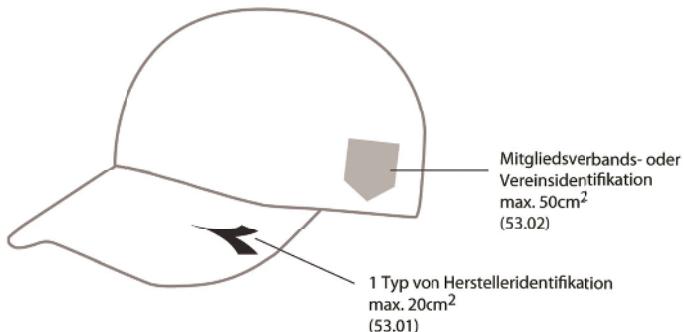
- 52.03 Auf jedem Handschuh des Torwarts darf ein Qualitätssiegel oder Technologielabel angebracht werden. Es ist frei positionierbar, darf jedoch die Maximalgrösse von 10 cm^2 nicht überschreiten.
- 52.04 Die Nationalflagge darf auf jedem Handschuh des Torwarts einmal angebracht werden. Sie ist frei positionierbar, darf jedoch die Maximalgrösse von 10 cm^2 nicht überschreiten.
- 52.05 Sponsorwerbung auf den Handschuhen des Torwarts ist verboten.



Artikel 53

Torwartmütze

- 53.01 Auf der Torwartmütze darf ein Typ von Herstelleridentifikation gemäss Absatz 38.01 in der Maximalgrösse von 20 cm^2 angebracht werden. Hinsichtlich der Positionierung dieses Typs bestehen keine Einschränkungen.
- 53.02 Auf der Torwartmütze können Mitgliedsverbands- bzw. Vereinsidentifikationen gemäss Absätzen 13.01 und 22.01 angebracht werden. Die Gesamtfläche solcher Identifikationen darf höchstens 50 cm^2 betragen.
- 53.03 Zudem darf die Nationalflagge einmal auf der Torwartmütze angebracht werden. Ihre Grösse darf 10 cm^2 nicht überschreiten.
- 53.04 Sponsorwerbung ist auf der Torwartmütze verboten.



Artikel 54

Weitere Ausrüstungsgegenstände

54.01 Für alle weiteren Ausrüstungsgegenstände des Torwarts gilt Kapitel X entsprechend.

Artikel 55

Genehmigungsverfahren

55.01 Für das Genehmigungsverfahren gelten Artikel 4 bis 6.

55.02 Die UEFA kann einmal pro Jahr einen Tag für die Genehmigung der Torwartausrüstung organisieren.

X Auf dem Spielfeld verwendete Spezialausrüstung

Artikel 56

Spezialausrüstung

56.01 Die folgenden Bestimmungen finden für Ausrüstungsgegenstände Anwendung, die von den Spielern auf dem Spielfeld verwendet werden, aber nicht zur eigentlichen Spielkleidung (Hemd, Hose, Stutzen) gehören (vgl. Anhang A, Punkt 3).

56.02 Ein UEFA-Wettbewerbsreglement kann abweichende Bestimmungen enthalten.

Artikel 57

Verwendung der Herstelleridentifikation

57.01 Der Hersteller darf auf diesen Ausrüstungsgegenständen einen seiner Identifikationstypen gemäss Absatz 38.01 anbringen.

57.02 Hinsichtlich der Anzahl, der Position und der Grösse gelten die folgenden Bestimmungen:

- a) Thermohose (kurz/lang):
 - i) Zugelassen ist ein einziger Typ von Herstelleridentifikation.
 - ii) Der gewählte Identifikationstyp in der Maximalgrösse von 20 cm² kann auf dem rechten oder linken Hosenbein frei positioniert werden.
 - iii) Die Thermohose (kurz/lang) hat dabei die gleiche Farbe wie die Hauptfarbe der getragenen Hose aufzuweisen.
- b) Handschuhe und Schweissband:
 - i) Auf jedem Handschuh und auf dem Schweissband ist ein einziger Typ von Herstelleridentifikation zugelassen.
 - ii) Die Maximalgrösse des gewählten Identifikationstyps beträgt 20 cm².
 - iii) Die Position ist frei wählbar.
- c) Kopfbedeckung (Stirnband, Kappe):
 - i) Auf diesen Ausrüstungsgegenständen ist ein einziger Typ von Herstelleridentifikation zugelassen.
 - ii) Die Maximalgrösse des gewählten Identifikationstyps beträgt 20 cm².
 - iii) Die Position ist frei wählbar.
- d) T-Shirt (Unterhemd):
 - i) Der Hersteller kann auf einem T-Shirt bis zu zwei seiner Identifikationselemente anbringen, eines auf der Vorderseite und eines auf der Rückseite, jedoch nicht innerhalb des Kragenbereichs.
 - ii) Die Maximalgrösse des gewählten Identifikationstyps beträgt 20 cm².
 - iii) Die Position ist frei wählbar.
- e) Spielführerbinde:
 - i) Es ist keine Herstelleridentifikation zugelassen.
 - ii) Die Spielführerbinde muss einfarbig sein.
 - iii) Mit Ausnahme der Bezeichnung „Spielführer“, einer Abkürzung davon oder dem Emblem des Vereins bzw. Mitgliedsverbands darf die Spielführerbinde weder Werbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.
 - iv) Die Position ist frei wählbar.

Artikel 58

Weitere Einschränkungen

- 58.01 Sponsorwerbung sowie politische und/oder andere Botschaften sind auf der Spezialausrüstung, die auf dem Spielfeld verwendet wird, untersagt.
- 58.02 Vereins- oder Mitgliedsverbandsidentifikationen können nur auf dem T-Shirt unter dem Hemd angebracht werden und müssen Kapiteln III und IV entsprechen.
- 58.03 Artikel 44 findet Anwendung.

