UEFA-Ausrüstungsreglement

Ausgabe 2021

Inhalt

Präambel 6

I - Allgemeine Bestimmungen 7

Artikel 1 Anwendungsbereich 7
Artikel 2 Zweck 7
Artikel 3 Verhältnis zu anderen Bestimmungen und Reglementen 7
Artikel 4 Definitionen 8
Artikel 5 Grundsätze 17
Artikel 6 Genehmigungsverfahren für die Ausrüstung 17

II - Grundfarben und -elemente der Spielkleidung 19

Artikel 7 Trikot 19
Artikel 8 Farben und Muster 19
Artikel 9 Farbwahl und Kombinationen 21
Artikel 10 Nummern 23
Artikel 11 Spielernamen auf dem Trikot 25
Artikel 12 Dekorative Elemente 26

III - Mannschaftsidentifikation 28

Artikel 13 Identifikationstypen 28
Artikel 14 Mannschaftsemblem 30
Artikel 15 Name der Mannschaft / des Landes 31
Artikel 16 Nationalflagge oder nationales Symbol 32
Artikel 17 Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge 33
Artikel 18 Jacquard-Muster, Ton-in-Ton-Druck oder Prägemuster 34
Artikel 19 Zusätzliche Verwendung von Mannschaftsidentifikationen auf der Spielkleidung 34

IV - Herstelleridentifikation 36

Artikel 20 Identifikationstypen 36
Artikel 21 Einreichen von Mustern bei der UEFA-Administration 36
Artikel 22 Position, Anzahl und Größe 37
Artikel 23 Herstellerstreifen auf der Spielkleidung 38
Artikel 24 Jacquard- oder Prägemuster 39

V - Qualitätssiegel und Technologielabel 40

Artikel 25 Qualitätssiegel und Technologielabel auf der Spielkleidung 40

VI - Sponsorenwerbung 42

Artikel 26 Grundsätze 42

Artikel 27 Werbebeschränkungen 43
Artikel 28 Sponsorenwerbung auf der Spielkleidung 43
Artikel 29 Sponsorenwerbung auf Nicht-Spielkleidung in UEFA-Klubwettbewerben 44
Artikel 30 Sponsorenwerbung auf Nicht-Spielkleidung in UEFA-Wettbewerben für Repräsentativmannschaften 45
Artikel 31 Verwendung der Sponsorenwerbung 45

VII - Wohltätigkeitslogos 47
Artikel 32 Wohltätigkeitslogos auf der Kleidung 47

VIII - Fußballbezogene Darstellungen 49
Artikel 33 Nationale Titel und Sterne 49
Artikel 34 Spielbezogene Darstellungen und andere sichtbare Marken oder Zeichen 49

IX - UEFA-Abzeichen 51
Artikel 35 Grundsätze 51
Artikel 36 UEFA-Kampagnen-Abzeichen 51
Artikel 37 UEFA-Wettbewerbsabzeichen 51
Artikel 38 Abzeichen für Mehrfachgewinner 51
Artikel 39 Abzeichen für Gewinner eines Nationalmannschaftswettbewerbs 51
Artikel 40 Abzeichen für den FIFA-Klub-Weltmeister 52

X - Auf dem Spielfeld getragene Spezialausrüstung 53
Artikel 41 Fußballschuhe 53
Artikel 42 Bekleidung und Accessoires 53
Artikel 43 Tragbare elektronische Performance- und Tracking-Systeme 55

XI - Nicht-Spielkleidung 56
Artikel 44 Oberteile der Nicht-Spielkleidung 56
Artikel 45 Unterteile der Nicht-Spielkleidung 58
Artikel 46 Gewinner-T-Shirts 59

XII - Zusätzliche Spezialausrüstung 60
Artikel 47 Überzüge zum Aufwärmen 60
Artikel 48 Taschen 60
Artikel 49 Andere zusätzliche Spezialausrüstung 61

XIII - Schiedsrichterteam 62
Artikel 50 Schiedsrichterkleidung 62

XIV - Ballkinder, Spielerbegleitkinder, Fahnenträger 63
Artikel 51 Kleidung der Ballkinder, Spielerbegleitkinder und Fahnenträger 63

XV - Bälle 64
Artikel 52 Bestimmungen betreffend Bälle 64

XVI - Messverfahren 65
Artikel 53 Messverfahren und Darstellung 65
Artikel 54 Messung des Farbkontrasts 67

XVII - Schlussbestimmungen 68
Artikel 55 Monitoring 68
Artikel 56 Anhänge, Abbildungen und Illustrationen 68
Artikel 57 Umsetzung 68
Artikel 58 Unvorhergesehene Fälle 68
Artikel 59 Maßgebende Fassung 68
Artikel 60 Genehmigung, Inkrafttreten und Aufhebung 68

Präambel

Das folgende Reglement wurde gemäß Artikel 50 Absatz 1 der *UEFA-Statuten* beschlossen.

I Allgemeine Bestimmungen

Artikel 1 Anwendungsbereich

1.01 Dieses Reglement gilt, wenn in einem spezifischen Reglement eines UEFA-Wettbewerbs ausdrücklich auf dieses verwiesen wird.

1.02 Dieses Reglement gilt für folgende Personen:

a. Feldspieler;
b. Torhüter;
c. Ersatzspieler;
d. Schiedsrichterteam;
e. Trainerstab (Cheftrainer und Assistenztrainer, Verantwortlicher für Ausrüstung usw.);
f. Medizinisches Personal (Mannschaftsarzt, Physiotherapeut usw.);
g. weitere Mannschaftsoffizielle mit Zugang zur Technischen Zone;
h. Ballkinder, Spieler- und Schiedsrichterbegleitkinder, Mittelkreisträger und Fahnenträger.

1.03 Das Reglement gilt für:

a. alle Ausrüstungsgegenstände, die von den oben genannten Personen getragen bzw. verwendet werden können (ausgenommen Schienbeinschützer);
b. alle Verweise auf Mannschaften, Sponsoren, Hersteller und andere Drittparteien, die auf den Ausrüstungsgegenständen erscheinen;
c. alle zusätzlichen Gegenstände, die auf dem Spielfeld oder im kontrollierten Stadionbereich verwendet werden können, wie medizinische Ausrüstung, medizinische Taschen oder Spielbälle.

1.04 Das Reglement gilt für die oben genannten Personenkreise bei allen offiziellen Aktivitäten im Zusammenhang mit einem Spiel oder Turnier wie Medienkonferenzen und Trainingseinheiten, unabhängig davon, wo diese stattfinden, und zu jeder Zeit im kontrollierten Stadionbereich am Spieltag.

Artikel 2 Zweck

2.01 Dieses Reglement soll die Verwendung der Ausrüstung in UEFA-Wettbewerben regeln, indem sichergestellt wird, dass alle Vereine, UEFA-Mitgliedsverbände, Hersteller und Sponsoren im Sinne des Fairplays gleich behandelt werden und die rasche, eindeutige Erkennung der Spieler durch die Schiedsrichter, Stadionbesucher und TV-Zuschauer unterstützt wird.

Artikel 3 Verhältnis zu anderen Bestimmungen und Reglementen

3.01 Das jeweilige UEFA-Wettbewerbsreglement kann weitere Ausrüstungsanforderungen enthalten, welche die Bestimmungen dieses Reglements ergänzen oder diese ersetzen.

3.02 In allen UEFA-Wettbewerben müssen die Ausrüstungsanforderungen gemäß der *Spielregeln* eingehalten werden.

3.03 Im Fall von Abweichungen zwischen den *Spielregeln* und diesem und/oder dem jeweiligen UEFA-Wettbewerbsreglement, sind die *Spielregeln* maßgebend.

Artikel 4 Definitionen

4.01 Im vorliegenden Reglement gelten folgende Definitionen:

Alternative Spielkleidung

Dritte, vierte usw. Spielkleidung, die zur Verwendung durch eine Mannschaft im Laufe der Saison genehmigt wurde.

Auf dem Spielfeld getragene Spezialausrüstung

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

a. Unterhemden;
b. Unterhosen/Unterziehhosen (kurz oder lang, die unter der Hose der Spielkleidung getragen werden);
c. Unterziehsocken und Knöchelschutz;
d. Tape und Verbände;
e. Handschuhe der Feldspieler und Schweißbänder;
f. Torwarthandschuhe;
g. Kopfbedeckungen (Schweißbänder, Stirnbänder, Thermomützen und Torwartmützen);
h. Kapitänsbinden;
i. medizinische Ausrüstung;
j. tragbare elektronische Performance- und Tracking-Systeme;
k. Fußballschuhe.

Außenkante

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

Ausrüstung

Gesamtheit der Kleidung, der auf dem Spielfeld getragenen Spezialausrüstung sowie der zusätzlichen Spezialausrüstung, die im Zusammenhang mit einem UEFA-Wettbewerbsspiel getragen bzw. verwendet wird.

Bildmarke des Herstellers

Grafisches Zeichen, Element oder Logo des Herstellers ohne Buchstaben.

Dekoratives Element

Jegliche visuelle Darstellung (einschließlich Fotos, Bildern, Illustrationen und Symbolen), die auf einem Ausrüstungsgegenstand angebracht bzw. in diesem enthalten ist und die nicht anderweitig in diesem Reglement definiert wurde.

Delta L

Wert zur Berechnung des Kontrasts zwischen zwei gemessenen Farbproben.

Ellbogenbereich

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

Ersatzspielkleidung der Feldspieler

Alternative Spielkleidung, die alle Feldspieler einer Mannschaft tragen, wenn die Hauptspielkleidung gemäß den Spielregeln (z.B. Verwechslungsgefahr der Farben) oder aus einem anderen Grund nicht getragen werden kann (auch als Auswärtsspielkleidung bezeichnet).

Ersatzspielkleidung des Torhüters

Alternative Spielkleidung, die der Torhüter einer Mannschaft trägt, wenn die Hauptspielkleidung des Torhüters gemäß den Spielregeln (z.B. Verwechslungsgefahr der Farben) oder aus einem anderen Grund nicht getragen werden kann (auch als Auswärtsspielkleidung des Torhüters bezeichnet).

Freie Ärmelzone

Mindestens 12 cm lange und 8 cm breite symmetrische Zone an der Außenkante jedes Ärmels zwischen Schulteransatz und Ellbogen (langärmelige Trikots) bzw. zwischen Schulteransatz und Ärmelrand (kurzärmelige Trikots), wobei der Abstand zum Schulteransatz bei kurzärmeligen und langärmeligen Trikots identisch sein muss.

Fußballschuhe

Fußbekleidung, die von Spielern bei Spielen getragen wird, einschließlich Schuhen, die bei Futsal-Spielen getragen werden.

Gewinner-T-Shirt

Spezielles T-Shirt, das von den Spielern einer Mannschaft und/oder dem Betreuerstab getragen wird, um den Sieg in einem Wettbewerbsendspiel zu feiern.

Hauptspielkleidung der Feldspieler

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

Hauptspielkleidung des Torhüters

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

Hersteller

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

Herstellermarke

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

Herstellerslogan

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

Jacke für die Einlaufzeremonie

Spezielle Jacke oder spezielles Oberteil, die/das bei der Eröffnungszeremonie und der Aufstellung der Spieler von den Spielern einer Mannschaft auf dem Spielfeld getragen wird.

