

WE CARE ABOUT FOOTBALL



UEFA-Ausrüstungsreglement

Ausgabe 2008

INHALTSVERZEICHNIS

I	Geltungsbereich und Genehmigungsverfahren	1
	GELTUNGSBEREICH	1
	AUSRÜSTUNG (SPORTAUSRÜSTUNG)	2
	GRUNDSATZ	3
	GENEHMIGUNGSVERFAHREN	3
	VERWENDUNG FÜR ANDERE UEFA-WETTBEWERBE	5
	ÜBERWACHUNG DER EINHALTUNG DER AUSRÜSTUNGSBESTIMMUNGEN	5
II	Grundbestimmungen	7
	AUSRÜSTUNGSSTRUKTUR	7
	FARBEN	7
	INKOMPATIBILITÄT DER FARBEN	9
	NUMMERN	9
	SPIELERNAMEN	11
	DEKORATIVE ELEMENTE	12
III	Vereinsidentifikation	13
	TYPEN	13
	VEREINSEMBLEM	15
	VEREINSNAME	15
	OFFIZIELLES MASKOTTCHEN	16
	OFFIZIELLES ERKENNUNGSSYMBOL (EINSCHL. VON DER UEFA GENEHMIGTER SPEZIELLER NAME)	16
	NATIONALFLAGGE (EINSCHL. OFFIZIELLE NATIONALE SYMBOLS)	16
	WEITERE ELEMENTE ZUR VEREINSIDENTIFIKATION	16
	JACQUARD-MUSTER, IN-SICH-MUSTERUNG ODER PRÄGEMUSTER	17
IV	Identifikation von Mitgliedsverbänden	17
	TYPEN	17
	EMBLEM DES MITGLIEDSVERBANDES	17
	NAME DES MITGLIEDSVERBANDES	19
	NATIONALFLAGGE (EINSCHL. OFFIZIELLES NATIONALES SYMBOL)	19
	OFFIZIELLES MASKOTTCHEN	20
	OFFIZIELLES ERKENNUNGSSYMBOL	20
	WEITERE ELEMENTE ZUR IDENTIFIKATION DES MITGLIEDSVERBANDES	20
	JACQUARD-MUSTER, IN-SICH-MUSTERUNG ODER PRÄGEMUSTER	20
	ZUSÄTZLICHE SPIELERNUMMER	20
V	Sponsorwerbung	21
	GRUNDSATZ	21
	WERBEBESCHRÄNKUNGEN	22
	ANZAHL SPONSOREN AUF DEM HEMD	22
	VERWENDUNG VON SPONSORWERBUNG AUF DEM HEMD	23
	WERBEFLÄCHE FÜR DIE SPONSORWERBUNG AUF DEM HEMD	25
	POSITION DER WERBEFLÄCHE AUF DEM HEMD	25

VI	Herstelleridentifikation	25
	HERSTELLERDEFINITION	25
	TYPEN VON HERSTELLERIDENTIFIKATION	27
	EINREICHEN VON MUSTERN BEI	
	DER UEFA-ADMINISTRATION	27
	VERWENDUNG DER HERSTELLERIDENTIFIKATION	27
	POSITION, ANZAHL UND GRÖSSE	
	DER HERSTELLERIDENTIFIKATION	29
	BAND	31
	JACQUARD-MUSTER	32
	QUALITÄTSSIEGEL UND ETIKETT	33
VII	Fussballbezogene Darstellungen auf dem Hemd	35
	NATIONALE TITEL	35
	UEFA-FAIRPLAY-LOGO	35
	UEFA-WETTBEWERBSLOGOS	35
	ABZEICHEN FÜR TITELHALTER UND	
	MEHRFACHGEWINNER	35
	SPIELBEZOGENE DARSTELLUNGEN	
	UND ANDERE SICHTBARE MARKEN ODER ZEICHEN	37
VIII	Ausrüstung des Torwarts	39
	SPIELKLEIDUNG	39
	HANDSCHUHE DES TORWARTS	39
	TORWARTMÜTZE	39
	WEITERE AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE	39
	GENEHMIGUNGSVERFAHREN	40
IX	Auf dem Spielfeld verwendete Spezialausrüstung	40
	SPEZIALAUSTRÜSTUNG	40
	VERWENDUNG DER HERSTELLERIDENTIFIKATION	40
	WEITERE EINSCHRÄNKUNGEN	41
X	In der Technischen Zone verwendete Spezialausrüstung	41
	AUSRÜSTUNG IN DER TECHNISCHEN ZONE	41
	OBERTEILE DER BEKLEIDUNG	43
	UNTERTEILE DER BEKLEIDUNG	43
	ÜBERZÜGE ZUM AUFWÄRMEN	45
XI	Schiedsrichter	45
	AUSRÜSTUNG	45
XII	Ballkinder, Begleitkinder und Fahnenträger	46
XIII	Fussbälle	47
XIV	Messverfahren	49
XV	Unvorhergesehene Fälle	49
XVI	Disziplinarbestimmungen	50

XVII Schlussbestimmungen

50

ANHANG A	51
BEGRIFFE UND ERKLÄRUNGEN ZUR AUSRÜSTUNG	51
ANHANG B	56
BEGRIFFE IM ZUSAMMENHANG MIT DEN HERSTELLERIDENTIFIKATIONEN	56
ANHANG C	58
BEGRIFFE ZU KLEIDUNGSSTÜCKEN	59
ANHANG D	62
ZWECK TECHNISCHER MESSUNGEN MIT EINEM SPEKTROPHOTOMETER	62

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 vom 7. Dezember 2006 und 26. September 2007 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 Klub- und Nationalmannschaftswettbewerbe, die von der UEFA durchgeführt werden.
- 1.02 Es regelt die Zulassung der Ausrüstung der Spieler und Verantwortlichen einer Mannschaft, der Schiedsrichter 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, die *Spielregeln des International Football Association Board (IFAB)* (nachfolgend „*IFAB-Spielregeln*“) und das *FIFA-Ausrüstungsreglement* (nachfolgend „*FIFA-Reglement*“).

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 (Schiedsrichter, Schiedsrichterassistenten und Vierter Offizieller)
 - e) Trainer
 - f) Betreuer (Arzt, Physiotherapeut usw.)
 - g) weitere Mannschaftsvertreter in der Technischen Zone
 - h) Balljungen und Ballmädchen, 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 durch das vorliegende Reglement nicht ausdrücklich zugelassen 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 Die Wahl der Farben der auf dem Spielfeld getragenen Ausrüstung unterliegt gemäss den *IFAB-Spielregeln* der Genehmigung durch den Schiedsrichter.
- 3.03 Wenn ein Verein oder ein Mitgliedsverband eine nicht genehmigte Ausrüstung verwendet, kann die UEFA-Administration diesen 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 Je nach Fall ist der Verein oder der Mitgliedsverband 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 je nach Fall der Verein oder 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 oder 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 Satz 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 organisieren, an dem alle Ausrüstungsgegenstände (vgl. Anhang A) genehmigt werden, die während der Endrunde verwendet werden. 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 begründete Entscheid der UEFA-Administration wird schriftlich mitgeteilt.
- 5.04 Es gilt auch die Bestimmung aus Absatz 4.09.

Artikel 6

Überwachung der Einhaltung der Ausrüstungsbestimmungen

- 6.01 Der UEFA-Spiellegierte 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-Spiellegierte meldet alle Vorfälle der UEFA-Administration, die anschliessend geeignete Massnahmen ergreift.
- 6.04 Es gelten auch die Bestimmungen aus Kapitel XVI.

Artikel 7

Ausrüstungsstruktur



II Grundbestimmungen

Artikel 7 ***Ausrüstungsstruktur***

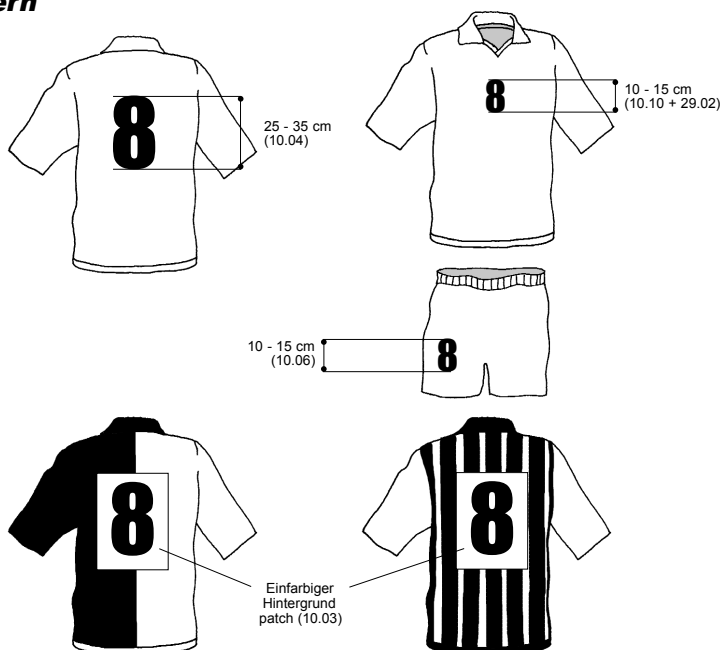
- 7.01 Jedes Spielkleidungsstück (Hemd, Hose und Stutzen) besteht aus einzelnen Schnittteilen, die zusammengefügt das gesamte jeweilige Kleidungsstück ergeben.
- 7.02 Die einzelnen Schnittteile eines Hemdes (z.B. Ärmel oder Kragen), einer Hose (z.B. Bein) oder eines Stutzens (z.B. oberes Bord) unterscheiden sich durch ihre Stoffart (z.B. Baumwolle oder Polyester) und/oder ihr Herstellungsverfahren (z.B. gewebt).
- 7.03 Einzelne Schnittteile dürfen nicht aus reflektierendem Material (vgl. Anhang B) bestehen oder aufgrund äusserer Einflüsse (Luftdruck, Licht, Wasser usw.) ihre Farbe oder ihr Erscheinungsbild ändern. Die Reflektierung wird wie in Anhang D angegeben gemessen.
- 7.04 Jegliches Material, das für Nummern, Spielernamen, Abzeichen oder zur Identifikation eines Vereins, Mitgliedsverbands, Sponsors, Herstellers oder einer Drittpartei verwendet wird, muss ebenfalls Absatz 7.03 entsprechen.