XI In der Technischen Zone verwendete Spezialausrüstung

Artikel 59

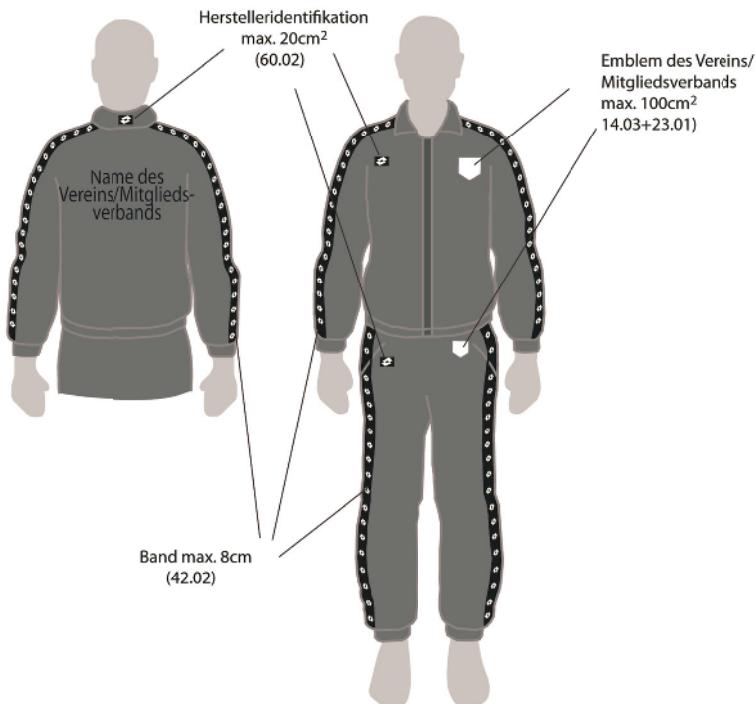
Ausrüstung in der Technischen Zone

- 59.01 Alle Ersatzspieler, Trainer, Ärzte, Offiziellen usw. des Vereins bzw. Mitgliedsverbands, die sich in der Technischen Zone aufhalten, müssen in Bezug auf Ausrüstungsgegenstände, die zusätzlich zur Spielkleidung (Hemd, Hose, Stutzen) verwendet werden, und in Bezug auf spezielle Ausrüstung, die gemäss Artikel 56 auf dem Spielfeld verwendet wird, folgende Bestimmungen einhalten.
- 59.02 Politische und/oder andere Botschaften sind auf diesen Ausrüstungsgegenständen nicht zugelassen.
- 59.03 Artikel 44 findet Anwendung.
- 59.04 Ein UEFA-Wettbewerbsreglement kann weitere Einschränkungen für die in der Technischen Zone verwendete Ausrüstung vorsehen.

Artikel 60

Oberteile der Bekleidung

- 60.01 Der Hersteller darf auf den Oberteilen der Bekleidung (Trainingsanzugsjacken, Regenjacken, Stadionjacken, Mäntel, T-Shirts, Sweatshirts usw.) maximal fünf seiner Identifikationstypen (vgl. Absatz 38.01) anbringen. Darin dürfen maximal zwei Bänder mit Logos („Bildmarken“) im Sinne von Artikel 42 enthalten sein. Ein solches Band / solche Bänder kann/können zudem folgendermassen angebracht werden:
 - a) entlang des Rands beider Ärmel; oder
 - b) entlang der Aussenkante beider Ärmel (vom Kragen bis zum Rand des Ärmels).
- 60.02 Vorbehaltlich Absatz 42.03 beträgt die Maximalgrösse jedes Typs von Herstelleridentifikation 20 cm². Abgesehen vom Kragenbereich bestehen für die Position dieser Typen keine Einschränkungen. Die Herstelleridentifikation muss zentriert auf der äusseren Rückseite des Kragenbereichs angebracht werden. Auf der Vorderseite und auf den Seiten des Kragenbereichs ist das Anbringen solcher Identifikationstypen nicht zulässig.
- 60.03 Das Band darf höchstens 8 cm breit sein, und es darf nicht länger als der Rumpf sein.
- 60.04 Sponsorwerbung ist nur gemäss Absatz 31.03 erlaubt.
- 60.05 Vereins- oder Mitgliedsverbandsidentifikationen können gemäss Kapiteln III und IV auf Oberteilen angebracht werden. Hinsichtlich der Position und der Grösse des Vereinsnamens, des Namens des Mitgliedsverbandes und/oder des Namens des Landes bestehen keine Einschränkungen.



Artikel 61

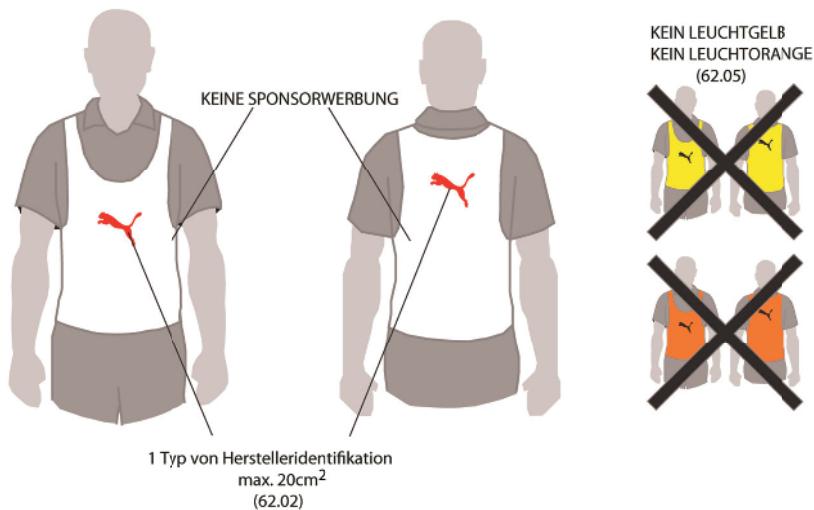
Unterteile der Bekleidung

- 61.01 Der Hersteller darf auf den Unterteilen der Bekleidung (Trainingsanzugshosen, Regenschutzhosen, Thermohosen usw.) maximal fünf seiner Identifikationstypen gemäss Absatz 38.01 anbringen. Darin dürfen maximal zwei Bänder mit Logos („Bildmarken“) im Sinne von Artikel 42 enthalten sein.
- 61.02 Vorbehaltlich Absatz 42.03 beträgt die Maximalgrösse jedes Typs von Herstelleridentifikation 20 cm^2 . Die Position ist frei wählbar.
- 61.03 Das Band darf höchstens 8 cm breit sein, und es darf nicht länger als die Hose sein.
- 61.04 Sponsorwerbung ist nur gemäss Absatz 31.03 erlaubt.
- 61.05 Vereins- oder Mitgliedsverbandsidentifikationen können gemäss Kapiteln III und IV auf Unterteilen angebracht werden. Hinsichtlich der Position und der Grösse des Vereinsnamens, des Namens des Mitgliedsverbandes und/oder des Namens des Landes bestehen keine Einschränkungen.