Jacquard

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

Jacquard-Muster

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

Kleidung

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

Kontrollierter Stadionbereich

Stadion und seine Umgebung (einschließlich Spielfeld, Technische Zone, Umkleidekabinen, Tribünen, Hospitality-Bereiche, Medienbereiche und Parkplätze), die unter der Kontrolle des Stadioneigentümers stehen.

Kragenbereich

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

Lieferant

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

Links und rechts

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

Mannschaft

Klub- oder Repräsentativmannschaft, die für die Teilnahme an einem UEFA-Wettbewerb angemeldet ist.

Mannschaftsbeiname

Von der UEFA genehmigter Beiname einer Mannschaft, einschließlich entsprechender Abkürzungen, der in engem Zusammenhang mit der Mannschaft stehen muss, um genehmigt zu werden.

Mannschaftsemblem

Von der UEFA genehmigtes Logo einer Mannschaft, einschließlich einzelner Teile davon. Jede Mannschaft kann mehr als ein Emblem haben.

Mannschaftsmaskottchen

Von der UEFA genehmigtes Maskottchen einer Mannschaft.

Mannschaftsname

Von der UEFA genehmigter Name einer Mannschaft, einschließlich entsprechender Abkürzungen.

Mannschaftsslogan

Von der UEFA genehmigter Slogan einer Mannschaft, der in engem Zusammenhang mit der Mannschaft stehen müssen, um genehmigt zu werden.

Mannschaftssymbol

Von der UEFA genehmigtes Symbol einer Mannschaft.

Marke

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

Marke der Mannschaft

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

Name des Landes

Offizieller Name des Landes, das eine Mannschaft repräsentiert.

Nationales Symbol

Offizielles, von der UEFA genehmigtes Symbol des Landes, das eine Mannschaft repräsentiert.

Nationalflagge

Offizielle Flagge des Landes, das eine Mannschaft repräsentiert.

Nicht-Spielkleidung

Gesamtheit der Bekleidung, die von den Spielern einer Mannschaft vor oder nach dem Spiel getragen wird, sowie Bekleidung, die vom Betreuerstab, den Mannschaftsoffiziellen und den Spielern, die während des Spiels nicht eingesetzt werden, getragen wird, z.B.:

a. Trainingsanzüge (Oberteil und Unterteil);

b. Mäntel;

c. Jacken (Stadionjacke usw.);

d. Jacken für die Einlaufzeremonie;

e. Regenschutz (Regenjacke usw.);

f. Sweatshirts;

g. T-Shirts.

Nummernfeld

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

Prägung

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

Produktlinie des Herstellers

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

QR-Code

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

Qualitätssiegel

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

Schiedsrichterkleidung

Gesamtheit der wesentlichen Kleidungsstücke, die vom Schiedsrichterteam während eines Spiels getragen werden, d.h.:

a. Trikot;

b. Hose;

c. Stutzen.

Schulteransatz

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

Spektrophotometer

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

Spielkleidung

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

a. Trikot oder Jersey (nachfolgend „Trikot“);

b. Hose;

c. Stutzen.

Spielkleidung der Feldspieler

Spezifische, von den Feldspielern getragene Spielkleidung.

Spielkleidung des Torhüters

Spezifische, vom Torhüter getragene Spielkleidung.

Spielregeln

Vom International Football Association Board (IFAB) bzw. für bestimmte Fußballvarianten (z.B. Futsal) vom FIFA-Rat herausgegebene *Spielregeln*.

Sponsorenmarke

Element der Sponsorenwerbung, das entweder (a) als Marke bei einem nationalen oder supranationalen Markenregister auf dem Gebiet eines UEFA-Mitgliedsverbands eingetragen ist, oder (b) auf den Sponsorenursprung verweist (d.h. es ermöglicht die Identifikation des Sponsors, der für die Sponsorenwerbung verantwortlich zeichnet, durch eine urteilsfähige Person).

Sponsorenwerbung

Jegliche Art von Werbung (Botschaft, Statement, Marke usw.) mit Ausnahme von Wohltätigkeitslogos und der Herstelleridentifikation, die eine Mannschaft im Namen einer Drittpartei gegen eine Gebühr oder kostenlos trägt.

Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge

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

Technologielabel

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

Ton-in-Ton-Druck

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

Tragbare elektronische Performance- und Tracking-Systeme

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

Vollständiger Mustersatz

Ein Satz der Spielkleidung bestehend aus einem Trikot, einer Hose und einem Paar Stutzen, wie sie in Wettbewerbsspielen verwendet werden, einschließlich eines Musters der Trikotnummer und gegebenenfalls des Namens sowie der Mannschafts- und Herstelleridentifikationen, der Sponsorenwerbung bzw. Wohltätigkeitslogos, welche die Mannschaft auf ihrer Spielkleidung verwenden möchte.

Wortmarke des Herstellers

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

Wohltätigkeitslogo

Jegliche Art nicht gewinnorientierter Werbung (Botschaft, Aussage, Marke usw.), die im Namen einer Wohltätigkeitsorganisation von einer Mannschaft gezeigt wird.

Wortbildmarke des Herstellers

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

Zusätzliche Spezialausrüstung

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

a. Überziehleibchen zum Aufwärmen;

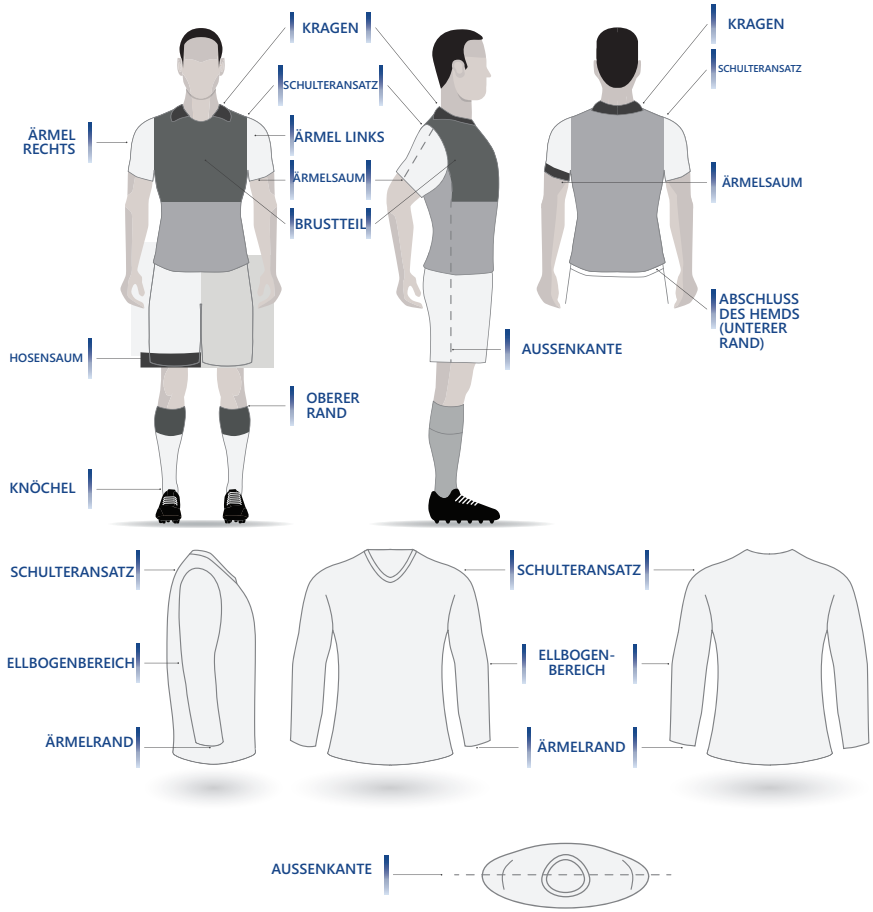
b. Taschen (Ausrüstungstaschen, medizinische Tasche usw.);

c. Flaschen;

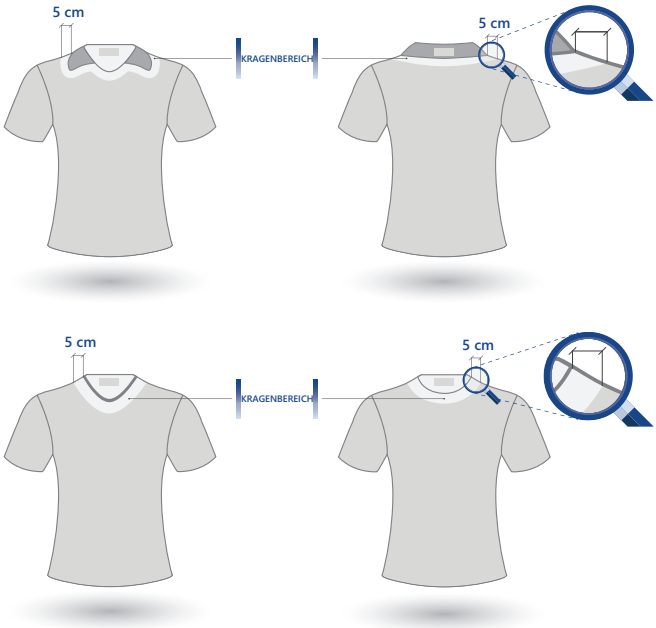
d. Handtücher.

4.02 Im vorliegenden Reglement gelten folgende Abbildungen:

a. Referenzpunkte für das Trikot

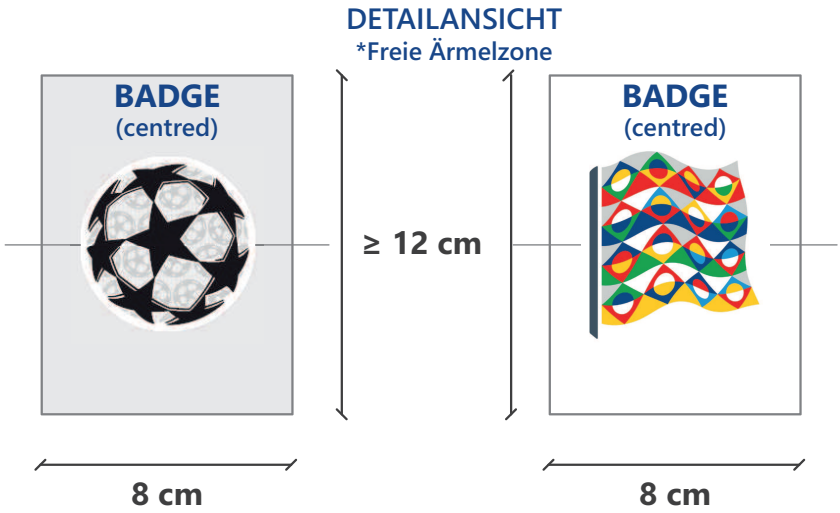


b. Kragenbereich



c. Nummernfeld

d. Freie Ärmelzone



4.03 Im vorliegenden Reglement ist jeder mit „einschließlich", „insbesondere", „zum Beispiel" oder ähnlichen Begriffen eingeleitete Satz bzw. Teilsatz erläuternd und schränkt die Bedeutung der vorhergehenden Begriffe nicht ein.

Artikel 5 Grundsätze

5.01 Kein unter dieses Reglement fallender Gegenstand darf gegen die guten Sitten und die Moral verstoßen oder einen politischen, religiösen oder rassistischen Inhalt haben.