Artikel 8 ***Farben***

- 8.01 Jedes Spielkleidungsstück der Feldspieler (Hemd, Hose und Stutzen) darf jeweils höchstens vier verschiedene Farben aufweisen. Dabei werden die für die Beschriftung (Nummer, Spielernamen, 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 Nebenfalten handeln.
- 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.

Artikel 10

Nummern



- 8.05 Horizontale oder vertikale Linien, die über die gesamte Breite bzw. Länge des Hemdes verlaufen, jedoch nicht breiter als 1 mm sind (Nadelstreifen), gelten nicht als Streifen. Allerdings müssen solche Nadelstreifen einen Abstand von mindestens 5 cm aufweisen.
- 8.06 Um jede einzelne Farbe einer Spielkleidung klar festzulegen, kann die UEFA ein Spektrophotometer gemäss Anhang D verwenden.
- 8.07 Die UEFA-Administration verwendet die Messwerte, um zu prüfen,
- a) ob sich zwei Farben unterscheiden oder nicht;
 - b) ob der Kontrast zwischen den Farben des Hemdes und der Nummer gross genug ist, um die Lesbarkeit der Nummer zu gewährleisten.

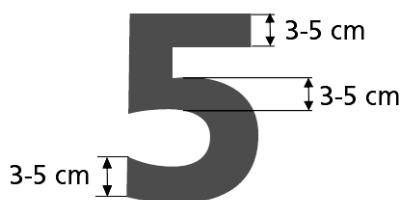
Artikel 9 ***Inkompatibilität der Farben***

- 9.01 Um eine Inkompatibilität der Farben möglichst zu vermeiden, müssen sich die Haupt- und die Ersatzspielkleidung im Erscheinungsbild klar voneinander unterscheiden und einen solchen Kontrast bilden, dass sie in einem Spiel von zwei gegnerischen Mannschaften getragen werden könnten.
- 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 einem einfarbigen Hintergrund besteht, sofern dies gemäss Anhang D verlangt wird (vgl. Anhang C und D, Ziffer 8, „Nummernzone“).

Strichbreite der Ziffern (10.04 b)



Artikel 11

Spielernamen



- 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 3-5 cm betragen.
- 10.05 Die Nummer muss für das Schiedsrichterteam, den UEFA-Delegierten und die Zuschauer im Stadion sowie für die Fernsehzuschauer bei Tageslicht und bei Flutlicht aus einer beträchtlichen Distanz klar 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 46.03) 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 getrennt sein, durch Linien, die maximal 2 mm breit sein dürfen.
- 10.09 Die Nummer kann zur besseren Lesbarkeit mit einer Schattierung oder einer kontrastierenden Umrandung versehen werden. Sie darf weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.
- 10.10 Bei Nationalmannschaftswettbewerben kann die Spielernummer zusätzlich gemäss Artikel 29 auf der Vorderseite des Hemdes angebracht werden.

Artikel 11

Spielernamen

- 11.01 Auf dem Hemd kann der Nachname und/oder der Vorname des Spielers oder eine Abkürzung davon (z.B. ein Künstlername) aufgeführt werden.
- 11.02 Der Spielername muss mit dem auf der Spielerliste angegebenen Namen übereinstimmen.
- 11.03 Das jeweilige Wettbewerbsreglement kann die zwingende Verwendung des Spielernamens vorsehen (vgl. jeweiliges UEFA-Wettbewerbsreglement).
- 11.04 Der Spielername ist auf der Rückseite des Hemdes oberhalb der Nummer anzubringen.
- 11.05 Die Höhe der Buchstaben darf höchstens 7,5 cm betragen.
- 11.06 Es können Gross- und/oder Kleinbuchstaben verwendet werden.
- 11.07 Die Buchstaben können zur besseren Lesbarkeit mit einer Schattierung oder einer kontrastierenden Umrandung versehen werden.
- 11.08 Der Spielername muss sich klar von den Farben der Spielkleidung abheben. Er muss, wie in Artikel 8 näher erläutert, einen Kontrast (hell auf dunkel oder umgekehrt) zu den Farben des Hemdes bilden.

- 11.09 Die Buchstaben müssen einfarbig sein und dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.

Artikel 12

Dekorative Elemente

- 12.01 Jegliche anderen auf der Ausrüstung sichtbaren Darstellungen gelten als dekorative Elemente (vgl. Anhang B), sofern sie nicht als andere Elemente genehmigt sind. Die UEFA-Administration entscheidet nach eigenem Ermessen, ob es sich bei einer bestimmten Darstellung um ein dekoratives Element handelt oder nicht. 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
 - c) jegliche anderen Symbole
- 12.03 Ein Objekt, das einem Sponsor, Hersteller oder einer sonstigen Drittpartei zuzuordnen ist, kann nicht als dekoratives Element verwendet werden.
- 12.04 Buchstaben oder Zahlen dürfen nicht als dekorative Elemente verwendet werden. Dasselbe gilt für Werbebotschaften oder Slogans, die gemäss Artikel 31 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 Die Farbe(n) eines dekorativen Elements muss/müssen gemäss Anhang D einen Kontrast zu den jeweiligen (Hintergrund-)Farben bilden.

III Vereinsidentifikation

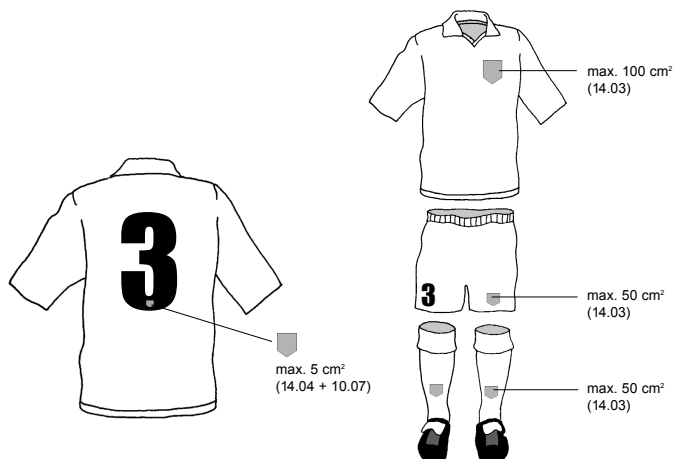
Artikel 13

Typen

- 13.01 Der Verein kann auf der Spielkleidung folgende Identifikationstypen verwenden (vgl. Anhang A):
- a) Vereinseblem
 - b) Vereinsname
 - c) offizielles Maskottchen des Vereins
 - d) offizielles Erkennungssymbol des Vereins (einschl. von der UEFA genehmigter spezieller Name)
 - e) Nationalflagge (einschl. offizielle nationale Symbole)
- 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.
- 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, oder 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.

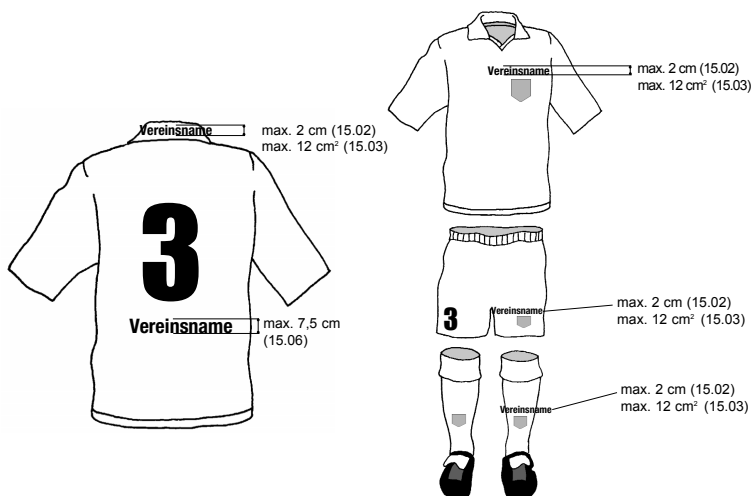
Artikel 14

Vereinseblem



Artikel 15

Vereinsname



Artikel 14

Vereinseblem

- 14.01 Das von der UEFA genehmigte Vereinseblem 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 Vereinseblems bestehen keine Einschränkungen.
- 14.03 Es sind folgende Grössen und Positionen des Vereinseblems zugelassen:
- a) Hemd: maximal 100 cm² auf Brusthöhe des Hemdes, oberhalb des horizontalen Schriftzuges eines möglichen Sponsors;
 - b) Hose: maximal 50 cm² auf der Vorderseite des rechten oder linken Hosenbeins;
 - c) Stutzen: maximal 50 cm² auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen; die Position ist frei wählbar.
- 14.04 Das Vereinseblem kann zusätzlich im unteren Ende jeder einzelnen Ziffer der Spielnummer gemäss Absatz 10.07 angebracht werden.