Artikel 62

Überzüge zum Aufwärmen

- 62.01 Der Hersteller darf jeweils einen seiner Identifikationstypen gemäss Absatz 38.01 auf der Vorder- und der Rückseite des Überzugs anbringen. Die Position ist frei wählbar.
- 62.02 Die Grösse darf höchstens 20 cm² betragen.
- 62.03 Auf Überzügen zum Aufwärmen ist Sponsorwerbung verboten.
- 62.04 Diese Bestimmung gilt auch für das Aufwärmen ausserhalb der Technischen Zone.
- 62.05 Die Farben Leuchtgelb und Leuchtorange sind auf Überzügen zum Aufwärmen verboten.



XII Schiedsrichter

Artikel 63

Ausrüstung

- 63.01 Für Ausrüstung des Schiedsrichterteams gilt das *FIFA-Ausrüstungsreglement* entsprechend.
- 63.02 Die UEFA kann für die UEFA-Wettbewerbsspiele Sponsorwerbung auf dem Hemd des Schiedsrichterteams zulassen.
- 63.03 Nur die UEFA kann Verträge betreffend Sponsorwerbung auf diesem Hemd abschliessen.

- 63.04 Sponsorwerbung darf auf den Ärmeln des Hemdes angebracht werden, wobei die Gesamtfläche pro Ärmel maximal 100 cm² beträgt. Die Vorderseite des Hemdes ist offiziellen Abzeichen und dem Emblem der FIFA oder des Mitgliedsverbands vorbehalten. Artikel 32 gilt entsprechend.
- 63.05 Der Hersteller darf seine Identifikationstypen auf der Ausrüstung des Schiedsrichterteams in Übereinstimmung mit Kapitel VI verwenden.
- 63.06 Das UEFA-Respekt-Abzeichen kann einmal auf dem linken Ärmel des Hemdes angebracht werden.
- 63.07 Für das Genehmigungsverfahren gelten Artikel 4 bis 6.

XIII Ballkinder, Begleitkinder und Fahnenträger

Artikel 64

- 64.01 Auf der Ausrüstung, die von Ballkindern, Begleitkindern und Fahnenträgern verwendet wird, ist Sponsorwerbung erlaubt. Zugelassen ist vorbehaltlich einer schriftlichen Vereinbarung mit der UEFA ein spezielles Abzeichen mit Bezug zum Ballkinder-, Begleitkinder- bzw. Fahnenträger-Programm. Das Abzeichen ist zentriert in der freien Zone des linken Ärmels des Hemdes anzubringen und darf höchstens 50 cm² gross sein.
- 64.02 Herstelleridentifikation darf gemäss Kapitel VI verwendet werden.
- 64.03 Vereins- oder Mitgliedsverbandsidentifikationen dürfen gemäss Kapiteln III und IV verwendet werden.
- 64.04 Die UEFA ist berechtigt, ihre Marken, Logos und/oder die UEFA-Wettbewerbsmarken auf der von Ballkindern, Begleitkindern und Fahnenträgern verwendeten Ausrüstung anzubringen.

XIV Bälle

Artikel 65

- 65.01 Für die in UEFA-Wettbewerben verwendeten Bälle finden die Bestimmungen der jeweiligen *Spielregeln* Anwendung.
- 65.02 Von seinen fünf Identifikationstypen (vgl. Absatz 38.01) kann der Hersteller folgende auf dem Fussball anbringen:
 - a) einen Typ, der 50 cm² nicht überschreitet; oder
 - b) zwei Typen, die beide 25 cm² nicht überschreiten.
- 65.03 Der Name des Fussballs kann einmal angebracht werden und darf 30 cm² nicht überschreiten.
- 65.04 Der Name und das Logo des Wettbewerbs können je zweimal erscheinen und dürfen beide 50 cm² nicht überschreiten.

- 65.05 Bei Endspielen und Endrunden können die folgenden Objekte, die 30 cm^2 nicht überschreiten dürfen, ebenfalls je zweimal auf dem Fussball angebracht werden:
- die Angabe „Final“ bzw. die jeweilige Wettbewerbsrunde (z.B. Halbfinale);
 - das Logo des Endspiels;
 - die Spielangaben, einschliesslich Datum, Stadt sowie Namen oder Logos der teilnehmenden Mannschaften.
- 65.06 Die UEFA kann ihre Marken, Logos und Symbole ebenfalls anbringen.

XV Messverfahren

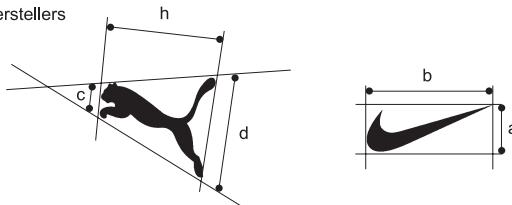
Artikel 66

- 66.01 Die Objekte auf der Ausrüstung werden nach der kleinsten vorkommenden geometrischen Form (Rechteck, Quadrat, Dreieck, Kreis usw.) gemessen, und die Dimensionen werden nach der üblichen mathematischen Formel berechnet.
- 66.02 Für die Flächenberechnung wird die grösste Ausdehnung des Objekts zwischen den äussersten Rändern gemessen. Die Aufteilung eines Objekts in mehrere einzelne geometrische Formen zur Berechnung der Gesamtfläche bildet dabei die Ausnahme.
- 66.03 Der Hersteller kann der UEFA-Administration einen konkreten Vorschlag für das Ausmessen seiner Identifikationselemente unterbreiten. Die UEFA-Administration teilt ihre Genehmigung schriftlich mit.
- 66.04 Die Identifikation der Produktlinie des Herstellers und das figurative Logo (vgl. Absatz 38.01) werden als mehrere individuelle geometrische Formen berechnet, wenn der Abstand zwischen den verschiedenen Elementen nicht mehr als $0,5 \text{ cm}$ beträgt.
- 66.05 Beim Ausmessen der Spielernummer und des Spielernamens wird eine etwaige Schattierung oder kontrastierende Umrandung nicht einbezogen.
- 66.06 Die für die Sponsorwerbung benutzte Fläche wird als mehrere individuelle geometrische Formen berechnet, wenn der Abstand zwischen den verschiedenen Elementen nicht mehr als 5 cm beträgt.
- 66.07 Ausserdem wird für die Genehmigung die grössere der folgenden Flächen berücksichtigt:
- die Fläche des einfarbigen Hintergrunds, der für die Sponsorwerbung benutzt wird, oder
 - die Fläche der für die Sponsorwerbung benutzten Beschriftung, sofern der Hintergrund der Sponsorwerbung mit den Farben des Hemdes übereinstimmt.
- 66.08 Bei einem Hemd, das einen Brestring (eigenes Schnittteil) in einer der offiziellen Vereinsfarben aufweist, wird die Fläche der für die Sponsorwerbung benutzten Beschriftung und nicht der Brestring gemessen.