5.02 Kommerzielle Inhalte sind nur in Form von Sponsorenwerbung gemäß diesem Reglement zulässig.

5.03 Die endgültige Entscheidung über die von jeder Mannschaft zu tragende Spielkleidung der Feldspieler und Torhüter unterliegt bei jedem Spiel gemäß den *Spielregeln* dem Schiedsrichter.

5.04 Wenn die Feldspieler und/oder Torhüter einer Mannschaft keine genehmigte Spielkleidung zum Spiel mitbringen, kann die UEFA-Administration diese auffordern, eine von der UEFA-Administration bereitgestellte bzw. genehmigte neutrale oder alternative Spielkleidung zu tragen.

Artikel 6 Genehmigungsverfahren für die Ausrüstung

6.01 Jede Mannschaft ist dafür verantwortlich,

a. jegliche Ausrüstung, die in den Geltungsbereich dieses Reglements fällt, bei der UEFA-Administration zur Genehmigung gemäß diesem und dem jeweiligen Wettbewerbsreglement einzureichen;
b. auf Anfrage jederzeit kostenlos Muster bestimmter Ausrüstungsgegenstände zur Überprüfung an die UEFA-Administration zu schicken;

c. die angemessene Umsetzung dieses Reglements durch die Spieler, den Betreuerstab und die Mannschaftsoffiziellen zu gewährleisten.

6.02 Eine Mannschaft oder ein Hersteller kann der UEFA-Administration jederzeit Ausrüstungsgegenstände für eine vorläufige Prüfung einreichen; dies entbindet die Mannschaft jedoch nicht von ihrer Verpflichtung, sich an das Standardgenehmigungsverfahren zu halten.

6.03 Innerhalb der im jeweiligen UEFA-Wettbewerbsreglement angesetzten Frist hat jede Mannschaft der UEFA-Administration kostenlos einen vollständigen Mustersatz der folgenden Ausrüstungsgegenstände zur Genehmigung einzureichen:

a. Hauptspielkleidung der Feldspieler;
b. Ersatzspielkleidung der Feldspieler;
c. Hauptspielkleidung des Torhüters;
d. Ersatzspielkleidung des Torhüters;
e. jegliche zusätzliche alternative Spielkleidung bzw. einzelne Gegenstände der Spielkleidung (Trikot(s), Hose und/oder Stutzen).

Zusätzlich zu diesen Gegenständen müssen Mannschaften, die an Endrunden von Repräsentativmannschaftswettbewerben der UEFA teilnehmen, im Vorfeld von der UEFA angefragte Mustersätze zusätzlicher Ausrüstung zur Genehmigung einreichen, einschließlich der Spezialausrüstung, die auf dem Spielfeld getragen wird, und aller Gegenstände der Nicht-Spielkleidung, die von den Spielern bzw. dem Betreuerstab im kontrollierten Stadionbereich und/oder bei offiziellen Aktivitäten getragen werden.

6.04 Genehmigte Ausrüstung kann in anderen als in demjenigen UEFA-Wettbewerb verwendet werden, für den sie genehmigt wurde, vorbehaltlich des jeweiligen Wettbewerbsreglements und der ausdrücklichen Genehmigung durch die UEFA-Administration. Für eine solche Genehmigung muss eine schriftliche Anfrage bei der UEFA-Administration eingereicht werden, in der erklärt wird, dass die Ausrüstung identisch mit derjenigen ist, die bereits genehmigt wurde. Es müssen keine neuen Muster eingereicht werden.

6.05 Wird ein genehmigter Ausrüstungsgegenstand anschließend in irgendeiner Form abgeändert, muss er vor seiner Verwendung erneut bei der UEFA-Administration zur Genehmigung eingereicht werden.

6.06 Die Entscheidungen der UEFA-Administration werden den jeweiligen Mannschaften schriftlich mitgeteilt und erläutert. Für Klubmannschaften gelten diese Entscheidungen für die Dauer des Wettbewerbs, der Wettbewerbsphase oder einer bestimmten Saison. Für Repräsentativmannschaften gelten diese Entscheidungen für den Zeitraum der Verwendung der betreffenden Ausrüstung.

6.07 Die UEFA-Administration kann schriftliche oder mündliche Anträge der Mannschaften in dem Ausrüstungsgenehmigungsverfahren einbeziehen.

6.08 Die von der UEFA-Administration im Rahmen des Genehmigungsverfahrens gefällten Entscheidungen sind endgültig.

II Grundfarben und -elemente der Spielkleidung

Artikel 7 Trikot

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

a. Kragenbereich: Dieser Bereich darf ausschließlich die Mannschaftsidentifikation gemäß Absatz 19.01 enthalten. Der Kragenbereich darf keine Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung enthalten.

b. Nummernfeld: Bereich auf der Rückseite eines Trikots, der ausschließlich der Trikotnummer vorbehalten ist. Das Nummernfeld beruht auf einer zweistelligen Zahl. Das Nummernfeld reicht vertikal 2 cm über dem obersten bzw. 3 cm unter dem untersten Punkt der zweistelligen Zahl hinaus; horizontal reicht es links 3 cm neben der linken der beiden Zahlen und rechts 3 cm neben der rechten der beiden Zahlen hinaus. Es darf weder eine Mannschafts-, Hersteller- oder andere Identifikation noch Sponsorenwerbung enthalten.

c. Freie Ärmelzone:

   i. Bei UEFA-Wettbewerben für Repräsentativmannschaften ist dieser Bereich auf jedem Ärmel ausschließlich den in Kapitel IX beschriebenen Abzeichen vorbehalten. Die freien Ärmelzonen dürfen weder eine Mannschafts-, Hersteller- oder andere Identifikation noch Sponsorenwerbung enthalten.

   ii. Bei UEFA-Klubwettbewerben ist dieser Bereich auf dem rechten Trikotärmel ausschließlich den in Kapitel IX beschriebenen Abzeichen vorbehalten; auf dem linken Trikotärmel ist dieser Bereich der Sponsorenwerbung oder einem Wohltätigkeitslogo vorbehalten. Vorbehaltlich einer entsprechenden ausdrücklichen Erlaubnis dürfen die freien Ärmelzonen weder eine Mannschafts-, Hersteller- oder andere Identifikation noch Sponsorenwerbung enthalten.

Artikel 8 Farben und Muster

8.01 Wenn eine Spielkleidung drei oder mehr Farben enthält, so muss auf der Oberfläche des jeweiligen Kleidungsstücks eine Farbe eindeutig dominant sein. Bei gestreiften, geteilten oder karierten Kleidungsstücken in zwei Farben (d.h. mit zwei dominanten Farben) darf die Verwendung einer dritten Farbe nicht dominant sein und die Unterscheidbarkeit der Trikots bzw. Stutzen nicht beeinträchtigen.

8.02 Mit Ausnahme des Nummernfelds auf der Rückseite des Trikots (vgl. Absatz 7.01 b)) muss die dominante Farbe (bzw. dominanten Farben im Fall von gestreifter, geteilter oder karierter Spielkleidung) auf der Vorder- und Rückseite jedes Teils der Spielkleidung gleich gut zu sehen sein.

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

8.04 Kein Teil der Spielkleidung darf aus reflektierendem Material bestehen oder aufgrund äußerer Einflüsse (Luftdruck, Licht, Wasser usw.) seine Farbe oder sein Erscheinungsbild ändern. Dies gilt auch für das für die Nummern, Spielernamen, Sponsoren oder Wohltätigkeitslogos verwendete Material.

8.05 Beide Trikotärmel müssen in Farbe und Erscheinungsbild (z.B. Muster oder Design) identisch sein. Davon ausgenommen sind gestreifte, geteilte oder karierte Trikots, bei denen jeder Ärmel eine der beiden Hauptfarben aufweisen kann.

8.06 Trikots mit kleinen horizontalen oder vertikalen Linien, die über die gesamte Breite bzw. Länge des Trikots verlaufen, jedoch nicht breiter als 2 mm (Nadelstreifen) sind und einen Abstand von mindestens 5 cm aufweisen, gelten nicht als gestreiftes Trikot.

8.07 Farben und ihre Kontraste werden gemäß Artikel 54 gemessen, um die Einhaltung der oben genannten Bestimmungen zu gewährleisten.

8.08 Bekleidung und Accessoires, die unter bzw. über der Spielkleidung oder zusätzlich zu dieser getragen werden und auf dem Spielfeld sichtbar sind, gelten als auf dem Spielfeld getragene Spezialausrüstung, für welche die in Kapitel X festgehaltenen Bestimmungen gelten.

8.09 Bei der Wahl der Muster gelten bis auf folgende Ausnahmen keine Beschränkungen (Beurteilung im alleinigen Ermessen der UEFA-Administration):

a. das Muster darf keine Bilder, Illustrationen oder andere Symbole enthalten (Muster, die diese Anforderung nicht erfüllen, gelten als dekoratives Element);
b. das Muster darf keine Identifikation eines für die Ausrüstung relevanten Herstellers oder Sponsors durch eine urteilsfähige Person zulassen (Muster, die diese Anforderung nicht erfüllen, gelten als Marke).

Artikel 9 Farbwahl und Kombinationen

9.01 Um die Verwechslungsgefahr aufgrund ähnlicher Farben möglichst gering zu halten, müssen die Haupt- und Ersatzspielkleidung der Feldspieler einer Mannschaft einen so deutlichen Kontrast bilden, dass sie in einem Spiel von zwei gegnerischen Mannschaften getragen werden könnten.

9.02 Besteht eine der Spielkleidungen überwiegend aus dunklen Farben, muss die andere überwiegend helle Farben aufweisen. Ist eine der Spielkleidungen gestreift, geteilt oder kariert, darf die andere keine der Farben der gestreiften, geteilten oder karierten Spielkleidung enthalten.

9.03 Die Mannschaften müssen über mindestens zwei Spielkleidungen für Torhüter verfügen, die sowohl gegeneinander als auch mit der Haupt- und Ersatzspielkleidung der Feldspieler einen deutlichen Kontrast bilden.

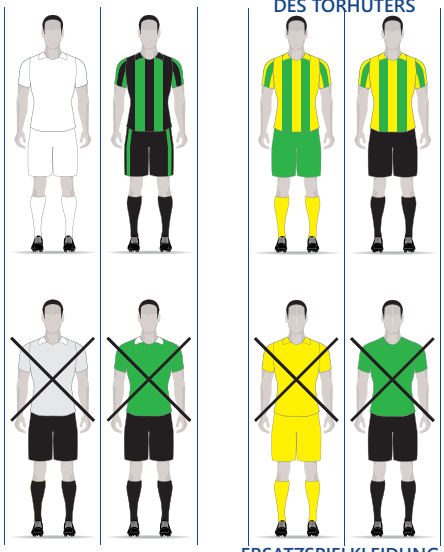
9.04 Eine Mannschaft kann aufgefordert werden, Kleidungsstücke aus den genehmigten Spielkleidungen für Feldspieler und/oder Torhüter zu kombinieren (Trikot, Hose oder Stutzen), um einen erkennbaren Kontrast zur gegnerischen Mannschaft herzustellen.