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. Die Bestimmungen aus Absatz 11.09 gelten entsprechend.
- 15.03 Der Vereinsname auf dem Hemd, der Hose und den Stutzen darf eine Fläche von 12 cm² nicht überschreiten.
- 15.04 Sofern auf dem Hemd, der Hose oder den Stutzen kein Vereinseblem angebracht wird, kann stattdessen der Vereinsname 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 der Innen- oder Aussenseite des Kragenbereichs gemäss Anhang C angebracht werden. Die Schriftgrösse darf höchstens 2 cm betragen und die Fläche darf 12 cm² nicht überschreiten.
- 15.06 Der Vereinsname (oder eine Abkürzung davon) kann zusätzlich einmal auf dem Rücken des Hemdes, unterhalb der Nummer angebracht werden. Die Absätze 11.05 bis 11.09 gelten entsprechend.

Artikel 16

Offizielles Maskottchen

- 16.01 Als Alternative zum Vereinsnamen oder zum offiziellen Erkennungssymbol kann in Übereinstimmung mit Absatz 15.05 das von der UEFA genehmigte offizielle Maskottchen des Vereins einmal auf der Innen- oder Aussenseite des Kragenbereichs angebracht werden.

Artikel 17

Offizielles Erkennungssymbol (einschl. von der UEFA genehmigter spezieller Name)

- 17.01 Als Alternative zum Vereinsnamen oder zum offiziellen Maskottchen kann in Übereinstimmung mit Absatz 15.05 das von der UEFA genehmigte offizielle Erkennungssymbol (einschl. eines von der UEFA genehmigten speziellen Namens) einmal auf der Innen- oder Aussenseite des Kragenbereichs angebracht werden.

Artikel 18

Nationalflagge (einschl. offizielle nationale Symbole)

- 18.01 Die Nationalflagge oder ein anderes offizielles nationales Symbol kann gemäss Absätzen 24.01 bis 24.04 auf dem Hemd, der Hose oder den Stutzen angebracht werden.

Artikel 19

Weitere Elemente zur Vereinsidentifikation

- 19.01 Weitere Elemente mit dem Vereinselement (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) Gürtelschlaufe 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):
Sofern sie so geformt sind, dass sie keine Verletzungen verursachen, dürfen solche Vorrichtungen ein farbgleiches Identifikationsmerkmal des Vereins oder des Herstellers enthalten.

- 19.02 Alle in Absatz 19.01 a) bis c) aufgeführten Elemente dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.
- 19.03 Alle in Absatz 19.01 d) aufgeführten Elemente dürfen weder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.

Artikel 20

Jacquard-Muster, In-Sich-Musterung oder Prägemuster

- 20.01 Der Verein darf einen Identifikationstyp (vgl. Absatz 13.01) oder Teile davon in Form eines Jacquard-Musters, einer In-Sich-Musterung oder eines Prägemusters in das Hemd und/oder die Hose einweben. Hinsichtlich Anzahl, Grösse und Position des Typs bestehen keine Einschränkungen.
- 20.02 Das verwendete Jacquard-Muster muss in der Hauptfarbe und/oder in einer der Nebenfalten 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.
- 20.03 Vorbehaltlich einer vorgängigen schriftlichen Genehmigung durch die UEFA-Administration kann auch ein anderes technisches Verfahren verwendet werden.

IV Identifikation von Mitgliedsverbänden

Artikel 21

Typen

- 21.01 Auf der Spielkleidung kann der Mitgliedsverband die folgenden Identifikationstypen anbringen (vgl. Anhang A):
- a) Emblem des Mitgliedsverbandes
 - b) Name des Mitgliedsverbandes
 - c) Nationalflagge (einschl. offizielle nationale Symbole)
 - d) offizielles Maskottchen
 - e) offizielles Erkennungssymbol (einschl. von der UEFA genehmigter spezieller Name)
- 21.02 Die Absätze 13.02 bis 13.05 gelten entsprechend.

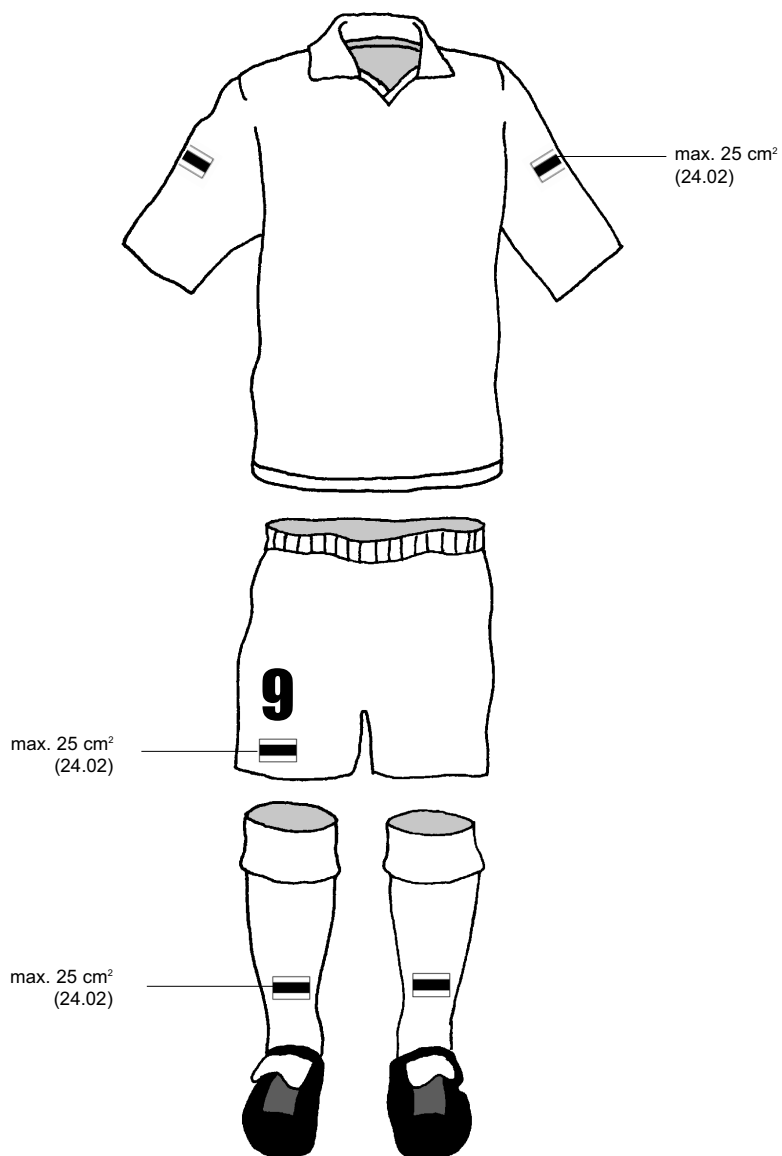
Artikel 22

Emblem des Mitgliedsverbandes

- 22.01 Artikel 14 gilt entsprechend.

Artikel 24

Nationalflagge



Artikel 23
Name des Mitgliedsverbandes

- 23.01 Artikel 15 gilt entsprechend.
- 23.02 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 24
Nationalflagge (einschl. offizielles nationales Symbol)

- 24.01 Die Nationalflagge (einschl. offizielles nationales Symbol) muss in ihrer geometrisch und proportional korrekten Form verwendet werden.
- 24.02 Der Mitgliedsverband kann die Nationalflagge oder das offizielle nationale Symbol wie folgt anbringen:
 - a) Auf dem Hemd:
je einmal auf der Rückseite oberhalb der Nummer und auf der Vorderseite auf Brusthöhe, Maximalgrösse 25 cm².
 - b) Auf der Hose:
einmal auf der Vorderseite der Hose, Maximalgrösse 25 cm².
 - c) Auf den Stutzen:
je einmal auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen, Maximalgrösse 25 cm²; die Position ist frei wählbar.
- 24.03 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.
- 24.04 Die Nationalflagge bzw. das offizielle nationale Symbol darf weder Herstelleridentifikation oder Sponsorwerbung noch dekorative oder andere Elemente aufweisen.
- 24.05 Wird kein Emblem des Mitgliedsverbandes (Artikel 22) 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 25

Offizielles Maskottchen

- 25.01 Artikel 16 gilt entsprechend.
- 25.02 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. Es darf nicht grösser sein als 100 cm².

Artikel 26

Offizielles Erkennungssymbol

- 26.01 Artikel 17 gilt entsprechend.
- 26.02 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. Es darf nicht grösser sein als 100 cm².

Artikel 27

Weitere Elemente zur Identifikation des Mitgliedsverbands

- 27.01 Artikel 19 gilt entsprechend.

Artikel 28

Jacquard-Muster, In-Sich-Musterung oder Prägemuster

- 28.01 Artikel 20 gilt entsprechend.

Artikel 29

Zusätzliche Spielernummer

- 29.01 Die Spielernummer kann zusätzlich auch auf der Vorderseite des Hemdes auf Brusthöhe angebracht werden.
- 29.02 Die Schriftgrösse der Zahlen muss zwischen 10 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).
- 29.03 Das Wettbewerbsreglement kann die zwingende Verwendung der Spielernummer auf der Vorderseite des Hemdes vorsehen (vgl. jeweiliges UEFA-Wettbewerbsreglement).