Messverfahren

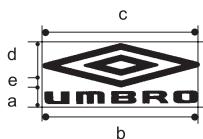
A. Herstelleridentifikation

a) Logo des Herstellers



1. Die Gesamtfläche des Puma-Logos wird mit folgender Formel berechnet: $\frac{c+d}{2}$ multipliziert mit «h».
2. Das Nike-Logo berechnet sich durch die Multiplizierung von «a» mit «b».

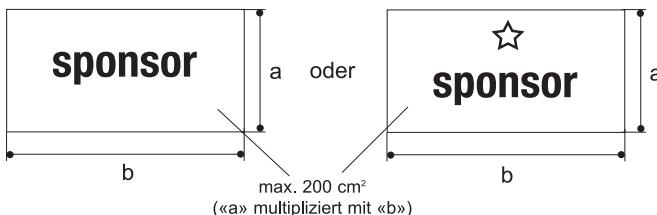
b) Produktlinie / figuratives Logo des Herstellers (66.04)



1. Der Schriftzug UMBRO wird als Einzelform ausgemessen, indem «a» mit «b» multipliziert wird.
2. Das Umbro-Logo wird ebenfalls als Einzelform ausgemessen und zwar indem «c» mit «d» multipliziert wird.
3. Die Distanz «e» zwischen UMBRO-Schriftzug und dem Logo darf nicht grösser als 0,5 cm sein.

B. Sponsorwerbung

a) Sponsorwerbung auf farblich neutralem Hintergrund



b) Sponsorwerbung wenn der Hintergrund der Sponsorwerbung mit den Farben des Hemdes übereinstimmt

* Nur 1 Element:



1. Der Schriftzug (Name) des Sponsors wird als Rechteck ausgemessen («a» multipliziert mit «b») und darf 200 cm² nicht überschreiten.
2. «a» darf 10 cm nicht überschreiten.

* Mehrere Elemente:



1. Diese Sponsorwerbung wird in zwei einzelne Elemente aufgeteilt: Name und Logo.
2. Der Schriftzug (Name) des Sponsors wird als Rechteck ausgemessen («a» multipliziert mit «b»).
3. Das Logo («Stern») wird als Kreis ausgemessen «c».
4. Die gesamte Fläche des Namens und des Logos darf 200 cm² nicht überschreiten.
5. Die Distanz «d» zwischen dem Namen und dem Logo darf nicht grösser sein als 5 cm.

XVI Unvorhergesehene Fälle

Artikel 67

UEFA-Generalsekretär

- 67.01 Für alle in diesem Reglement nicht vorgesehenen Fälle ist der UEFA-Generalsekretär zuständig.
- 67.02 Die Entscheide des Generalsekretärs sind endgültig.

XVII Disziplinarbestimmungen

Artikel 68

Disziplinarmassnahmen

- 68.01 Verstösst ein Verein, ein Mitgliedsverband oder eine Einzelperson gegen die Bestimmungen des vorliegenden Reglements, können die UEFA-Rechtspflegeorgane gemäss der *UEFA-Rechtspflegeordnung* Strafen auferlegen oder Massnahmen verordnen.

XVIII Schlussbestimmungen

Artikel 69

Inkrafttreten

- 69.01 Das vorliegende Reglement wurde vom UEFA-Exekutivkomitee bei seinen Sitzungen am 4. Oktober 2010 und 16. Juni 2011 genehmigt.
- 69.02 Es tritt am 1. Juni 2012 in Kraft und ersetzt die Ausgabe 2008.
- 69.03 Entscheide der UEFA-Administration, die auf früheren UEFA-Reglementen beruhen, sind unter dem vorliegenden Reglement nicht mehr anwendbar und schaffen keinen Präzedenzfall.

Artikel 70

Aufhebung und Übergangsbestimmung

- 70.01 Dieses Reglement ersetzt das *UEFA-Ausrüstungsreglement* (Ausgabe 2008).

70.02 Allerdings gilt das *UEFA-Ausrüstungsreglement* (Ausgabe 2008) auch nach Inkrafttreten des vorliegenden Reglements, wenn in einem bestimmten UEFA-Wettbewerbsreglement ausdrücklich darauf verwiesen wird.

Für das UEFA-Exekutivkomitee:

Michel Platini
Präsident

Gianni Infantino
Generalsekretär

Nyon, 16. Juni 2011

ANHANG A: Begriffe und Erklärungen zur Ausrüstung

Ausrüstung: Zur Ausrüstung gehören die folgenden Kleidungsstücke und Gegenstände, die im kontrollierten Stadionbereich vor, während und nach einem Fussballspiel verwendet werden:

1. Spielkleidung

- 1.1. Hemd, Trikot oder Jersey (im vorliegenden Reglement mit „Hemd“ bezeichnet)
- 1.2. Hose
- 1.3. Stutzen oder Stulpen (im vorliegenden Reglement mit „Stutzen“ bezeichnet)

2. Ausrüstung des Torwärts

- 2.1. Handschuhe
- 2.2. Mütze
- 2.3. Handschuhtasche
- 2.4. Flasche
- 2.5. Handtuch