HAUPTSPIELKLEIDUNG

ERSATZSPIELKLEIDUNG

FELDSPIELER-SPIELKLEIDUNG

HAUPTSPIELKLEIDUNG DES TORHÜTERS



TORHÜTER-SPIELKLEIDUNG

ERSATZSPIELKLEIDUNG DES TORHÜTERS

9.05 Bei der Auswahl der Farben für ein Spiel gelten folgende Prioritäten:

a. Spielkleidung der Feldspieler der Heimmannschaft;
b. Spielkleidung der Feldspieler der Gastmannschaft;
c. Spielkleidung des Torhüters der Heimmannschaft;
d. Spielkleidung des Torhüters der Gastmannschaft;
e. Kleidung des Schiedsrichterteams.

Liegt dennoch eine Verwechslungsgefahr für einen der oben aufgeführten Spielteilnehmer vor, die nicht gelöst werden kann (d.h. keine der genehmigten Spielkleidungen bietet einen ausreichenden Farbkontrast), müssen gegebenenfalls andere Spielteilnehmer ihre Spielkleidung ändern (in umgekehrter Reihenfolge), bis ein ausreichender Kontrast gefunden wird.

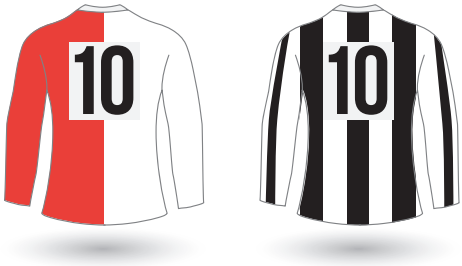
9.06 Entscheidet der Schiedsrichter vor Ort kurzfristig, dass die Farben der beiden Mannschaften nur schwer zu unterscheiden sind, muss aus praktischen Gründen die Heimmannschaft ihre Spielkleidung ändern.

9.07 In einem Endspiel sollten beide Mannschaften ihre Hauptspielkleidung für Feldspieler tragen. Sollte dies zu einer Verwechslungsgefahr führen, muss die als Auswärtsmannschaft geltende Mannschaft ihre Ersatzspielkleidung (bzw. eine andere genehmigte alternative Spielkleidung) für Feldspieler tragen. Sollte die Verwechslungsgefahr weiterhin bestehen, entscheidet die UEFA-Administration nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter über die von den Mannschaften zu tragende Spielkleidung.

Artikel 10 Nummern

10.01 Eine Nummer ist zentriert auf der Rückseite jedes Trikots anzubringen. Es dürfen nur ganze Zahlen verwendet werden; keine Nummer darf höher als 99 sein und die Nummer 1 darf nur vom Torhüter verwendet werden.

10.02 Nummern dürfen nur aus einer Farbe bestehen, die einen Kontrast mit dem Nummernfeld gemäß Artikel 54 aufweist.



10.03 Nummern müssen klar lesbar sein. Die Strichstärke jeder Ziffer muss 2–5 cm betragen und die Ziffern selbst müssen folgende Größe haben:

a. 25–35 cm auf Männertrikots;

b. 20–35 cm auf Frauentrikots.

10.04 Das Schiedsrichterteam, die Kommentatoren, Stadionbesucher und TV-Zuschauer müssen die Nummern bei Tages- und Flutlicht und aus mindestens 50 Metern Entfernung klar lesen können.

10.05 Die Nummern müssen auch auf der Vorderseite der Hose angebracht werden, frei positioniert am linken oder rechten Hosenbein. Die Nummern auf der Hose müssen zwischen 10 und 15 cm groß und klar lesbar sein sowie in deutlichem Kontrast zur Farbe der Hose stehen.

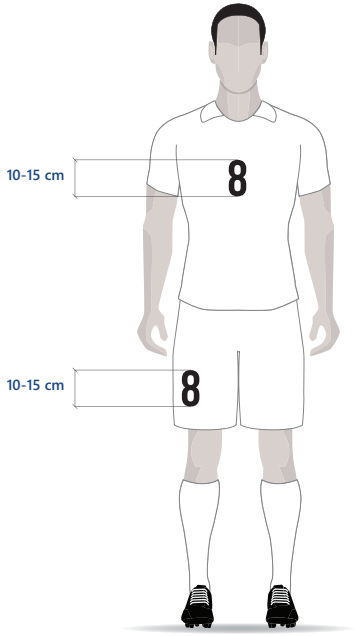
10.06 Die Nummern können im unteren Teil jeder Ziffer ein Emblem der Mannschaft (oder einen Teil davon) enthalten, das nicht größer als 5 cm^2 sein darf.

10.07 Die Nummern dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung noch dekorative Elemente aufweisen.

10.08 Die Nummern können Atmungslöcher oder -schlitze enthalten, die nicht breiter als 2 mm sein dürfen. Diese können in bis zu drei Teile aufgeteilt werden, sofern die Unterteilung nicht breiter als 2 mm ist.

10.09 Die Ziffern können zur besseren Lesbarkeit mit einer Schattierung, einem 3D-Effekt oder einer kontrastierenden Umrandung in einer Dekorationsfarbe versehen werden. Die Umrandung kann sich außerhalb oder unmittelbar innerhalb der Nummer befinden. Schattierungen, 3D-Effekte oder kontrastierende Umrandungen werden bei der Messung der Höhe der Nummer jedoch nicht berücksichtigt.

10.10 Die Nummern können bei Repräsentativmannschaftswettbewerben zusätzlich auch auf der Vorderseite der Trikots angebracht werden; je nach Wettbewerbsreglement kann dies auch obligatorisch sein. Die Nummern auf der Vorderseite der Trikots müssen zwischen 10 und 15 cm groß und klar lesbar sein sowie in deutlichem Kontrast zu der/den Farbe(n) des Trikots stehen.



Artikel 11 Spielernamen auf dem Trikot

11.01 Auf dem Trikot kann der Nachname und/oder der Vorname des Spielers oder ein von der UEFA genehmigter Beiname angebracht werden.

11.02 Der Name, mit dem ein Spieler auf seinem Trikot identifiziert wird, muss dem auf der Spielerliste eingetragenen Namen entsprechen.

11.03 Werden auf den Trikots Spielernamen verwendet, so sind sie auf der Rückseite des Trikots oberhalb der Nummer anzubringen.

11.04 Die Namen müssen in einer einzigen Farbe und in lateinischen Schriftzeichen (Groß- und/oder Kleinbuchstaben) geschrieben werden.

11.05 Die Namen dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung noch dekorative Elemente aufweisen.

11.06 Die Buchstaben dürfen höchstens 7,5 cm groß sein.

11.07 Die Buchstaben können zur besseren Lesbarkeit mit einer Schattierung, einem 3D-Effekt oder einer kontrastierenden Umrandung in einer Dekorationsfarbe versehen werden. Die Umrandung kann sich außerhalb oder unmittelbar innerhalb der Buchstaben befinden. Schattierungen, 3D-Effekte oder kontrastierende Umrandungen werden bei der Messung der Höhe der Buchstaben jedoch nicht berücksichtigt.

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

Artikel 12 Dekorative Elemente

12.01 Dekorative Elemente auf der Spielkleidung:

a. dürfen keine Zahlen oder Buchstaben bzw. eine Kombination aus Zahlen und/oder Buchstaben enthalten;
b. dürfen weder auf eine Marke verweisen noch den Eindruck erwecken, eine Marke zu sein oder die Aufgabe einer Marke zu erfüllen (Beurteilung im alleinigen Ermessen der UEFA-Administration);
c. dürfen die Unterscheidbarkeit der Spielkleidung bzw. ihrer Farben oder der Lesbarkeit der Spielernummern oder -namen nicht beeinträchtigen;
d. müssen mittels der folgenden technischen Verfahren angebracht werden:
   i. Jacquard-Technik;
   ii. Ton-in-Ton-Druck;
   iii. Prägung;
   iv. jegliche andere, von der UEFA-Administration schriftlich genehmigte Technik;
e. müssen den Anforderungen an Farbkontraste gemäß Artikel 54 entsprechen.

12.02 Vorbehaltlich der Einhaltung der oben genannten Anforderungen dürfen dekorative Elemente der allgemeinen Produktlinie eines Herstellers auf der Spielkleidung verwendet werden.

12.03 Hinsichtlich der Anzahl, Position und Größe der dekorativen Elemente bestehen keine Einschränkungen.

III Mannschaftsidentifikation

Artikel 13 Identifikationstypen

13.01

IDENTIFIKATION	NATIONALMANNSCHAFT BEISIPEL	VEREINSMANNSCHAFT BEISPIEL
Mannschaftsemblem	Spanien	APOEL FC
Mannschafts-maskottchen	Niederlande	Sporting Lissabon
Mannschaftssymbol	Belgien	FC Arsenal
Nationalflagge	Republik Irland	
Nationales Symbol	Russland	
Stadt- oder Regions-wappen bzw. -flagge		Malmö FF
Mannschaftsemblem/ Name des Landes	ISRAEL	Beşiktaş JK
Mannschaftsbeiname	LES BLEUS Frankreich	NERAZZURRI Inter Mailand
Mannschaftsslogan	EN DEL AF NOGET STØRRE Dänemark	Mia san mia Bayern München

Die Mannschaften können auf der Spielkleidung folgende Identifikationstypen verwenden:

a. Grafische Identifikation:
   i. Mannschaftsemblem;
   ii. Mannschaftsmaskottchen;
   iii. Mannschaftssymbol;
   iv. Nationalflagge oder nationales Symbol;
   v. Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge.
b. Textliche Identifikation:
   i. Name der Mannschaft / des Landes;
   ii. Mannschaftsbeiname;
   iii. Mannschaftsslogan;
   iv. Gründungsjahr der Mannschaft.

13.02 Mannschaftsidentifikationen zur Verwendung auf der Spielkleidung können nur dann zur Genehmigung eingereicht werden, wenn diese in der einschlägigen Datenbank der UEFA-Administration geführt sind und mittels Registrierung beim Nationalverband der jeweiligen Mannschaft über einen offiziellen Status verfügen. Mannschaftsembleme und -namen zur Verwendung auf der Spielkleidung können nur dann zur Genehmigung eingereicht werden, wenn diese von der UEFA-Administration zur Verwendung im jeweiligen UEFA-Wettbewerb genehmigt wurden. Mannschaften, welche die Genehmigung zur Verwendung einer Nationalflagge, eines nationalen Symbols und/oder des Wappens bzw. der Flagge der Stadt oder der Region beantragen, können aufgefordert werden, einen Nachweis über die Genehmigung zur Verwendung durch das jeweilige Land bzw. die jeweilige Stadt oder Region zu erbringen.

13.03 Zusätzlich zu Absatz 13.02muss jedes Mannschaftsemblem (in seiner kompletten Form, einschließlich Wortelementen) als Marke registriert sein, und zwar entweder (a) beim nationalen Markenregister im Land der jeweiligen Mannschaft oder (b) beim Amt der Europäischen Union für geistiges Eigentum.

13.04 In einer Saison darf nur eine einzige Version eines Beinamens bzw. Slogans einer Mannschaft verwendet werden.

13.05 Auf Anfrage der UEFA-Administration muss der Nachweis über die Registrierung der Identifikationen gemäß Absatz 13.02 und Absatz 13.03 in einer der offiziellen Sprachen der UEFA (Deutsch, Englisch oder Französisch) vorgelegt werden, einschließlich des Nachweises, dass der Mannschaft die erforderlichen Registrierungen und Genehmigungen mindestens 20 Tage vor dem ersten Spiel des jeweiligen Wettbewerbs vorlagen.

13.06 Mannschaftsidentifikationen können auf die Ausrüstung gedruckt, gewebt oder genäht werden. Jedes andere technische Verfahren bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung der UEFA-Administration.