V Sponsorwerbung

Artikel 30 Grundsatz

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

Wettbewerb	Sponsorwerbung erlaubt
UEFA Champions League	Alle Begegnungen
UEFA-Pokal	Alle Begegnungen
UEFA Intertoto Cup	Alle Begegnungen
UEFA-Futsal-Pokal	Alle Begegnungen
UEFA-Superpokal	Ja
UEFA-Frauenpokal	Alle Begegnungen
UEFA-Regionen-Pokal	Alle Begegnungen

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

- 30.03 Für die Sponsorwerbung auf den in den Artikeln 58 und 59 genannten Ausrüstungsgegenständen gelten für die verschiedenen UEFA-Wettbewerbe folgende Bestimmungen:

a) UEFA-Klubwettbewerbe

Wettbewerb	Sponsorwerbung erlaubt
UEFA Champions League	Qualifikationsspiele
UEFA-Pokal	Alle Begegnungen ausser dem Endspiel
UEFA Intertoto Cup	Alle Begegnungen
UEFA-Superpokal	Nein
UEFA-Futsal-Pokal	Alle Begegnungen
UEFA-Frauenpokal	Alle Begegnungen

b) UEFA-Wettbewerbe für Repräsentativmannschaften

Wettbewerb	Sponsorwerbung erlaubt
UEFA-Fussball-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-U21-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-Europameisterschaft für Frauen	Qualifikationsspiele
UEFA-U19-Europameisterschaft	Alle Begegnungen
UEFA-U17-Europameisterschaft	Alle Begegnungen
UEFA-U19-Europameisterschaft für Frauen	Alle Begegnungen
UEFA-U17-Europameisterschaft für Frauen	Alle Begegnungen
UEFA-Futsal-Europameisterschaft	Alle Begegnungen
Von der UEFA organisierte europäische Qualifikationsspiele für FIFA-Wettbewerbe	Alle Begegnungen
UEFA-Regionen-Pokal	Alle Begegnungen

In allen anderen UEFA-Wettbewerben ist Sponsorwerbung auf Ausrüstungsgegenständen gemäss den Artikeln 58 und 59 verboten.

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

Artikel 31 **Werbebeschränkungen**

- 31.01 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.
- 31.02 Etwaige Werbeverbote und -beschränkungen durch das nationale Recht im Land des Austragungsorts eines UEFA-Wettbewerbsspiels finden ebenfalls Anwendung.
- 31.03 Für Sponsorwerbung benötigen die Vereine und Mitgliedsverbände eine schriftliche Bewilligung der UEFA-Administration (vgl. Artikel 4). Sofern der UEFA-Administration die erforderlichen Informationen über den Sponsor eingereicht wurden, wird eine solche Bewilligung grundsätzlich zusammen mit der Genehmigung der Ausrüstung erteilt.

Artikel 32 **Anzahl Sponsoren auf dem Hemd**

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

- 32.02 Der Verein darf für einen Sponsor nur Werbung betreiben, wenn dieser zuvor vom Mitgliedsverband genehmigt wurde und wenn für diesen Sponsor auch in einer nationalen Meisterschaft Hemdwerbung betrieben wird.
- 32.03 Die oben genannten Bestimmungen gelten vorbehaltlich Absatz 31.02.

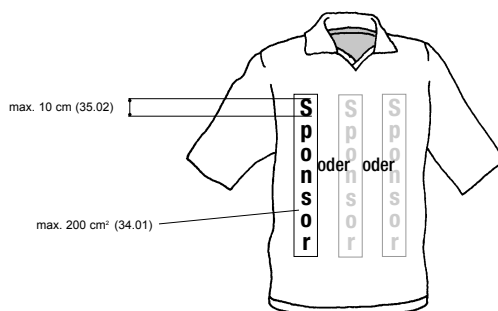
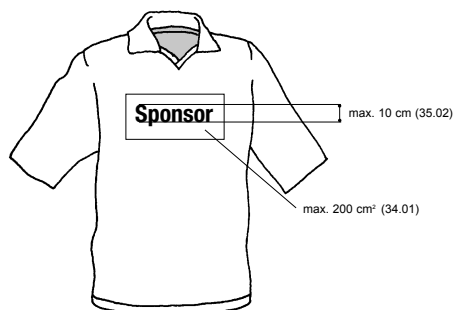
Artikel 33

Verwendung von Sponsorwerbung auf dem Hemd

- 33.01 Der Verein kann für den genehmigten Sponsor während einer gesamten UEFA-Spielzeit in allen Heim- und Auswärtsspielen Werbung betreiben.
- 33.02 Vereine, die Qualifikationsspiele in einem der UEFA-Klubwettbewerbe bestreiten, dürfen den Sponsor während einer gesamten UEFA-Spielzeit höchstens zweimal wechseln. Alle anderen Vereine dürfen den Sponsor während einer gesamten UEFA-Spielzeit nur einmal wechseln. Die UEFA-Administration kann in eigenem Ermessen Ausnahmen bewilligen, wenn der Sponsor Konkurs geht. Das jeweilige UEFA-Wettbewerbsreglement kann weitere Einschränkungen vorsehen.
- 33.03 Eine Änderung des Inhaltes der Sponsorwerbung gilt als Sponsorwechsel, selbst wenn der Sponsor der gleiche bleibt. Fälle gemäss Absatz 33.08 sind von dieser Regel ausgenommen.
- 33.04 Ein Sponsorwechsel kann zugelassen werden, wenn der Verein der UEFA-Administration mindestens zehn Werktage 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 Sponsors;
 - c) ein Muster des neuen Hemdes.
- 33.05 Die UEFA-Administration kann die Vorlegung der Sponsorverträge verlangen. Wird einer solchen Forderung nicht entsprochen, kann der Fall den UEFA-Rechtspflegeorganen unterbreitet werden.
- 33.06 Sponsorwerbung ist bei Auswärtsspielen zugelassen, sofern sie nicht gegen die in Absatz 31.02 aufgeführten Verbote verstösst. Besteht die Möglichkeit, dass ein solches Verbot zur Anwendung gelangt, hat der Mitgliedsverband des Auswärtsvereins den Mitgliedsverband des Heimvereins spätestens zwölf Werktage 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.
- 33.07 Pro Mitgliedsverband und im gleichen UEFA-Wettbewerb dürfen nicht mehr als zwei Vereine für ein und denselben Sponsor (einschliesslich dessen Produkte) werben. Im Konfliktfall hat der länger bestehende Werbevertrag Vorrang.

Artikel 34/35

Sponsorwerbung



- 33.08 Fälle, in denen beide Vereine im selben Spiel denselben Sponsor verwenden möchten, werden im jeweiligen UEFA-Wettbewerbsreglement geregelt.

Artikel 34

Werbefläche für die Sponsorwerbung auf dem Hemd

- 34.01 Die Gesamtfläche für die Sponsorwerbung auf dem Hemd der Spielkleidung darf höchstens 200 cm² betragen.
- 34.02 Hinsichtlich der Form der Sponsorwerbung bestehen keine Einschränkungen.
- 34.03 Das Messverfahren ist in Artikel 64 festgehalten.

Artikel 35

Position der Werbefläche auf dem Hemd

- 35.01 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.
- 35.02 Die Schriftgrösse darf höchstens 10 cm betragen. 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 36

Herstellerdefinition

- 36.01 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.
- 36.02 Die für den Vertrieb solcher Produkte zuständigen Unternehmen gelten nicht als Hersteller.

Artikel 37

Typen von Herstelleridentifikation

a	ADIDAS	LOTTO	NIKE	PUMA	UMBRO
b					
c					
d					
e	adidas		nike	PUMA	UMBRO

Artikel 37

Typen von Herstelleridentifikation

- 37.01 Auf der Ausrüstung darf der Hersteller folgende eingetragene Marken anbringen (vgl. Anhang B):
- a) Name („Wortmarke“)
 - b) Logo („Bildmarke“)
 - c) Produktlinie („Wort-/Bildmarke“)
 - d) figuratives Logo („Wort-/Bildmarke“)
 - e) Schriftzug
- 37.02 Als eingetragene Marke gilt jede registrierte Marke eines Herstellers, unabhängig davon, ob sie als Name, Logo, Produktlinie, figuratives Logo oder Schriftzug verwendet wird.
- 37.03 Dabei genügt die Eintragung der Marke in einem offiziellen Register des Landes eines UEFA-Mitgliedsverbandes.

Artikel 38

Einreichen von Mustern bei der UEFA-Administration

- 38.01 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 37 auf den Ausrüstungsgegenständen verwendet werden.
- 38.02 Die Muster müssen im Original (Grösse, Form usw.) zusammen mit einer Beschreibung in einer der drei offiziellen UEFA-Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch) eingereicht werden.