3. Auf dem Spielfeld verwendete Spezialausrüstung

- 3.1. Unterhose
- 3.2. Thermohose (kurz oder lang; wärmeisolierende Hose, die unter der Hose der Spielkleidung getragen wird)
- 3.3. Unterhemd
- 3.4. Socken
- 3.5. Handschuhe
- 3.6. Schweißband
- 3.7. Mütze
- 3.8. Stirnband
- 3.9. Spielführerbinde
- 3.10. Stützverbände oder Schienen
- 3.11. Schienbeinschützer

4. In der Technischen Zone verwendete Spezialausrüstung

- 4.1. Trainingsanzug (Oberteil und Unterteil (Hose))
- 4.2. Mantel
- 4.3. Jacke (Stadionjacke usw.)
- 4.4. Regenschutz (Regenjacke usw.)
- 4.5. Sweatshirt
- 4.6. T-Shirt
- 4.7. Taschen (Erste-Hilfe-Koffer usw.)
- 4.8. Flasche
- 4.9. Handtuch

5. Weitere Ausrüstungsgegenstände

- 5.1. Alle anderen am Körper getragenen oder anderweitig verwendeten Ausrüstungsgegenstände

„Links“ und „rechts“	Die Bezeichnungen „links“ oder „rechts“ beziehen sich auf die entsprechende Körperseite aus der Sicht der Person, die das betreffende Kleidungsstück trägt.
Spielregeln	Die vom <i>International Football Association Board</i> oder, für bestimmte Fussballvarianten (z.B. Futsal), vom FIFA-Exekutivkomitee herausgegebenen Spielregeln.
Spielkleidung (einschliesslich für den Torwart)	Sie besteht aus Hemd, Hose und Stutzen.
Vollständiger Mustersatz	Eine vollständiger Mustersatz besteht aus einem Hemd, einer Hose und einem Paar Stutzen in der Version, die für die Wettbewerbsbegegnung verwendet wird. Alle Elemente, die für den betreffenden Wettbewerb obligatorisch sind, müssen auf allen drei Kleidungsstücken angebracht sein, aus denen sich der Mustersatz zusammensetzt. So müssen insbesondere die Nummer und der Spielername (gegebenenfalls) sowie die Sponsorwerbung (gegebenenfalls) angebracht sein.
Hauptspielkleidung	Die Spielkleidung, die normalerweise von der gesamten Vereins- oder Nationalmannschaft bei Fussballspielen getragen wird.
Ersatzspielkleidung	Die Spielkleidung, die von der gesamten Vereins- oder Nationalmannschaft bei Fussballspielen getragen wird, wenn die Hauptspielkleidung aufgrund der <i>Spielregeln</i> nicht getragen werden kann (Inkompatibilität der Farben usw.), oder wenn die Mannschaft aus einem anderen Grund beschliesst, die Hauptspielkleidung nicht zu tragen.
Offizielles Maskottchen des Vereins / Mitgliedsverbands	Ein von der UEFA genehmigtes und ordnungsgemäss registriertes Maskottchen des Vereins / Mitgliedsverbands (z.B. der rote Teufel für den 1. FC Kaiserslautern).
Offizielles Erkennungssymbol oder spezieller Name des Vereins / Mitgliedsverbands	Ein von der UEFA genehmigtes und ordnungsgemäss registriertes Erkennungssymbol oder ein von der UEFA genehmigter und ordnungsgemäss registrierter spezieller Name des Vereins / Mitgliedsverbands (z.B. Kanone bzw. „Gunners“ für den FC Arsenal).

Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge	Offizielle, eingetragene Darstellung der Stadt (oder Gemeinde) oder der Region, in der ein Verein seinen Sitz hat. Sie darf nur in unveränderter Form verwendet werden und keinen kommerziellen, religiösen oder politischen Inhalt haben.
Sponsorwerbung	Jegliche Form von Werbung (Mitteilung, Botschaft, Marke des Sponsors usw.), die entsprechend einer Vereinbarung zwischen dem Verein/Mitgliedsverband und einem Dritten entgeltlich oder unentgeltlich auf der Ausrüstung angebracht wird.
Kontrollierter Stadionbereich	Der kontrollierte Stadionbereich umfasst das Stadion und seine Umgebung (insbesondere Spielfeld, Technische Zone, Umkleidekabinen, Tribünen, Gästeempfangsbereiche, Medienbereiche und Parkplätze), die unter der Kontrolle des Stadioneigentümers stehen.
Schiedsrichterteam	Zum Schiedsrichterteam, das an der Leitung eines Spiels mitwirkt, zählen folgende Personen: <ol style="list-style-type: none"> der Schiedsrichter; die beiden Schiedsrichterassistenten; der Vierte Offizielle; jegliche weiteren Personen, die zu diesem Zweck eingesetzt werden.
Prägemuster	Muster, das durch eine Herstellungsmethode entsteht, bei der die Oberfläche eines Stoffs mittels Druck und/oder Hitze so verändert wird, dass eine Struktur aus flachen und erhabenen Stoffbereichen entsteht. Der Stoff wird mit einer nach einem bestimmten Muster ausgerichteten, beheizten Walze bearbeitet, wodurch sich auf dem Stoff eine erhabene Struktur ergibt. Normalerweise erhalten die flachen, glatten Bereiche des Musters einen gewissen Glanz. Der technische Fachterminus, das „Kalandrieren“, bedeutet, dass ein Stoff mit beheizten Walzen „geprägt“ wird.

Jacquard-Muster	Eine Webtechnik, bei der ein bestimmtes Muster in den Stoff eingearbeitet wird. Dies geschieht durch die Integration verschiedener Garne und/oder Strukturen. Der Begriff „Jacquard“ bezieht sich auf eine besondere Webmaschine. Diese Maschine hat eine Vorrichtung, die Nadeln und kleine Nadelgruppen so steuert, dass komplexe Muster entstehen können. So kann ein bestimmtes Muster zentimeterweise oder nach Wunsch noch häufiger wiederholt werden, je nach Komplexität der Webmaschine.
In-Sich-Musterung	Drucktechnik für das Aufbringen von Farbelementen, Mustern usw. auf die Spielkleidung.
Stark alkoholische Getränke	Die UEFA zählt jene Getränke zu den stark alkoholischen Getränken, die einen Alkoholgehalt von mehr als 15 % aufweisen (vgl. Absatz 32.01). Hinsichtlich dieser Definition gilt auch die jeweilige nationale Gesetzgebung.