13.07 Mannschaftsidentifikationen dürfen sich gegenseitig nicht berühren; sie dürfen auch kein anderes Element auf der Spielkleidung (z.B. Nummern, Buchstaben,

Abzeichen, andere Identifikationen) berühren oder in einem einzelnen Feld bzw. Bereich kombiniert werden.

13.08 Die Mannschaftsidentifikationen dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung noch dekorative Elemente aufweisen.

Artikel 14 Mannschaftsemblem

14.01 Das Mannschaftsemblem kann auf jedem Kleidungsstück der Spielkleidung (d.h. Trikot, Hose und zwei Stutzen) einmal angebracht werden.

14.02 Mannschaften können mehr als ein Emblem registrieren und es können unterschiedliche registrierte Embleme auf verschiedenen Teilen der Spielkleidung verwendet werden, sofern diese gemäß Artikel 13 schriftlich von der UEFA-Administration genehmigt wurden.

14.03 Hinsichtlich der Form der Mannschaftsembleme bestehen keine Einschränkungen, wobei betreffend Größe und Positionierung folgende Punkte beachtet werden müssen:

a. Trikot: höchstens 100 cm^2 auf der Vorderseite des Trikots auf Brusthöhe, oberhalb einer etwaigen Sponsorenwerbung;
b. Hose: höchstens 50 cm^2 auf der Vorderseite des rechten oder linken Hosenbeins;
c. Stutzen: höchstens 50 cm^2, frei positionierbar auf jedem der beiden neuen (ungetragenen) Stutzen. Ein- und dasselbe Paar Stutzen kann unterschiedliche Mannschaftsidentifikationen enthalten, z.B. kann auf dem linken Stutzen der Name der Mannschaft und auf dem rechten Stutzen das Mannschaftsemblem angebracht werden, sofern dies die Unterscheidbarkeit der beiden Stutzen nicht beeinträchtigt.

14.04 Vorbehaltlich der Genehmigung der UEFA-Administration kann eine Mannschaft anlässlich eines Jubiläums oder eines anderen bedeutenden Anlasses ein Sonder-Mannschaftsemblem anstelle des üblichen Emblems auf seiner Spielkleidung anbringen. Sonder-Mannschaftsembleme können von Buchstaben, Zahlen und/oder dekorativen Elementen (z.B. einem Lorbeerkranz) eingerahmt werden, wobei die gesamte verwendete Fläche 100 cm^2 nicht übersteigen darf.

Artikel 15 Name der Mannschaft / des Landes

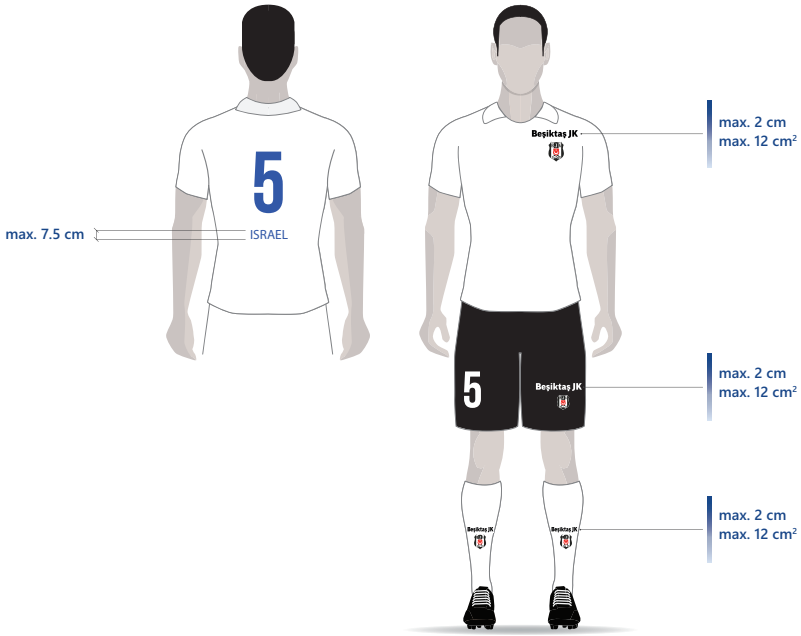
15.01 Der von der UEFA genehmigte Name der Mannschaft bzw. des Landes darf je einmal frei positionierbar auf der Vorderseite des Trikots sowie frei positionierbar auf der Hose und auf jedem Stutzen angebracht werden.

15.02 Der Schriftzug ist frei wählbar, aber die Buchstaben dürfen höchstens 2 cm und der ganze Name höchstens 12 cm^2 groß sein.

15.03 Der Name der Mannschaft bzw. des Landes darf anstelle des Mannschaftsemblems verwendet werden, wobei in diesem Fall die Bestimmungen gemäß Absatz 14.03 gelten und die Buchstaben höchstens 5 cm groß sein dürfen.

15.04 Der Name der Mannschaft bzw. des Landes darf auch einmal auf der Rückseite des Trikots, unterhalb der Spielernummer, angebracht werden, wobei in diesem Fall folgende Bestimmungen gelten:

a. Es können Groß- und/oder Kleinbuchstaben verwendet werden, die nur aus einer Farbe bestehen und weder Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung noch dekorative Elemente aufweisen dürfen.
b. Die Buchstaben dürfen höchstens 7,5 cm groß sein.
c. Die Buchstaben können zur besseren Lesbarkeit mit einer Schattierung, einem 3D-Effekt oder einer kontrastierenden Umrandung in einer Dekorationsfarbe versehen werden. Die Umrandung kann sich außerhalb oder unmittelbar innerhalb der Buchstaben befinden. Schattierungen, 3D-Effekte oder kontrastierende Umrandungen werden bei der Messung der Höhe der Buchstaben jedoch nicht berücksichtigt.
d. Die Buchstaben müssen in deutlichem Kontrast zu der/den Hintergrundfarbe(n) der Spielkleidung stehen.

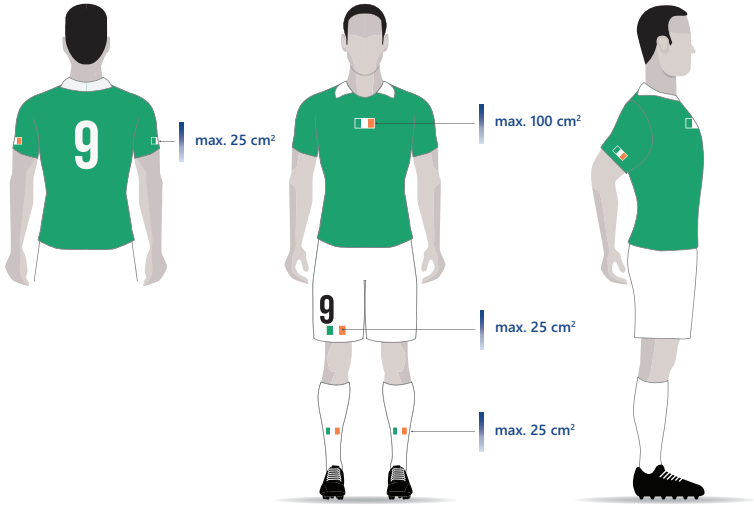


Artikel 16 Nationalflagge oder nationales Symbol

16.01 Die Nationalflagge oder das nationale Symbol dürfen ausschließlich in ihrer offiziellen geometrischen und proportional korrekten Form verwendet werden (für den Fall, dass derartige Vorgaben gesetzlich geregelt sind).

16.02 Die Nationalflagge oder das nationale Symbol dürfen unter folgenden Bedingungen auf der Spielkleidung angebracht werden:

a. Auf dem Trikot: einmal auf der Vorderseite, auf Brusthöhe, höchstens 100 cm^2, und einmal auf jedem Ärmel, höchstens 25 cm^2 pro Ärmel und außerhalb der freien Ärmelzone.
b. Auf der Hose: einmal auf der Vorderseite der Hose, höchstens 25 cm^2.
c. Auf den Stutzen: einmal frei positionierbar auf einem oder beiden neuen (ungetragenen) Stutzen, höchstens 25 cm^2 auf jedem Stutzen.

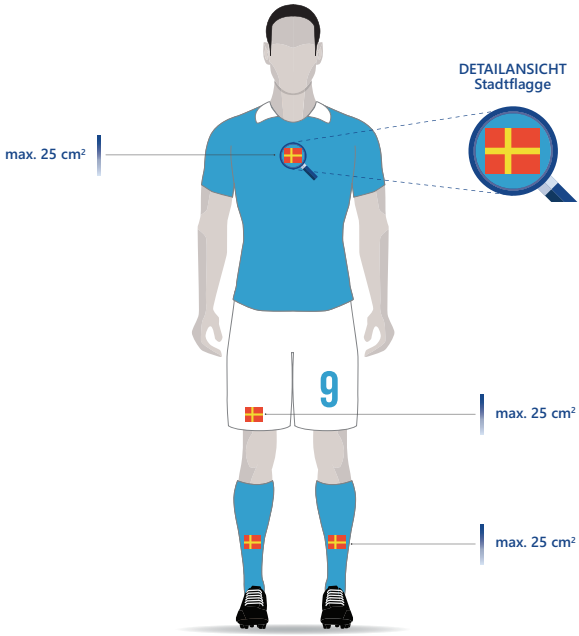


16.03 Nationalflaggen und nationale Symbole dürfen weder Herstelleridentifikation oder Sponsorenwerbung noch dekorative Elemente aufweisen.

16.04 Die Nationalflagge oder das nationale Symbol dürfen anstelle des Mannschaftsemblems verwendet werden, wobei in diesem Fall die Bestimmungen gemäß Absatz 14.03 gelten.

Artikel 17 Stadt- oder Regionswappen bzw. -flagge

17.01 Anstelle der Nationalflagge oder des nationalen Symbols kann auf jedem Teil der Spielkleidung eine unveränderte Darstellung des Wappens oder der Flagge der Stadt oder der Region der Mannschaft in Übereinstimmung mit Absatz 16.02 angebracht werden. Die Darstellung darf auf jedem Teil höchstens 25 cm^2 groß sein.



Artikel 18 Jacquard-Muster, Ton-in-Ton-Druck oder Prägemuster

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

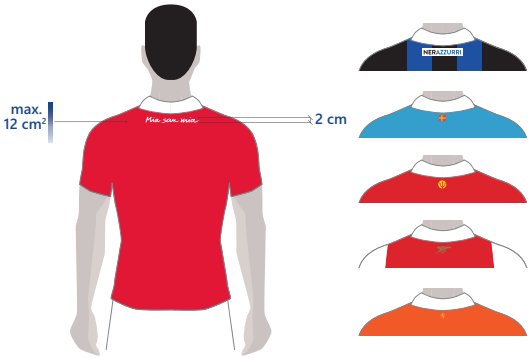
a. Jacquard-Muster;
b. Ton-in-Ton-Druck;
c. Prägemuster; oder
d. jegliche andere, von der UEFA-Administration schriftlich genehmigte Technik.