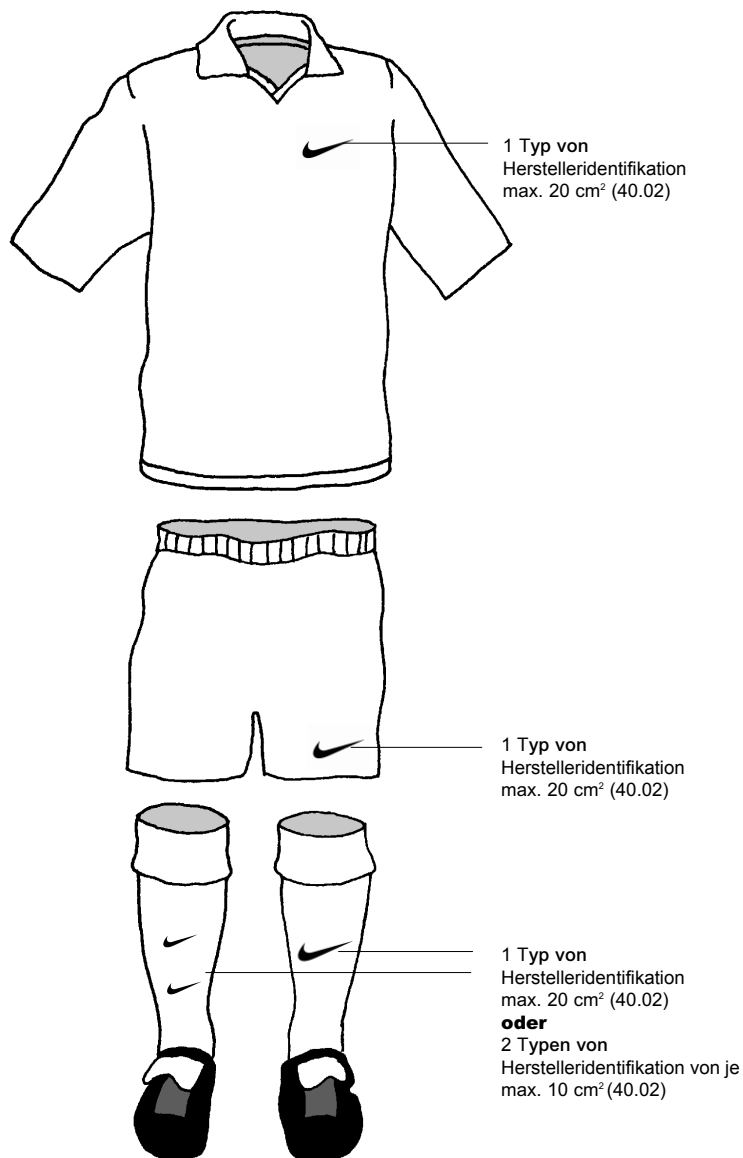
Artikel 39

Verwendung der Herstelleridentifikation

- 39.01 Die Typen von Herstelleridentifikation, die in Absatz 37.01 aufgelistet sind, dürfen andere Elemente auf dem entsprechenden Ausrüstungsgegenstand (Emblem, Nummer, Beschriftung usw.) nicht berühren.

Article 40

Herstelleridentifikation

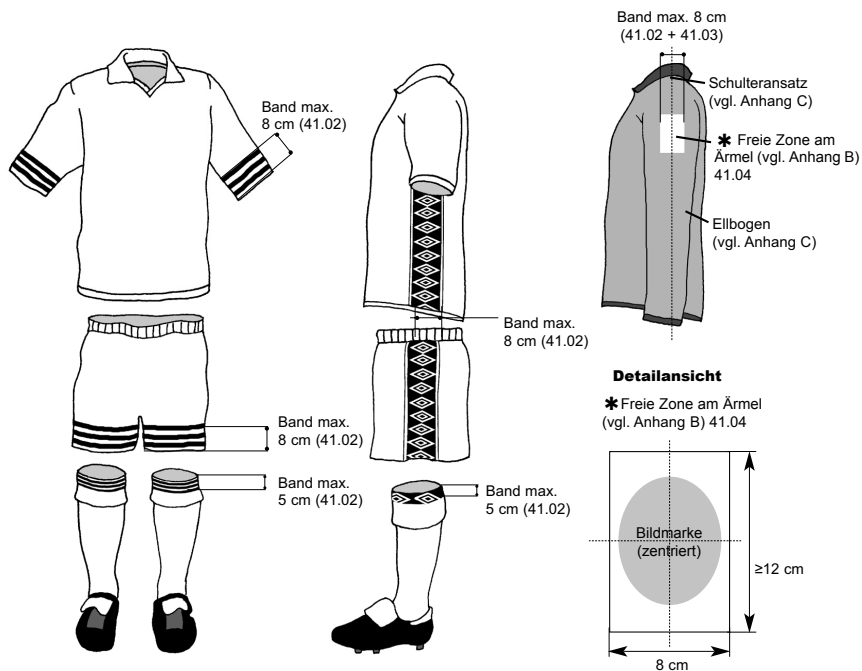


Artikel 40
Position, Anzahl und Grösse der Herstelleridentifikation

- 40.01 Für die fünf in Absatz 37.01 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.
 - 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 Bord jedes Stutzens angebracht werden.
 - ii) Zusätzlich ist ein weiterer Typ von Herstelleridentifikation (Absatz 37.01) auf dem Fussteil jedes Stutzens (unterhalb des Knöchels, nicht sichtbar, wenn der Stutzen im Fussballschuh getragen wird) zugelassen.
- 40.02 Die in Artikel 37.01 genannten Typen von Herstelleridentifikation dürfen in den in Absatz 40.01 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 Bord jedes Stutzens;
 - ii) 20 cm² auf jedem neuen (ungetragenen) Stutzen bei Anbringen auf dem Fussteil.

Article 41

Band



Artikel 41

Band

- 41.01 Ein einzelnes Logo („Bildmarke“, vgl. Absatz 37.01 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 Ärmelbords (linker und rechter Ärmel); oder
 - ii) zentriert und entlang der Aussennaht jedes Ärmels (vom Kragen bis zum Ende des Ärmels, mit Ausnahme der freien Zone); oder
 - iii) zentriert und entlang der Aussennaht am Rumpfteil (vom Ärmelansatz bis zum Abschluss des Hemdes).
 - b) Hose:
 - i) entlang dem unteren Hosenbord (linkes und rechtes Hosenbein); oder
 - ii) zentriert und entlang der Aussennaht der Hose (linkes und rechtes Hosenbein).
 - c) Stutzen:
 - i) am oberen Bord jedes Stutzens.
- 41.02 Das Band, auf dem ein Logo („Bildmarke“) gemäss Absatz 41.01 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
- 41.03 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.
- 41.04 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 zentriert zwischen dem Schulteransatz und dem Ellbogen (vgl. Anhang C) befinden.

Artikel 42

Jacquard-Muster

- 42.01 Der Hersteller kann zusätzlich zur Vereinsidentifikation (vgl. Absätze 13.01 und 21.01) einen seiner Identifikationstypen gemäss Absatz 37.01 in Form eines Jacquard-Musters in das Hemd und/oder die Hose einweben. Die Maximalgrösse eines Typs von Herstelleridentifikation beträgt 20 cm². Bezüglich Anzahl und Position des Typs von Herstelleridentifikation gibt es keine Einschränkungen.
- 42.02 Das Jacquard-Muster muss in der Hauptfarbe und/oder in einer der Nebenfärbungen ausgestaltet sein. Es darf dabei weder dominant wirken noch die Unterscheidbarkeit der Spielkleidung beeinträchtigen.
- 42.03 Vorbehaltlich einer vorgängigen schriftlichen Genehmigung durch die UEFA-Administration kann auch ein anderes technisches Verfahren verwendet werden.

Artikel 43 **Qualitätssiegel und Etikett**

- 43.01 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 cm². Der obere Rand des Qualitätssiegels darf dabei nicht mehr als 15 cm vom unteren Abschluss des Hemdes oder der Hose positioniert werden und darf auf dem Hemd nicht sichtbar sein, wenn dieses in die Hose gesteckt wird.
- 43.02 Ein zweites, kleineres Qualitätssiegel (Etikett usw.) mit einer Maximalgrösse von 5 cm² darf wie folgt angebracht werden:
- a) einmal auf dem Hemd, frei positionierbar, ausser auf dem Kragen, dem Brustteil und den Ärmeln;
 - b) einmal auf der Hose, frei positionierbar.
- 43.03 Auf der Innenseite des Kragenbereichs, am Übergang vom Kragen zum Rumpfteil, darf der Hersteller einen Identifikationstyp gemäss Absatz 37.01 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.
- 43.04 Auf dem Qualitätssiegel und/oder dem Etikett (vgl. Absätze 43.01 bis 43.03) können ausserdem ein oder mehrere Identifikationstypen für den Verein/ Mitgliedsverband (vgl. Artikel 13 und 21) angebracht werden.

Artikel 44

Fussballbezogene Darstellungen



VII Fussballbezogene Darstellungen auf dem Hemd

Artikel 44 ***Nationale Titel***

- 44.01 Ein gegenwärtiger oder ehemaliger Inhaber eines nationalen Titels darf eine entsprechende, von seinem jeweiligen Nationalverband genehmigte Darstellung tragen.
- 44.02 Sie darf einmal auf Brusthöhe erscheinen.
- 44.03 Die Grösse dieser Darstellung darf höchstens 10 cm² betragen.
- 44.04 Für Mehrfachgewinner einer Landesmeisterschaft können unmittelbar an das Vereinselement angrenzend Sterne angebracht werden. Die Höhe der einzelnen Sterne darf höchstens 2 cm betragen.

Artikel 45 ***UEFA-Fairplay-Logo***

- 45.01 Das UEFA-Fairplay-Logo kann einmal in der freien Zone des linken Ärmels des Hemdes angebracht werden.
- 45.02 Die UEFA stellt den Mannschaften gegebenenfalls die offiziellen Abzeichen zur Verfügung.

Artikel 46 ***UEFA-Wettbewerbslogos***

- 46.01 Vereine oder Mitgliedsverbände dürfen das Logo 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.
- 46.02 Das Logo ist zentriert in der freien Zone des rechten Ärmels des Hemdes anzubringen und darf höchstens 50 cm² gross sein.
- 46.03 Ein weiteres UEFA-Wettbewerbslogo kann gemäss Absatz 10.07 im unteren Ende jeder einzelnen Ziffer der Spielernummer angebracht werden.

Artikel 47 ***Abzeichen für Titelhalter und Mehrfachgewinner***

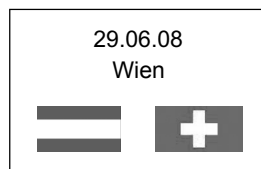
- 47.01 Aktuelle Titelhalter eines UEFA-Klubwettbewerbs dürfen vorbehaltlich einer Vereinbarung mit der UEFA-Administration das Titelhalter-Logo in den Spielen des entsprechenden UEFA-Wettbewerbs der dem Titelgewinn folgenden Spielzeit tragen.