ANHANG B: Begriffe im Zusammenhang mit den Herstelleridentifikationen (Artikel 37 bis 44)

Eingetragene Marke	Marke, die in einem offiziellen staatlichen Register eingetragen ist. Die Eintragung im Land eines UEFA-Mitgliedsverbands genügt. Umfasst alle Werbeelemente wie den Namen, das Logo, die Produktlinie, das figurative Logo und den Schriftzug.
Name	Name des Herstellers in Blockschrift. Entspricht einer „Wortmarke“.
Logo	Symbol, das mit einem Hersteller in Verbindung gebracht wird. Herstelleridentifikation. Entspricht einer „Bildmarke“.
Produktlinie	Produkte (Kleidungsstücke, Schuhe usw.) ein und derselben Marke, die gemeinsam einen speziellen Namen tragen. Entspricht einer „Wort-/Bildmarke“.
Figuratives Logo	Kombination von Name und Logo in einer einzigen Darstellung. Entspricht einer „Wort-/Bildmarke“.
Dekoratives Element	Bilder, Illustrationen oder andere Symbole, die mittels der folgenden technischen Verfahren angebracht werden: a) Jacquard-Muster b) In-Sich-Musterung c) Prägemuster d) jedes andere technische Verfahren, das zuvor schriftlich von der UEFA-Administration genehmigt wurde e) Marken oder Designs, die gemäss nationalem Recht des Landes eines Vereins bzw. Mitgliedsverbandes ordnungsgemäss registriert sind, können nicht als dekorative Elemente verwendet werden.
Wortmarke	Ein Wort oder Fantasiewort in Blockschrift.
Bildmarke	Jede grafische Darstellung ohne Buchstaben.
Wort-/Bildmarke	Kombination von Wort- und Bildmarke.
Schriftzug	Die besondere Schreibweise eines Firmennamens.
Band	Eine Bildmarke des Herstellers, die eine einzelne Bildmarke in wiederholter Form an einer klar festgelegten Position verwendet.

Qualitätssiegel
Etikett, Aufschrift oder Ähnliches, das/die als Schutz vor Plagiaten vom Hersteller angebracht wird. Sie darf aus nicht mehr als einer Herstelleridentifikation bestehen und 2 cm² nicht überschreiten.



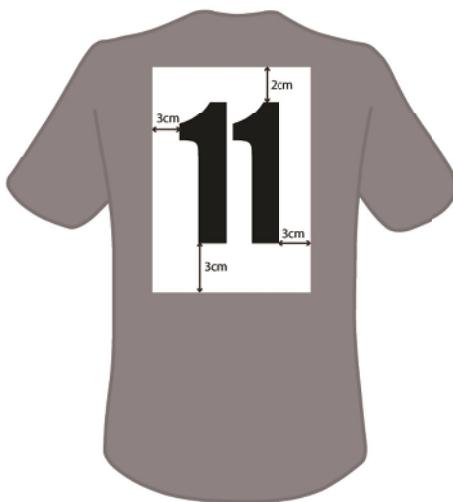
Technologielabel
Ein Etikett, auf dem der Hersteller das verwendete Material oder die Herstellungsmethode eines Ausrüstungsgegenstands angibt.



ANHANG C: Begriffe zu Kleidungsstücken

Nummernzone

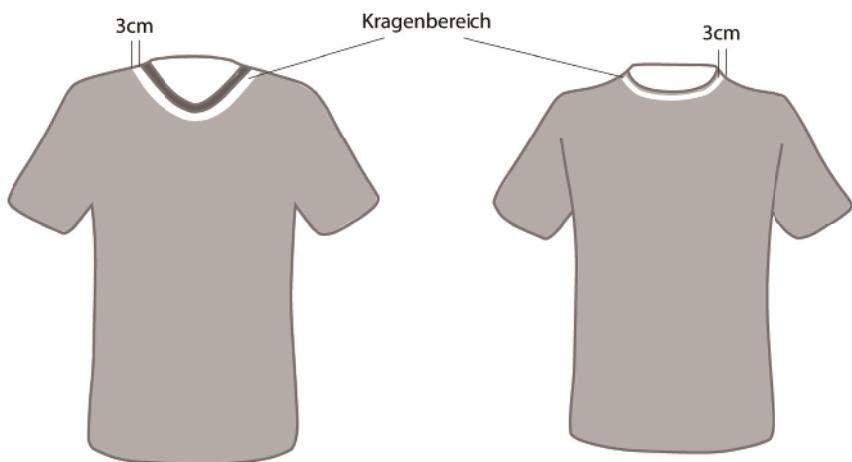
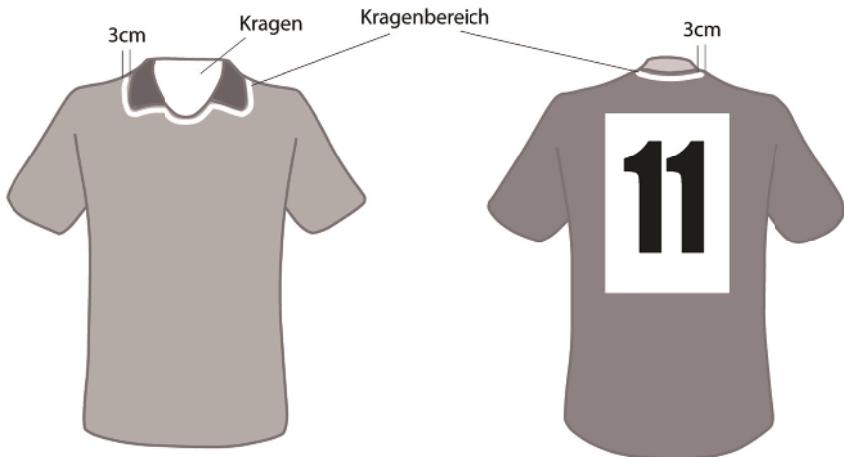
Die Nummernzone stellt einen einfarbigen Hintergrund dar. Ihre Fläche errechnet sich aus der Länge und Breite einer aus zwei Ziffern bestehenden Spielernummer (z.B. 11) auf der Rückseite des Hemdes. Zwischen dem oberen Rand der Nummernzone und dem höchsten Punkt der beiden Ziffern der Nummer liegt ein Abstand von 2 cm, zwischen dem unteren Rand der Nummernzone und dem tiefsten Punkt der beiden Ziffern der Nummer liegt ein Abstand von 3 cm. Zwischen den beiden seitlichen Rändern der Nummernzone und dem äussersten Punkt der linken bzw. der rechten Ziffer der Nummer liegt jeweils ein Abstand von 3 cm.