18.02 Hinsichtlich Anzahl, Größe und Position der gewählten Mannschaftsidentifikation bestehen keine Einschränkungen.

18.03 Für Ton-in-Ton-Drucke und Jacquard-Muster gelten die Bestimmungen gemäß Artikel 54.

Artikel 19 Zusätzliche Verwendung von Mannschaftsidentifikationen auf der Spielkleidung

19.01 Zusätzlich zur Verwendung der Mannschaftsidentifikation gemäß Artikel 14 bis Artikel 18 dürfen Mannschaften bis zu zwei Mannschaftsidentifikationen im Kragenbereich des Trikots anbringen, wobei jede Identifikation nur einmal verwendet werden kann und höchstens 12 cm^2 groß sein darf. Die Buchstaben dürfen höchstens 2 cm groß sein.



19.02 Auf jedem der nachfolgend aufgeführten Elemente des Kragens bzw. der Verschlussleiste kann eine in sich gemusterte Mannschafts- oder Herstelleridentifikation angebracht werden, sofern diese kein Verletzungsrisiko darstellen und keine Sponsorenwerbung bzw. dekorative Elemente aufweisen:

a. Trikotkragen;
b. Knöpfe am Kragenausschnitt des Trikots;
c. andere Verschlussleisten (z.B. Reißverschlüsse).

IV Herstelleridentifikation

Artikel 20 Identifikationstypen

20.01 Ein Hersteller kann die folgenden Herstellermarken auf der Spielkleidung verwenden:

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

Beispiele:

a)	ADIDAS	NIKE	PUMA	UMBRO	MACRON	NEW BALANCE
b)						
c)	adidas	NIKE	PUMA	umbro	macron	new balance
d)	CLIMACHILL	DRI-FIT NIKE VAPORKNIT				HEAT
e)	HERE TO CREATE	JUST DO IT			WORK HARD, PLAY HARDER.	

20.02 Die Verwendung von Herstellermarken auf der Ausrüstung unterliegt folgenden Einschränkungen:

a. Jede Herstellermarke muss als aktive Marke beim Amt der Europäischen Union für geistiges Eigentum registriert sein (die UEFA-Administration kann in Ausnahmefällen auf diese Einschränkung verzichten, wenn eine bei der UEFA vorgelegte Marke nicht registriert werden kann);
b. Herstellermarken dürfen nicht als dekorative Elemente verwendet werden.

Artikel 21 Einreichen von Mustern bei der UEFA-Administration

21.01 Zur Genehmigung einer Mannschaftsausrüstung durch die UEFA-Administration gemäß Artikel 6 muss jeder Hersteller der UEFA-Administration mindestens sechs Monate vor Beginn des jeweiligen Wettbewerbs ein Muster aller Herstelleridentifikationen, die auf der Ausrüstung angebracht werden, einreichen.

21.02 Die Muster müssen im Original (Größe, Form usw.) zusammen mit einer Beschreibung in einer der drei offiziellen UEFA-Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch) eingereicht werden, wobei die entsprechende Identifikation im Fall einer Genehmigung verwendet werden darf, solange sie rechtlich gültig ist und nicht vom Hersteller zurückgezogen oder ersetzt wird.

Artikel 22 Position, Anzahl und Größe

22.01 Herstelleridentifikationen dürfen sich gegenseitig nicht berühren; sie dürfen auch kein anderes Element auf der Spielkleidung (z.B. Nummern, Buchstaben, Abzeichen, andere Identifikationen) berühren oder in einem einzelnen Feld bzw. Bereich kombiniert werden.

22.02 Herstelleridentifikationen gemäß Absatz 20.01 a) – d) dürfen wie folgt angebracht werden:

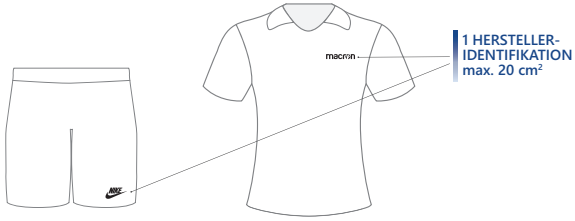
a. Auf dem Trikot: eine Herstelleridentifikation, höchstens 20 cm², auf Brusthöhe oberhalb einer etwaigen Sponsorenwerbung. Der Kragenbereich (einschließlich beider Seiten des umgeklappten Kragens) darf keine Herstelleridentifikation aufweisen.

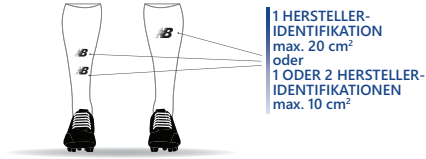
b. Auf der Hose: eine Herstelleridentifikation, höchstens 20 cm², frei positionierbar auf dem rechten oder linken Hosenbein.

c. Auf den Stutzen:

   i. Zwischen dem Knöchel und dem oberen Rand jedes Stutzens dürfen eine Herstelleridentifikation einmal (höchstens 20 cm²) oder zweimal (jeweils höchstens 10 cm²) bzw. zwei verschiedene Herstelleridentifikationen je einmal (jeweils höchstens 10 cm²) angebracht werden.

   ii. Eine Herstelleridentifikation (höchstens 20 cm²) auf dem Fußteil jedes neuen (ungetragenen) Stutzens (unterhalb des Knöchels und nicht sichtbar, wenn der Stutzen im Fußballschuh getragen wird).





Artikel 23 Herstellerstreifen auf der Spielkleidung

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

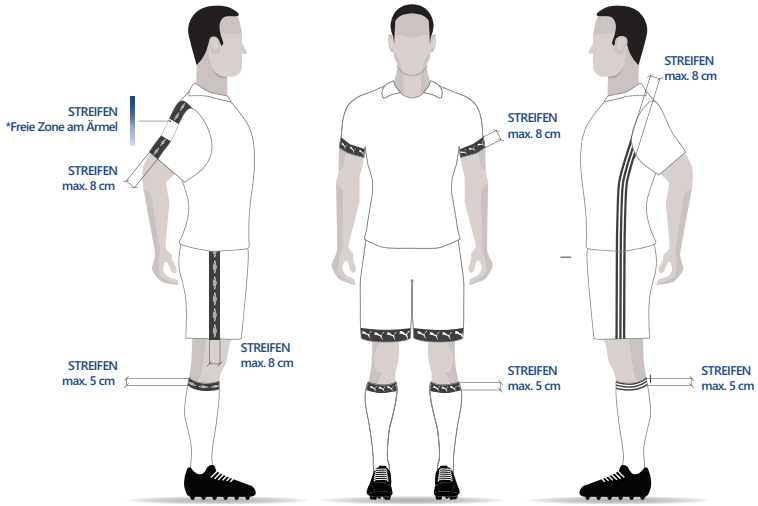
a. Auf dem Trikot:
   i. entlang des Ärmelrands (linker und rechter Ärmel); oder
   ii. zentriert und entlang der Außenkante jedes Ärmels (rechts und links, vom Kragen bis zum Ärmelrand, mit Ausnahme der freien Ärmelzone); oder
   iii. zentriert und entlang der Außenkante auf beiden Seiten des Trikots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

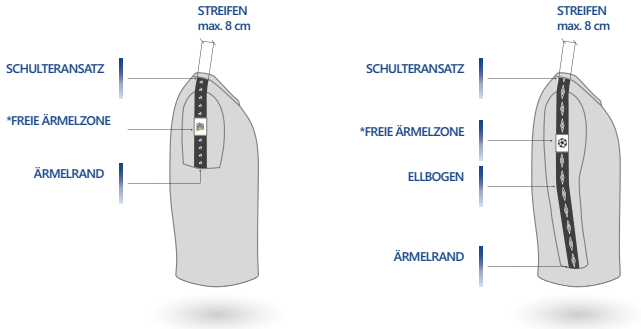
23.02 Ein Streifen auf der Spielkleidung darf folgende Größe nicht übersteigen:

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

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

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





Artikel 24 Jacquard- oder Prägemuster

24.01 Auf Trikots und/oder Hosen kann gemäß den Bestimmungen in Artikel 54 eine höchstens 20 cm^2 große Herstelleridentifikation mit Jacquard- oder Prägemuster angebracht werden, wobei hinsichtlich Anzahl und Position der gewählten Identifikation keine Einschränkungen bestehen.

24.02 Jedes andere technische Verfahren bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung der UEFA-Administration.

V Qualitätssiegel und Technologielabel

Artikel 25 Qualitätssiegel und Technologielabel auf der Spielkleidung

25.01 Auf der Spielkleidung darf auf der Vorder- oder Rückseite des Trikots und der Hose (rechts oder links) einmal ein Qualitätssiegel angebracht werden. Dieses darf höchstens 10 cm^2 groß sein und der obere Rand darf höchstens 15 cm oberhalb der Unterkante des Trikots bzw. des unteren Hosenrands positioniert werden.

25.02 Ein zweites kleineres Qualitätssiegel (höchstens 5 cm^2) kann wie folgt auf der Spielkleidung angebracht werden:

a. einmal auf dem Trikot, frei positionierbar, außer im Kragenbereich, auf der Brust und den Ärmeln;
b. einmal auf der Hose, frei positionierbar.

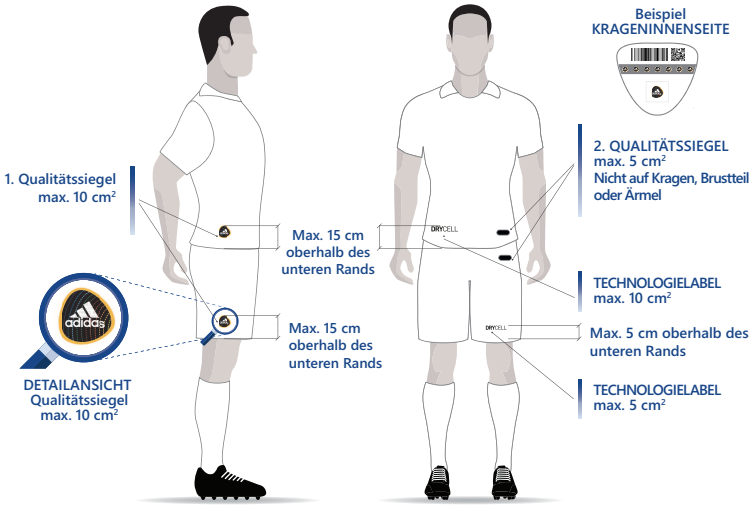
25.03 Qualitätssiegel dürfen eine oder mehrere Mannschafts- und/oder Herstelleridentifikationen enthalten.

25.04 Ein Technologielabel darf einmal auf dem Trikot und einmal auf der Hose verwendet werden. Es muss wie folgt angebracht werden:

a. einmal auf dem Trikot (höchstens 10 cm^2), wobei der obere Rand höchstens 15 cm oberhalb der Unterkante des Trikots positioniert werden darf; und
b. einmal auf der Hose (höchstens 5 cm^2), wobei der obere Rand höchstens 5 cm oberhalb des unteren Hosenrands bzw. mindestens 5 cm unterhalb des oberen Hosenrands positioniert werden darf.

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

25.06 QR-Codes und/oder DataMatrix-Codes als Qualitätssiegel oder Technologielabel sind nicht erlaubt und dürfen deshalb nur auf der Innenseite der Spielkleidung verwendet werden.