Artikel 48

Zeichen



Detailansicht



(48.01)

- 47.02 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-Logo tragen.
- 47.03 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-Logo Vorrang.
- 47.04 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-Mannschaft) während der nächsten Qualifikationsphase und der Endrunde getragen werden.
- 47.05 Mitgliedsverbände, die die FIFA Fussball-Weltmeisterschaft einmal oder mehrmals gewonnen haben, dürfen bei WM-Qualifikationsspielen oder bei den in Absatz 47.04 erwähnten Spielen das FIFA-Weltmeisterabzeichen tragen.
- 47.06 Diese Abzeichen dürfen ausschliesslich von der entsprechenden Auswahl (A-Mannschaft) und von keiner anderen Mannschaft desselben Vereins bzw. Mitgliedsverbands getragen werden.

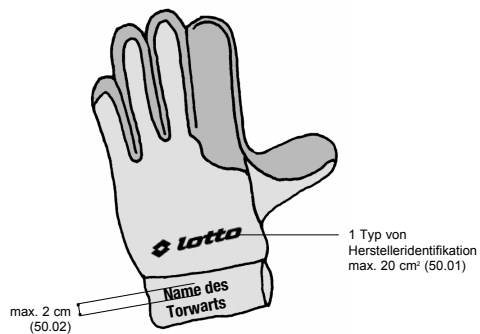
Artikel 48

Spielbezogene Darstellungen und andere sichtbare Marken oder Zeichen

- 48.01 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.
- 48.02 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.
- 48.03 Alle übrigen Darstellungen und Zeichen des Vereins, Mitgliedsverbands, Sponsors, Herstellers oder von Dritten sind ohne vorgängige schriftliche Bewilligung der UEFA-Administration nicht zulässig.

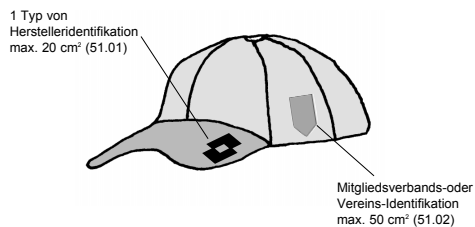
Artikel 50

Handschuhe des Torwarts



Artikel 51

Torwartmütze



VIII Ausrüstung des Torwarts

Artikel 49 ***Spielkleidung***

- 49.01 Für die Spielkleidung des Torwarts (Hemd, Hose, Stutzen) gelten die Kapitel II bis VII dieses Reglements entsprechend.
- 49.02 Gemäss den *IFAB-Spielregeln* muss sich die Spielkleidung des Torwarts (Hemd, Hose, Stutzen) farblich deutlich von derjenigen der Feldspieler unterscheiden.

Artikel 50 ***Handschuhe des Torwarts***

- 50.01 Auf jedem Handschuh des Torwarts kann ein Typ von Herstelleridentifikation gemäss Absatz 37.01 angebracht werden. Die Maximalgrösse einer solchen Herstelleridentifikation beträgt 20 cm².
- 50.02 Der Name des Torwarts kann in Klein- und/oder Grossbuchstaben angebracht werden. Die Schriftgrösse darf auf beiden Handschuhen höchstens 2 cm betragen.
- 50.03 Sponsorwerbung auf den Handschuhen des Torwarts ist verboten.

Artikel 51 ***Torwartmütze***

- 51.01 Auf der Torwartmütze ist ein Typ einer Herstelleridentifikation gemäss Absatz 37.01 in der Maximalgrösse von 20 cm² zugelassen. Hinsichtlich der Positionierung dieses Typs bestehen keine Einschränkungen.
- 51.02 Auf der Torwartmütze können Mitgliedsverbands- bzw. Vereinsidentifikationen gemäss Absätzen 13.01 und 21.01 angebracht werden. Die Gesamtfläche von solchen Identifikationen darf höchstens 50 cm² betragen.
- 51.03 Sponsorwerbung auf der Torwartmütze ist verboten.

Artikel 52 ***Weitere Ausrüstungsgegenstände***

- 52.01 Für alle weiteren Ausrüstungsgegenstände des Torwarts gilt Kapitel IX entsprechend.

Artikel 53

Genehmigungsverfahren

- 53.01 Für das Genehmigungsverfahren gelten Artikel 4 bis 6.
- 53.02 Die UEFA kann einmal pro Jahr ein Treffen für eine vorgängige Genehmigung der Ausrüstung des Torwards organisieren.

IX Auf dem Spielfeld verwendete Spezialausrüstung

Artikel 54

Spezialausrüstung

- 54.01 Die folgenden Bestimmungen finden für Ausrüstungsgegenstände Anwendung, die von den Spielern auf dem Spielfeld verwendet werden (vgl. Anhang A), aber nicht zur eigentlichen Spielkleidung (Hemd, Hose, Stutzen) gehören.
- 54.02 Das jeweilige UEFA-Wettbewerbsreglement kann abweichende Bestimmungen enthalten.

Artikel 55

Verwendung der Herstelleridentifikation

- 55.01 Der Hersteller darf auf diesen Ausrüstungsgegenständen einen seiner Identifikationstypen gemäss Absatz 37.01 anbringen.
- 55.02 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 56

Weitere Einschränkungen

- 56.01 Sponsorwerbung sowie politische und/oder andere Botschaften sind auf der Spezialausrüstung, die auf dem Spielfeld verwendet wird, untersagt.
- 56.02 Mitgliedsverbands- oder Vereinsidentifikationen können nur auf dem T-Shirt unter dem Hemd angebracht werden und müssen Kapiteln III und IV entsprechen.
- 56.03 Artikel 43 findet Anwendung.

X In der Technischen Zone verwendete Spezialausrüstung

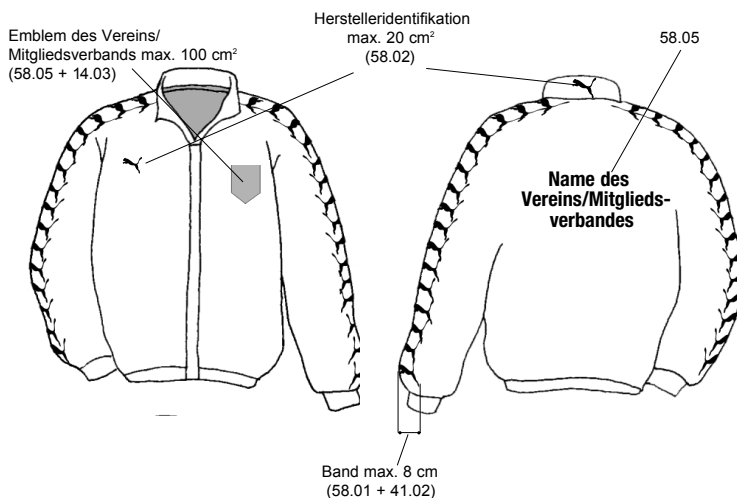
Artikel 57

Ausrüstung in der Technischen Zone

- 57.01 Alle Ersatzspieler, Trainer, Ärzte, Offiziellen usw. des Vereins bzw. Mitgliedsverbands, die sich in der Technischen Zone aufhalten (vgl. Regel 3 der *IFAB-Spielregeln*), müssen in Bezug auf Ausrüstungsgegenstände, die zusätzlich zur Spielkleidung (Hemd, Hose, Stutzen) verwendet werden, und

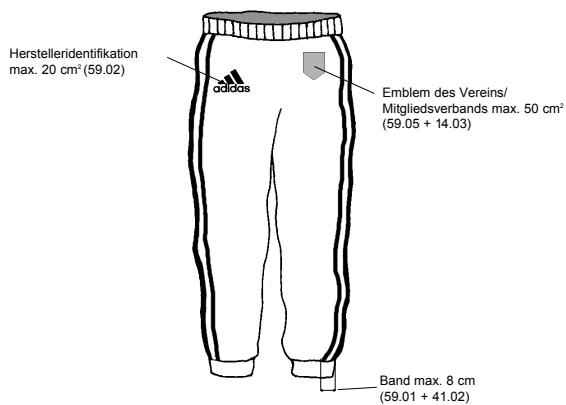
Artikel 58

Oberteile der Bekleidung



Artikel 59

Unterteile der Bekleidung



in Bezug auf spezielle Ausrüstung, die gemäss Artikel 54 auf dem Spielfeld verwendet wird, folgende Bestimmungen einhalten.

- 57.02 Politische und/oder andere Botschaften sind auf diesen Ausrüstungsgegenständen nicht zugelassen.
- 57.03 Artikel 43 findet Anwendung.
- 57.04 Das entsprechende UEFA-Wettbewerbsreglement kann weitere Einschränkungen für die in der Technischen Zone verwendete Ausrüstung vorsehen.