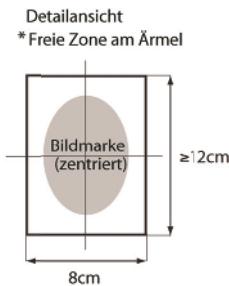
Kragenbereich

Der Kragenbereich besteht aus einem 3 cm breiten Band, das am Ausschnitt des Hemdes beginnt (wo kein eigentlicher Kragen vorhanden ist) und rings um den Hals herum verläuft. Liegt ein klar erkennbares Schnittteil vor, beginnt der Kragenbereich an dessen Naht.

In Übereinstimmung mit Artikel 42 kann das Band an der unteren Naht des Kragens beginnen.



Freie Zone am Ärmel



Auf beiden Ärmeln muss an der Aussenkante eine freie Zone von mindestens 12 cm Länge und 8 cm Breite vorgesehen sein, die sich auf langärmeligen Hemden zwischen dem Schulteransatz und dem Ellbogen und auf kurzärmeligen Hemden zwischen dem Schulteransatz und dem Ärmelrand befinden muss. Diese Zone ist für spezifische Abzeichen vorgesehen und darf keine Herstelleridentifikation enthalten. Die vertikale Position der freien Zone auf dem Ärmel muss bei den kurzärmeligen und langärmeligen Hemden einer Mannschaft identisch sein, damit sämtliche Abzeichen sich auf allen Ärmeln auf derselben Höhe befinden.

Schulteransatz

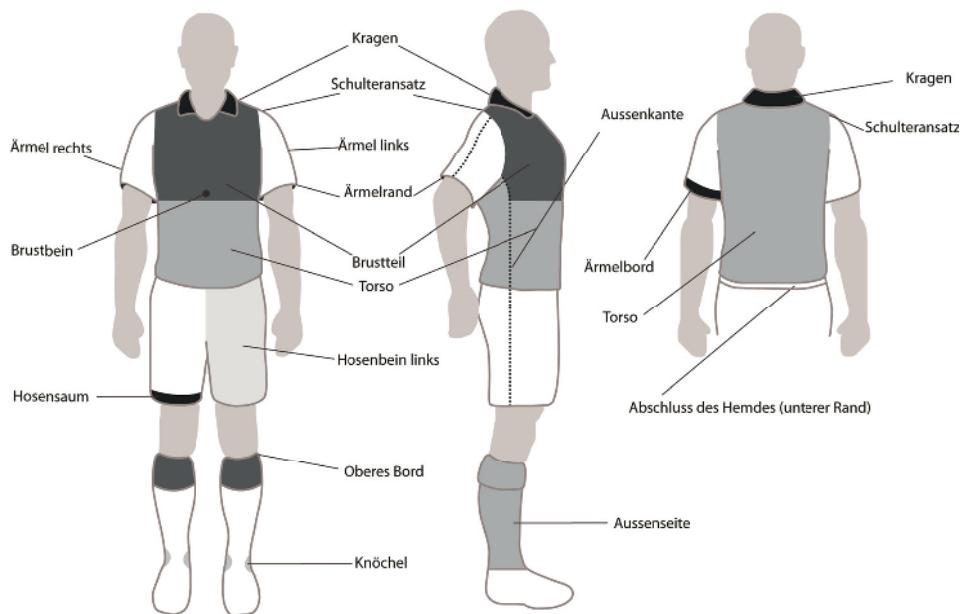
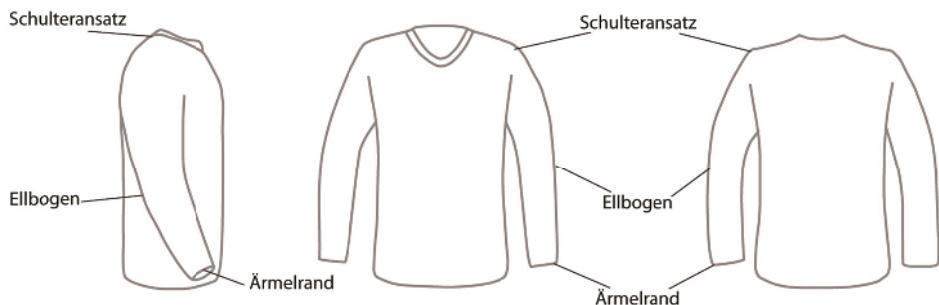
Punkt, an dem die Schulter aufhört und der Oberarm beginnt.

Ellbogen

Punkt, an dem der Oberarm aufhört und der Unterarm beginnt.

Aussenkante

Vertikale Linie, die sich beim Bügeln entlang der Aussenseite des Ärmels und des Rumpfteils bildet. An der Hose vertikale Linie, die sich durch Bügeln an der Beinaussenseite bildet. Dabei kann es sich auch lediglich um eine gedachte Linie handeln. Es wird auf das dazugehörige Bild verwiesen.



ANHANG D: Begriffe zu Farben und Kontrast

Mit einem Spektrophotometer kann die UEFA Farbwerte, den Reflexionsgrad von Farben sowie den Kontrast zwischen den verschiedenen auf einer Ausrüstung verwendeten Farben messen. Diese Methode trägt zu einer besseren Lesbarkeit der Spielernummern auf der jeweiligen Hintergrundfarbe und zur Verhinderung der Reflexion von Farben bei und bietet gleichzeitig eine objektive Entscheidungsgrundlage.