Beispiel
KRAGENINNENSEITE
1. Qualitätssiegel
max. 10 cm²
2. QUALITÄTSSIEGEL
max. 5 cm²
Nicht auf Kragen, Brustteil
oder Ärmel
Max. 15 cm
oberhalb des
unteren Rands
TECHNOLOGIELABEL
max. 10 cm²
Max. 15 cm
oberhalb des
unteren Rands
Max. 5 cm oberhalb des
unteren Rands
DETAILANSICHT
Qualitätssiegel
max. 10 cm²
TECHNOLOGIELABEL
max. 5 cm²

VI Sponsorenwerbung

Artikel 26 Grundsätze

26.01 Auf Hosen und Stutzen darf keine Sponsorenwerbung angebracht werden.

26.02 Sponsorenwerbung auf Trikots ist nur in UEFA-Klubwettbewerben und im UEFA-Regionen-Pokal, sofern bei letzterem die Mannschaften keine Nationalmannschaftsspielkleidung verwenden (z.B. Spielkleidung des Regionalverbands). In allen übrigen UEFA-Wettbewerben ist Sponsorenwerbung auf der Spielkleidung untersagt.

26.03 Sponsorenwerbung auf Nicht-Spielkleidung ist in UEFA-Wettbewerben wie folgt erlaubt:

a. UEFA-Klubwettbewerbe – alle Wettbewerbsphasen, aber nur auf Oberteilen der Nicht-Spielkleidung.
b. UEFA-Wettbewerbe für Repräsentativmannschaften:

Wettbewerb	Sponsorenwerbung erlaubt
UEFA-Fußball-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA Nations League	nur in der Ligaphase
UEFA-Europameisterschaften – alle Juniorenstufen (U21, U19, U17)	Qualifikationsspiele
UEFA-Frauen-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-Frauen-Europameisterschaften – alle Juniorenstufen (U19, U17)	Qualifikationsspiele
UEFA-Futsal-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-Frauen-Futsal-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
UEFA-U19-Futsal-Europameisterschaft	Qualifikationsspiele
Alle von der UEFA durchgeführten europäischen Qualifikationswettbewerbe für FIFA-Wettbewerbe (einschließlich FIFA-Frauen-WM, FIFA-Futsal-WM und olympische Turniere)	alle Wettbewerbsphasen
UEFA-Regionen-Pokal	alle Wettbewerbsphasen

Artikel 27 Werbebeschränkungen

27.01 Werbung für Tabak oder starke Alkoholika (d.h. alkoholische Getränke mit einem Alkoholgehalt von mehr als 15 % Vol., sofern in der geltenden nationalen Gesetzgebung kein geringerer Grenzwert festgelegt ist) ist untersagt.

27.02 Etwaige Werbeverbote und -beschränkungen durch die nationale Gesetzgebung im Land des Austragungsorts eines UEFA-Wettbewerbsspiels finden ebenfalls Anwendung.

27.03 Für Sponsorenwerbung benötigen die Mannschaften eine schriftliche Genehmigung der UEFA-Administration gemäß Artikel 6 .

Artikel 28 Sponsorenwerbung auf der Spielkleidung

28.01 Vorbehaltlich Artikel 27 darf eine Mannschaft bis zu zwei Sponsoren auf der Spielkleidung haben, von denen einer auf der Vorderseite des Trikots auf Brusthöhe und der andere auf dem linken Trikotärmel in der freien Ärmelzone angebracht wird.

28.02 Der Schriftzug und die Farbe der Buchstaben unterliegen keinen Einschränkungen, aber es dürfen weder eine Herstelleridentifikation noch dekorative Elemente

enthalten sein.

28.03 Sponsor auf der Vorderseite des Trikots:

a. Eine Mannschaft darf auf der Vorderseite des Trikots Sponsorenwerbung für einen einzigen Sponsor anbringen, die vorab vom jeweiligen Nationalverband genehmigt wurde und die in mindestens einem offiziellen nationalen Wettbewerb als Sponsorenwerbung auf dem Trikot verwendet wird.

b. Die Gesamtfläche für die Sponsorenwerbung auf der Vorderseite des Trikots darf gemäß den Bestimmungen zum Messverfahren in Artikel 53 höchstens 200 cm^2 betragen und muss auf der Vorderseite des Trikots zentriert auf dem Rumpfteil positioniert werden.

28.04 Ärmelsponsor:

a. Auf dem linken Ärmel darf nur für einen Sponsor wie folgt geworben werden:

i. Die Gesamtfläche für den Ärmelsponsor darf höchstens 100 cm^2 betragen.

ii. Das Ärmelsponsoring darf höchstens 12 cm groß sein.

b. Grundsätzlich muss der Ärmelsponsor auch als Ärmelsponsor auf dem in einem offiziellen nationalen Wettbewerb verwendeten Trikot genutzt werden.
c. Sind Ärmelsponsoren in offiziellen nationalen Wettbewerben verboten bzw. werden keine solchen verwendet, muss der verwendete Ärmelsponsor:
   i. ein anderer, auf der Spielkleidung verwendeter Sponsor sein (z.B. Sponsor auf der Rückseite des Trikots, Sponsor auf der Hose); oder
   ii. ein in einem offiziellen nationalen Wettbewerb auf der Nicht-Spielkleidung verwendeter Sponsor sein.
d. Hat eine Mannschaft keinen Ärmelsponsor, der die Bestimmungen von Buchstabe b) bzw. c) oben erfüllt, kann sie den Sponsor auf der Vorderseite des Trikots bzw. den genehmigten Hersteller der Spielkleidung der Mannschaft als Ärmelsponsor verwenden.

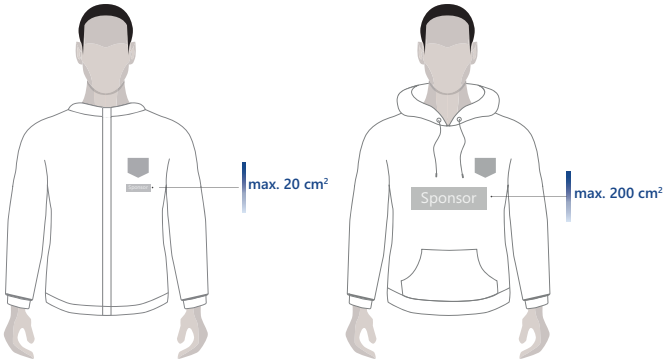
Artikel 29 Sponsorenwerbung auf Nicht-Spielkleidung in UEFA-Klubwettbewerben

29.01 Gemäß den Bestimmungen von Artikel 27 und den folgenden Grundsätzen ist in UEFA-Klubwettbewerben Sponsorenwerbung auf Oberteilen der Nicht-Spielkleidung erlaubt:

a. Auf Nicht-Spielkleidung darf nur für einen Sponsor geworben werden.
b. Für den genehmigten Sponsor darf in allen Heim- und Auswärtsspielen einer UEFA-Saison geworben werden.
c. Bei dem Sponsor für die Nicht-Spielkleidung muss es sich entweder handeln um:
   i. einen vorab vom Mitgliedsverband genehmigten Sponsor, der von der Mannschaft auch in einem der offiziellen nationalen Wettbewerbe als Sponsor für Nicht-Spielkleidung verwendet wird; oder
   ii. den von der UEFA genehmigten Sponsor, der auf dem Trikot erscheint.

29.02 Es ist nur ein einziges Werbefeld erlaubt, das höchstens die folgenden Dimensionen aufweisen darf:

a. 20 cm^2 auf den Jacken für die Einlaufzeremonie;
b. 200 cm^2 auf allen übrigen Oberteilen der Nicht-Spielkleidung.



Artikel 30 Sponsorenwerbung auf Nicht-Spielkleidung in UEFA-Wettbewerben für Repräsentativmannschaften

30.01 In UEFA-Wettbewerben für Repräsentativmannschaften, in denen gemäß Artikel 26 Sponsorenwerbung auf Nicht-Spielkleidung erlaubt ist, gibt es hinsichtlich Anzahl, Größe und Positionierung des Sponsorenlogos mit Ausnahme der Bestimmungen von Artikel 27 keine Einschränkungen.

Artikel 31 Verwendung der Sponsorenwerbung

31.01 In Übereinstimmung mit Artikel 26 bis Artikel 30 sowie vorbehaltlich darf für den genehmigten Absatz 27.02 Sponsor in allen Heim- und Auswärtsspielen einer UEFA-Saison geworben werden.

31.02 Mannschaften, die an UEFA-Klubwettbewerben teilnehmen, dürfen jeden genehmigten Sponsor nur in Übereinstimmung mit dem jeweiligen Wettbewerbsreglement wechseln. Die UEFA-Administration kann nach eigenem Ermessen und in besonderen Härtefällen Ausnahmen gewähren.

31.03 Jegliche Änderung betreffend den Inhalt der Sponsorenwerbung gilt als Sponsorenwechsel, selbst wenn der Sponsor der gleiche bleibt.

31.04 Ein Sponsorenwechsel kann zugelassen werden, wenn die Mannschaft der UEFA-Administration mindestens sieben Werktage vor dem ersten Spiel, in dem für den neuen Sponsor geworben werden soll, ein schriftliches Gesuch zusammen mit den folgenden Unterlagen einreicht:

a. Kopie der Genehmigung des zuständigen Nationalverbands;
b. Bestätigung des Wechsels vom alten zum neuen Sponsor;
c. Mustertrikot mit der neuen Sponsorenwerbung.

31.05 Die UEFA behält sich das Recht vor, die jeweiligen Sponsoringverträge einzusehen.

31.06 Sponsorenwerbung kann unter Berücksichtigung der Einschränkungen gemäß Absatz 27.02 bei Auswärtsspielen getragen werden. Besteht die Möglichkeit, dass eine solche Einschränkung zum Tragen kommt, muss der Nationalverband der Gastmannschaft den Nationalverband der Heimmannschaft spätestens zwölf Werktage vor dem Spieldatum (bzw. möglichst schnell nach der jeweiligen Auslosung, wenn diese innerhalb der Frist stattfindet) kontaktieren und eine genaue Beschreibung der betreffenden Sponsorenwerbung liefern. Ist die betreffende Sponsorenwerbung gemäß dem Nationalverband der Heimmannschaft nicht zulässig, hat er die Gastmannschaft schriftlich darüber in Kenntnis zu setzen und muss auch die UEFA-Administration unverzüglich informieren.

31.07 Darf die Gastmannschaft aufgrund der am Spielort geltenden nationalen Gesetzgebung genehmigte Sponsorenwerbung nicht verwenden, kann diese die UEFA-Administration spätestens zwei Werktage vor dem fraglichen Spiel darum bitten, diese mit einem Unterprodukt des genehmigten Sponsors, einer Werbung

für ein UEFA-Programm (z.B. UEFA-Kampagne) oder einem Wohltätigkeitslogo gemäß Artikel 32 zu ersetzen.

VII Wohltätigkeitslogos

Artikel 32 Wohltätigkeitslogos auf der Kleidung

32.01 Eine an einem UEFA-Klubwettbewerb teilnehmende Mannschaft darf auf den Trikots und/oder auf den Oberteilen der Nicht-Spielkleidung ein einziges Logo einer Wohltätigkeitsorganisation anbringen.