Artikel 58

Oberteile der Bekleidung

- 58.01 Der Hersteller darf auf den Oberteilen der Bekleidung (Trainingsanzugsjacken, Regenjacken, Stadionjacken, Mäntel, T Shirts, Sweatshirts usw.) maximal fünf seiner Identifikationstypen (vgl. Absatz 37.01) anbringen. Darin dürfen maximal zwei Bänder mit Logos („Bildmarken“) im Sinne von Artikel 41 enthalten sein. Ein solches Band / solche Bänder kann/können zudem folgendermassen angebracht werden:
 - a) entlang des Ärmelbords beider Ärmel; oder
 - b) entlang der Aussennaht beider Ärmel (vom Kragen bis zum Ende des Ärmels).
- 58.02 Vorbehaltlich Absatz 41.03 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.
- 58.03 Das Band darf höchstens 8 cm breit sein, und es darf nicht länger als der Rumpf sein.
- 58.04 Sponsorwerbung ist nur gemäss Absatz 30.03 zulässig.
- 58.05 Mitgliedsverbands- oder Vereinsidentifikationen 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 59

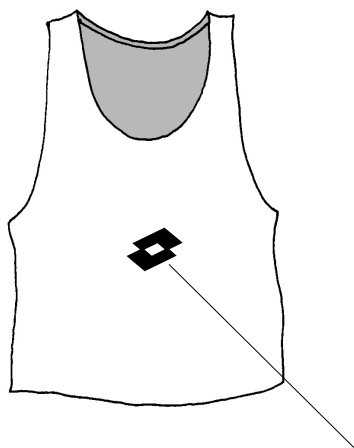
Unterteile der Bekleidung

- 59.01 Der Hersteller darf auf den Unterteilen der Bekleidung (Trainingsanzughosen, Regenschutzhosen, Thermohosen usw.) maximal fünf seiner Identifikationstypen gemäss Absatz 37.01 anbringen. Darin dürfen maximal zwei Bänder mit Logos („Bildmarken“) im Sinne von Artikel 41 enthalten sein.
- 59.02 Vorbehaltlich Absatz 41.03 beträgt die Maximalgrösse jedes Typs von Herstelleridentifikation 20 cm². Die Position ist frei wählbar.

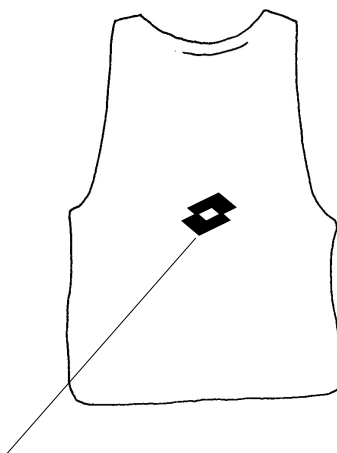
Artikel 60

Überzüge zum Aufwärmen

1) Vorderseite



2) Rückseite



1 Typ von Herstelleridentifikation
max. 20 cm² (60.02)

- 59.03 Das Band darf höchstens 8 cm breit sein, und es darf nicht länger als die Hose sein.
- 59.04 Sponsorwerbung ist nur gemäss Absatz 30.03 zulässig.
- 59.05 Mitgliedsverbands- oder Vereinsidentifikationen 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 60

Überzüge zum Aufwärmen

- 60.01 Der Hersteller darf jeweils einen seiner Identifikationstypen gemäss Absatz 37.01 auf der Vorder- und der Rückseite des Überzugs anbringen. Die Position ist frei wählbar.
- 60.02 Die Grösse darf höchstens 20 cm² betragen.
- 60.03 Auf den Überzügen zum Aufwärmen ist Sponsorwerbung verboten.
- 60.04 Diese Bestimmung gilt auch für das Aufwärmen ausserhalb der Technischen Zone.

XI Schiedsrichter

Artikel 61

Ausrüstung

- 61.01 Für die Ausrüstung des Schiedsrichterteams (Schiedsrichter, Schiedsrichterassistenten, Vierter Offizieller) gilt das FIFA-Reglement entsprechend.
- 61.02 Die UEFA kann für die UEFA-Wettbewerbsspiele Sponsorwerbung auf dem Hemd der Schiedsrichter zulassen.
- 61.03 Nur die UEFA kann Verträge betreffend Sponsorwerbung auf diesem Hemd abschliessen.
- 61.04 Sponsorwerbung darf auf den Ärmeln des Hemdes angebracht werden, wobei die Gesamtfläche maximal 200 cm² beträgt. Die Vorderseite des Hemdes ist offiziellen Abzeichen und dem Emblem der FIFA oder des Mitgliedsverbands vorbehalten. Artikel 31 gilt entsprechend.
- 61.05 Der Hersteller darf seine Typen von Herstelleridentifikation auf der Ausrüstung der Schiedsrichter gemäss Kapitel VI verwenden.
- 61.06 Das UEFA-Fairplay-Logo kann einmal auf dem linken Ärmel des Hemdes angebracht werden.
- 61.07 Für das Genehmigungsverfahren gelten Artikel 4 bis 6.

XII Ballkinder, Begleitkinder und Fahnenträger

Artikel 62

- 62.01 Auf der Ausrüstung, die von Ballkindern, Begleitkindern und Fahnenträgern verwendet wird, ist Sponsorwerbung untersagt, es sei denn, das entsprechende Wettbewerbsreglement enthält eine anders lautende Bestimmung.
- 62.02 Herstelleridentifikation darf gemäss Kapitel VI verwendet werden.
- 62.03 Vereins- oder Mitgliedsverbandsidentifikationen dürfen gemäss Kapiteln III und IV verwendet werden.
- 62.04 Die UEFA ist berechtigt, ihre Marken und/oder die UEFA-Wettbewerbsmarken auf der von Ballkindern, Begleitkindern und Fahnenträgern verwendeten Ausrüstung anzubringen.

XIII Fussbälle

Artikel 63

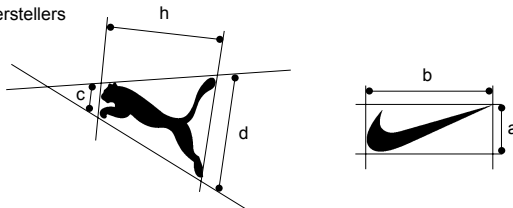
- 63.01 Für die in UEFA-Wettbewerben verwendeten Bälle finden die Bestimmungen der *IFAB-Spielregeln* Anwendung.
- 63.02 Von seinen fünf Identifikationstypen (vgl. Absatz 37.01) kann der Hersteller folgende auf dem Fussball anbringen:
- a) ein Typ, der 50 cm² nicht überschreitet; oder
 - b) zwei Typen, die beide 25 cm² nicht überschreiten.
- 63.03 Der Name des Fussballs kann einmal angebracht werden und darf 30 cm² nicht überschreiten.
- 63.04 Der Name und das Logo des Wettbewerbs können je zweimal erscheinen und dürfen beide 50 cm² nicht überschreiten.
- 63.05 Bei Endspielen und Endrunden können die folgenden Objekte, die 30 cm² nicht überschreiten dürfen, ebenfalls je zweimal auf dem Fussball angebracht werden:
- a) die Angabe „Finale“ bzw. die jeweilige Wettbewerbsrunde (z.B. Halbfinale);
 - b) das Logo des Endspiels;
 - c) die Spielangaben, einschliesslich Datum, Stadt sowie Namen oder Logos der teilnehmenden Mannschaften.
- 63.06 Die UEFA kann ihre Marken, Logos und Symbole ebenfalls anbringen.

Artikel 64

Messverfahren

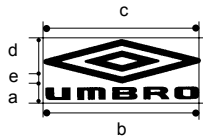
A. Herstelleridentifikation

a) Logo des Herstellers



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

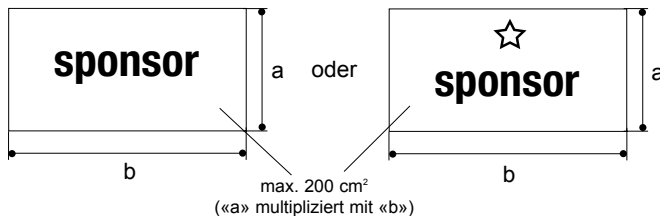
b) Produktlinie / figuratives Logo des Herstellers (64.04)



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

B. Sponsorwerbung

a) Sponsorwerbung auf farblich neutralem Hintergrund



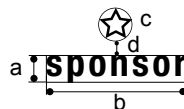
b) Sponsorwerbung wenn der Hintergrund der Sponsorwerbung mit den Farben des Hemdes übereinstimmt

* Nur 1 Element:



1. Der Schriftzug (Name) des Sponsors wird als Rechteck ausgemessen ($\langle a \rangle$ multipliziert mit $\langle b \rangle$) und darf 200 cm² nicht überschreiten.
2. $\langle a \rangle$ 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 ($\langle a \rangle$ multipliziert mit $\langle b \rangle$).
3. Das Logo ($\langle \text{Stern} \rangle$) wird als Kreis ausgemessen $\langle c \rangle$.
4. Die gesamte Fläche des Namens und des Logos darf 200 cm² nicht überschreiten.
5. Die Distanz $\langle d \rangle$ zwischen dem Namen und dem Logo darf nicht grösser sein als 5 cm.

XIV Messverfahren

Artikel 64

- 64.01 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.
- 64.02 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.
- 64.03 Der Hersteller kann der UEFA-Administration einen konkreten Vorschlag für das Ausmessen seiner Identifikationselemente unterbreiten. Die UEFA-Administration teilt ihre Genehmigung schriftlich mit.
- 64.04 Die Identifikation der Produktlinie des Herstellers und das figurative Logo (vgl. Absatz 37.01) werden als mehrere individuelle geometrische Formen berechnet, wenn der Abstand zwischen den verschiedenen Elementen nicht mehr als 0,5 cm beträgt.
- 64.05 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.
- 64.06 Ausserdem wird für die Genehmigung die grösste der folgenden Flächen berücksichtigt:
- a) die Fläche des einfarbigen Hintergrunds, der für die Sponsorwerbung benutzt wird, oder
 - b) die Fläche der für die Sponsorwerbung benutzten Beschriftung, sofern der Hintergrund der Sponsorwerbung mit den Farben des Hemdes übereinstimmt.
- 64.07 Bei einem Hemd, das einen Bruststring (eigenes Schnittteil) in einer der offiziellen Vereinsfarben umfasst, wird die Fläche der für die Sponsorwerbung benutzten Beschriftung und nicht der Bruststring gemessen.