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Spektrophotometer | Ein Gerät, das die spektrale Reflexion misst. |
| 2. Messmethode | Die Messungen werden mit einem sphärischen Spektrophotometer mit einer Blende von 6,6 mm vorgenommen. Verwendet werden die Lichtart D 65 und ein Standard-Beobachtungswinkel von 10°. Der Messbereich beträgt 4 mm. Alle Messungen von Proben basieren auf dem Durchschnittswert aus den drei Einstellungen 0°, 45° und 90°. Eine neutrale Graukarte, die 18 % des Lichts reflektiert, muss unter die einfache Stoffschicht, die gemessen wird, gelegt werden. |
| 3. Delta E | Delta E ist ein Wert zur Berechnung der Abweichung zwischen zwei gemessenen Farbproben. Die UEFA verwendet die Gleichung Delta E CMC 2:1, um die Farben der dekorativen Elemente zu bestimmen. |
| 4. Delta L | Delta L ist ein Wert zur Berechnung des Helligkeitsunterschieds zwischen zwei gemessenen Farbproben. Die UEFA kann ihn verwenden, um Farbkontraste zu messen. |
| 5. Farben in der Nummernzone | Damit ein Hemd genehmigt werden kann, muss der Kontrast zwischen den Farben innerhalb der Nummernzone den Wert Delta L ≤ 25 betragen.
Farbkombinationen mit einem Delta-L-Wert > 25 gelten als Kontrastfarben und machen einen farblich neutralen Bereich auf der Rückseite des Hemdes erforderlich. |
| 6. Kontrast zu Spielernummern | Damit ein Hemd genehmigt werden kann, muss die Spielernummer in Kontrast zu der/den Hintergrundfarbe(n) in der Nummernzone stehen. Die Nummer muss einen Kontrastwert von Delta L ≥ 30 aufweisen. |

7. Dekoratives Element

Damit ein Hemd genehmigt werden kann, muss die Abweichung zwischen einem dekorativen Element (wie in Artikel 12 definiert) und der/den Hemdfarbe(n) gemäss Delta E CMC 2:1 einen Wert ≤ 10 haben. Die Hintergrundfarbe wird vor dem dekorativen Element gemessen.

8. Reflexionseffekt

Kein Element der Ausrüstung (inkl. Spielernummern) darf zu stark reflektieren.

Damit ein Ausrüstungsgegenstand genehmigt werden kann, muss der spektrale Gewinn des verwendeten Materials kleiner als 0,009 sein (entspricht einem Wert von unter 0,9 gemäss der Formel „spektraler Gewinn $\times 100$ “).

Der spektrale Gewinn ist definiert als die durchschnittliche positive Differenz des Ergebnisses der Farbmessung unter Einschluss der gerichteten Reflexion abzüglich des Ergebnisses der Farbmessung unter Ausschluss der gerichteten Reflexion im Bereich zwischen 400 und 700 Nanometern bei Intervallen von 10 Nanometern.

INDEX

- Anzahl Herstelleridentifikationen ... 27
Anzahl Sponsoren 23
Ausrüstung 1
Ausrüstung des
 Schiedsrichterteams 44
Ausrüstung des Torwärts 38
Ausrüstung in der Technischen
 Zone 42
Aussenkante 58
Bälle 45
Ballkinder 45
Band 29, 54
Begleitkinder 45
Begriffe 50
Definitionen 50
Dekoratives Element 11, 54, 61
Delta E 60
Delta L 60
Disziplinarmassnahmen 48
Eingetragene Marke 54
Einreichen von Mustern 27
Einschränkungen 41
Elemente zur
 Vereinsidentifikation 18
Ellbogen 58
Emblem des Mitgliedsverbandes... 19
Erklärungen zur Ausrüstung 50
Ersatzspielkleidung 51
Fahnenträger 45
Farben 4
Farben in der Nummernzone 60
Figuratives Logo 54
Flagge 52
Flaggen 16
Freie Zone am Ärmel 58
Geltungsbereich 1
Genehmigungsverfahren 2
Genehmigungsverfahren der
 Torwartausrüstung 40
Grösse der
 Herstelleridentifikation 27
Handschuhe des Torwärts 38
Hauptspielkleidung 51
Hersteller, Definition 26
Herstelleridentifikation 26
Herstelleridentifikationstypen 26
Identifikation des
 Mitgliedsverbands 19
Identifikationstypen 12, 19
Inkompatibilität der Farben 6
Inkrafttreten 48
In-Sich-Musterung 18, 21, 53
Jacquard-Muster 18, 21, 32, 53
Kontrast zu Spielernummern 60
Kontrollierter Stadionbereich 52
Kragenbereich 56
Logo 54
Mehrfachgewinner-Abzeichen 37
Messmethode 60
Messverfahren 46
Name 54
Name des Mitgliedsverbandes 19
Nationale Titel 35
Nationalflagge 16, 20
Nummern 8
Nummernzone 56
Oberteile der Bekleidung 42
Offizielles Erkennungssymbol
 16, 21, 51
Offizielles Maskottchen 16, 21, 51
Position der
 Herstelleridentifikation 27
Position der Werbefläche 25
Prägemuster 18, 21, 52
Produktlinie 54
Qualitätssiegel 32, 55
Reflexionseffekt 61
Regionswappen 16
Schiedsrichter 44
Schiedsrichterteam 52
Schriftzug 54
Schulteransatz 58
Sichtbare Marken 37
Spektrophotometer 60
Spezialausrüstung 40
Spezieller Name 51
Spielbezogene Darstellungen 37
Spielenamen 10

Spielkleidung	51	Vereinselement	13
Spielkleidung des Torwärts	38	Vereinsidentifikation	12
Spielregeln	51	Vereinsname	15
Sponsorwerbung	22, 52	Verwendete Materialien	4
Sportausrüstung	1	Verwendung der Herstelleridentifikation	27, 40
Stadtwappen	16	Verwendung genehmigter Ausrüstungsgegenstände	3
Stark alkoholische Getränke	53	Verwendung von Sponsorwerbung	24
Sterne	35	Vollständiger Mustersatz	51
Technologielabel	32, 55	Wappen	52
Titelhalter-Abzeichen	37	Werbebeschränkungen	23
Torwartmütze	39	Werbefläche für die Sponsorwerbung	25
Übergangsbestimmung	48	Wort-/Bildmarke	54
Überwachung der Einhaltung der Ausrüstungsbestimmungen	4	Zeichen	37
Überzüge zum Aufwärmen	44	Zusätzliche Spielernummer	21
UEFA-Respekt-Abzeichen	36		
UEFA-Wettbewerbsabzeichen	36		
Unterteile der Bekleidung	43		
Unvorhergesehene Fälle	48		

UEFA
Route de Genève 46
CH-1260 Nyon 2
Schweiz
Telefon +41 848 00 27 27
Telefax +41 848 01 27 27
UEFA.com

Union des associations
européennes de football