XV Unvorhergesehene Fälle

Artikel 65

UEFA-Generalsekretär

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

XVI Disziplinarbestimmungen

Artikel 66

Disziplinarmassnahmen

- 66.01 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.

XVII Schlussbestimmungen

Artikel 67

Inkrafttreten

- 67.01 Das vorliegende Reglement wurde vom UEFA-Exekutivkomitee bei seinen Sitzungen vom 7. Dezember 2006 und 26. September 2007 genehmigt.
- 67.02 Es tritt am 1. Juni 2008 in Kraft und ersetzt die Ausgabe 2004.
- 67.03 Entscheide der UEFA-Administration, die auf früheren UEFA-Reglementen beruhen, sind unter dem vorliegenden Reglement nicht mehr anwendbar und schaffen keinen Präzedenzfall.

Für das UEFA-Exekutivkomitee:

Michel Platini
Präsident

David Taylor
Generalsekretär

Nyon, 26. September 2007

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 Torwarts

- 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.
Spielkleidung (einschl. 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 Spielernamen (gegebenenfalls) sowie die Sponsorwerbung (gegebenenfalls) angebracht sein.
Schnittteil	Einzelner Teil eines Hemdes, einer Hose oder eines Stutzens. Alle Schnittteile zusammengefügt ergeben ein komplettes Kleidungsstück (Hemd, Hose oder Stutzen). Einzelne Schnittteile unterscheiden sich betreffend Stoffmaterial (z.B. Polyester) und/oder Herstellungstechnik (z.B. Weben).
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>IFAB-Spielregeln</i> (Inkompatibilität der Farben usw.) nicht getragen werden kann, 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	Ein von der UEFA genehmigtes und ordnungsgemäss registriertes Erkennungssymbol oder ein von der UEFA genehmigter und ordnungsgemäss registrierter spezieller

Name des Vereins / Mitgliedsverbands	Name des Vereins / Mitgliedsverbands (z.B. Kanone bzw. „Gunners“ für den FC Arsenal).
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 zählen die folgenden vier Personen: a) Schiedsrichter b) zwei Schiedsrichterassistenten c) Vierter Offizieller
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 31.01). Hinsichtlich dieser Definition gilt auch die jeweilige nationale Gesetzgebung.

ANHANG B

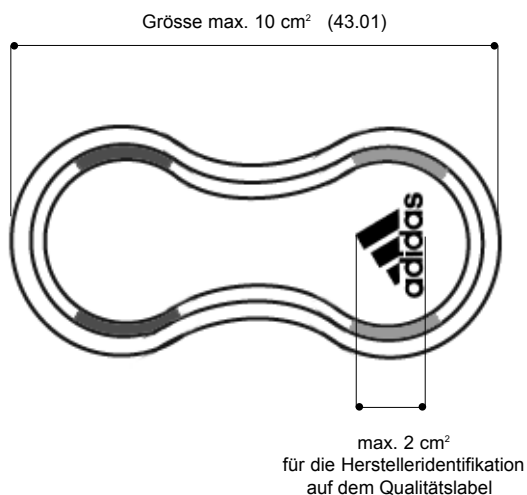
Begriffe im Zusammenhang mit den Herstelleridentifikationen (Artikel 33 bis 42)

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) jede andere technische Verfahren, die zuvor schriftlich von der UEFA-Administration genehmigt wurde. 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 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.
Qualitätslabel	Etikett, Aufschrift usw., das/die als Schutz vor Fälschungen angebracht wird, aus nicht mehr als einer Herstelleridentifikation besteht und 2 cm ² nicht überschreiten darf.

Anhang B

Qualitätslabel



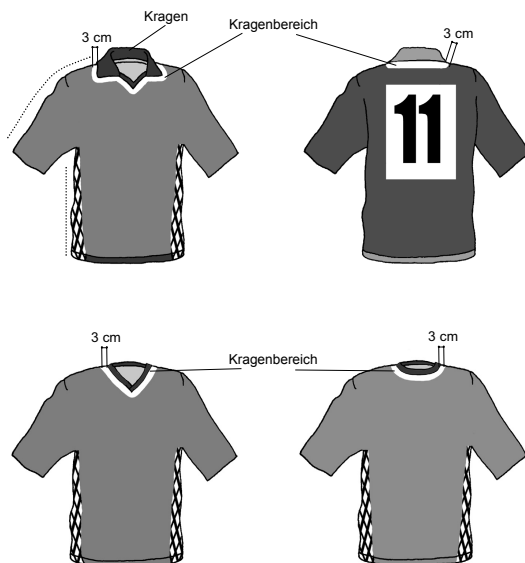
Anhang C

Nummernzone (10.03)



Anhang C

Kragenbereich



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

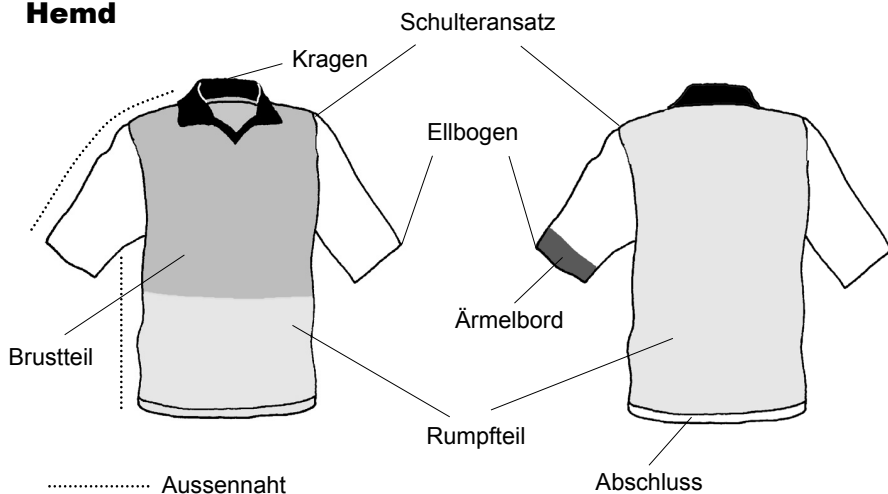
Der Kragenbereich besteht aus einem 3 cm breiten Band, das am Ausschnitt des Hemdes beginnt (wo sich kein eigentlicher Kragen befindet) und rings um den Hals herum verläuft. Liegt ein klar erkennbares Schnittteil vor, beginnt der Kragenbereich an dessen Naht.

In Übereinstimmung mit Artikel 41 kann das Band an der unteren Naht des Kragens beginnen.

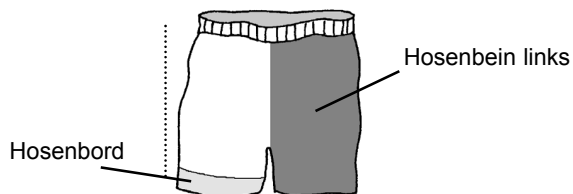
Anhang C

Begriffe zu Kleidungsstücken

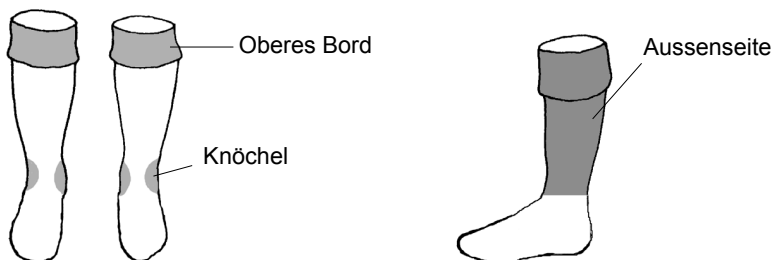
Hemd



Hose



Stutzen



Freie Zone am Ärmel

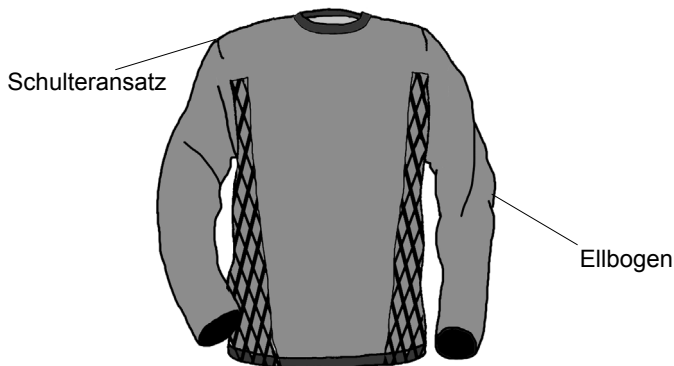
Jeder Ärmel muss eine freie Zone aufweisen, die mindestens 12 cm lang und 8 cm breit ist und sich zentriert auf der Aussennaht des Ärmels befindet. Diese Zone ist für spezifische Abzeichen vorgesehen und darf keine Herstelleridentifikation enthalten. Die Zone muss zentriert zwischen dem Schulteransatz und dem Ellbogen liegen.

Schulteransatz

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

Ellbogen

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



ANHANG D

Zweck technischer Messungen mit einem Spektrophotometer

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 D65 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 $\Delta L \leq 25$ 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 von 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. Dekorativen 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 x 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.

UEFA
Route de Genève 46
CH-1260 Nyon 2
Switzerland
Telephone +41 848 00 27 27
Telefax +41 848 01 27 27
uefa.com

Union des associations
européennes de football