32.02 Die Mannschaft muss eine unterzeichnete Erklärung unterbreiten, in der die Wohltätigkeitsorganisation bestätigt, dass sie:

a. eine in einem beliebigen Land ordnungsgemäß eingetragene, nicht gewinnorientierte Organisation ist;
b. eine unpolitische Organisation ist und öffentlich keine politischen Standpunkte vertritt;
c. ihre Ziele ohne Diskriminierung aufgrund von politischer Haltung, Geschlecht, Religion, Rasse oder aus anderen Gründen verfolgt;
d. einen geprüften Finanzbericht veröffentlicht, der internationalen Standards entspricht;
e. die Mannschaft weder finanziell noch in einer anderen Form für das Tragen ihres Wohltätigkeitslogos auf den Trikots entschädigt;
f. ihr Wohltätigkeitslogo ordnungsgemäß in einem offiziellen staatlichen Register hat eintragen lassen und der Mannschaft die Verwendung des Logos erlaubt hat;
g. mit der Mannschaft eine schriftliche Vereinbarung zur Festlegung aller Rechte und Pflichten beider Parteien abgeschlossen hat;
h. sich einverstanden erklärt, der UEFA-Administration auf Anfrage einschlägige Informationen zukommen zu lassen.

32.03 Dieselbe Erklärung muss eine Bestätigung der Mannschaft enthalten, dass diese:

a. die betreffende Wohltätigkeitsorganisation in Bezug auf Absatz 32.02 a) bis d) bewertet hat und zum Schluss gekommen ist, dass alle genannten Voraussetzungen erfüllt sind;
b. keinerlei finanzielle oder andersartige Entschädigung für das Tragen des von der Wohltätigkeitsorganisation eingetragenen Logos auf den Trikots erhält;
c. mit der Mannschaft eine schriftliche Vereinbarung zur Festlegung aller Rechte und Pflichten beider Parteien abgeschlossen hat;
d. die UEFA-Administration über jegliche Änderung an der schriftlichen Vereinbarung mit der Wohltätigkeitsorganisation unverzüglich informiert.

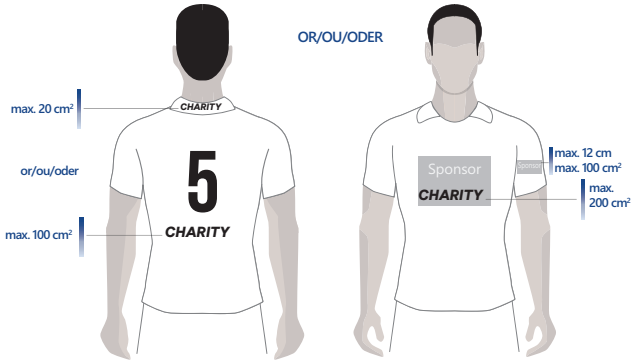
32.04 Die UEFA-Administration kann die Mannschaft jederzeit auffordern, ihr die Statuten der Wohltätigkeitsorganisation und/oder eine Kopie der schriftlichen Vereinbarung zwischen den beiden Parteien vorzulegen, um selbst abzuklären, ob die oben erwähnten Kriterien eingehalten werden. Sollte diese Abklärung zutage fördern, dass ein oder mehrere Kriterien nicht erfüllt sind, kann die UEFA-Administration jederzeit entscheiden, dass das Wohltätigkeitslogo nicht mehr auf den Trikots der betreffenden Mannschaft angebracht werden darf.

32.05 Wohltätigkeitslogos dürfen auf den Trikots nur an einer der folgenden Stellen angebracht werden:

a. als Alternative zum Mannschaftsnamen im Kragenbereich auf der Rückseite des Trikots (höchstens 20 cm^2);
b. als Alternative zum Mannschaftsnamen unterhalb der Nummer auf der Rückseite des Trikots (höchstens 100 cm^2);
c. im Bereich, der für den Trikotsponsor vorgesehen ist, allein oder zusammen mit einem Logo des Trikotsponsors (zusammen höchstens 200 cm^2);
d. im Bereich, der für den Ärmelsponsor in der freien Ärmelzone auf dem linken Trikotärmel vorgesehen ist (höchstens 100 cm^2).

32.06 Wohltätigkeitslogos dürfen auf den Oberteilen der Nicht-Spielkleidung nur an einer der folgenden Stellen angebracht werden:

a. als Alternative zu einem Sponsorenlogo auf den Jacken für die Einlaufzeremonie (höchstens 20 cm^2);
b. als Alternative zu einem Sponsorenlogo auf allen anderen Oberteilen der Nicht-Spielkleidung (höchstens 200 cm^2);



VIII Fußballbezogene Darstellungen

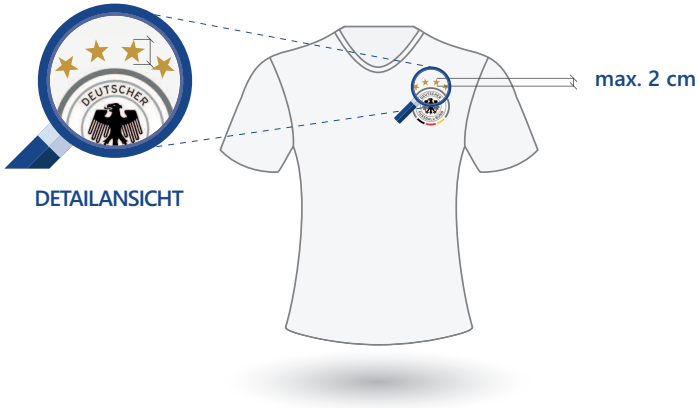
Artikel 33 Nationale Titel und Sterne

33.01 Ein gegenwärtiger oder ehemaliger Inhaber eines nationalen Titels darf eine entsprechende, von seinem jeweiligen Nationalverband geregelte und genehmigte Darstellung auf seinem Trikot anbringen.

33.02 Die Darstellung darf nur einmal auf Brusthöhe verwendet werden und höchstens 10 cm^2 groß sein.

33.03 Sterne, die mehrfache nationale Titel darstellen, dürfen vorbehaltlich der Genehmigung des jeweiligen Nationalverbands angrenzend an das Mannschaftsemblem auf jedem Teil der Spielkleidung angebracht werden. Jeder einzelne Stern darf höchstens 2 cm groß sein.

33.04 Alle Männer- und Frauen-Repräsentativmannschaften eines Nationalverbands dürfen für jeden FIFA-WM-Titel, der von der jeweiligen A-Nationalmannschaft (Männer bzw. Frauen) gewonnen wurde, einen Stern auf ihrer Spielkleidung tragen. Diese Sterne müssen angrenzend an das Mannschaftsemblem auf dem Trikot und/oder der Hose angebracht werden und können auf den Stutzen frei positioniert werden. Jeder einzelne Stern darf höchstens 2 cm groß sein. Dasselbe gilt für die Nicht-Spielkleidung gemäß Kapitel XI.



Artikel 34 Spielbezogene Darstellungen und andere sichtbare Marken oder Zeichen

34.01 Bei Klubwettbewerbsendspielen bzw. bei Qualifikations- oder Endrundenspielen von Repräsentativmannschaftswettbewerben können Spielinformationen betreffend Datum, Austragungsstadt und Mannschaftsidentifikationen der beiden beteiligten Mannschaften auf den Trikots der Mannschaften des jeweiligen Spiels

angebracht werden. Dieselben Spielinformationen können auch auf Trainingsoberteilen und/oder Jacken für die Einlaufzeremonie des jeweiligen Spiels angebracht werden.

34.02 Solche spielbezogene Darstellungen müssen auf Brusthöhe des Rumpfteils positioniert werden und dürfen höchstens 50 cm² groß sein, wobei die Buchstaben höchstens 2 cm groß sein dürfen.

34.03 Alle übrigen sichtbaren Abzeichen einer Mannschaft, eines Sponsors, Herstellers oder einer Drittpartei sind ohne vorherige schriftliche Genehmigung der UEFA-Administration nicht zulässig.

IX UEFA-Abzeichen

Artikel 35 Grundsätze

35.01 Sieht das jeweilige Wettbewerbsreglement die obligatorische Verwendung eines spezifischen UEFA-Abzeichens vor, stellt die UEFA-Administration eine von ihr zu bestimmende, ausreichende Anzahl Abzeichen für die Trikots bereit.

35.02 Sofern vorhanden können Abzeichen für den Einzelhandel nur vom lizenzierten Wettbewerbspartner für Abzeichen gemäß der jeweiligen Lizenzierungsvereinbarung bezogen werden. Diese Abzeichen müssen entsprechend den jeweiligen Bedingungen des Lizenzpartners für Abzeichen verwendet werden.

Artikel 36 UEFA-Kampagnen-Abzeichen

36.01 Stellt die UEFA-Administration ein UEFA-Kampagnen-Abzeichen zur Verfügung, muss dieses in der freien Ärmelzone auf dem Trikotärmel angebracht werden.

a. Bei UEFA-Wettbewerben für Repräsentativmannschaften ist das UEFA-Kampagnen-Abzeichen in der freien Ärmelzone auf dem linken Trikotärmel anzubringen.
b. Bei UEFA-Klubwettbewerben ist das UEFA-Kampagnen-Abzeichen in der freien Ärmelzone auf dem rechten Trikotärmel unterhalb des Wettbewerbsabzeichens anzubringen.

Artikel 37 UEFA-Wettbewerbsabzeichen

37.01 Stellt die UEFA-Administration ein UEFA-Wettbewerbsabzeichen zur Verfügung, muss dieses zentriert in der freien Ärmelzone auf dem rechten Trikotärmel angebracht werden und darf höchstens 50 cm^2 groß sein.

Artikel 38 Abzeichen für Mehrfachgewinner

38.01 Mannschaften, die denselben UEFA-Klubwettbewerb mindestens dreimal nacheinander oder fünfmal insgesamt gewonnen haben, erhalten ein speziell angefertigtes Wettbewerbs- oder Titelhalterabzeichen.

Artikel 39 Abzeichen für Gewinner eines Nationalmannschaftswettbewerbs

39.01 Der amtierende Titelhalter der UEFA-Fußball-Europameisterschaft kann das von der UEFA bereitgestellte Abzeichen für Gewinner der UEFA-Fußball-Europameisterschaft wie folgt tragen:

a. während des nächsten Qualifikationswettbewerbs zur FIFA-WM;
b. während des nächsten Qualifikationswettbewerbs und der nächsten Endrunde der UEFA-Fußball-Europameisterschaft; und
c. während der nächsten Liga- und Endphase der UEFA Nations League.

39.02 Der amtierende Titelhalter der UEFA-Frauen-Fußball-Europameisterschaft kann das von der UEFA bereitgestellte Abzeichen für Gewinner der UEFA-Frauen-Fußball-Europameisterschaft wie folgt tragen:

a. während des nächsten Qualifikationswettbewerbs zur FIFA-Frauen-WM;
b. während des nächsten Qualifikationswettbewerbs und der nächsten Endrunde der UEFA-Frauen-Fußball-Europameisterschaft.

39.03 Der amtierende Titelhalter der UEFA Nations League kann das von der UEFA bereitgestellte Abzeichen für Gewinner der UEFA Nations League wie folgt tragen:

a. während der nächsten Liga- und Endphase der UEFA Nations League;
b. während des nächsten Qualifikationswettbewerbs und der nächsten Endrunde der UEFA-Fußball-Europameisterschaft.

39.04 Der amtierende Titelhalter der FIFA-WM (Männer bzw. Frauen) kann das Abzeichen für Gewinner der FIFA-WM während des Qualifikationswettbewerbs und der Endrunde der nächsten UEFA-Fußball-Europameisterschaft bzw. UEFA-Frauen-Fußball-Europameisterschaft sowie während der nächsten UEFA Nations League (Liga- und Endphase) tragen.

39.05 Abzeichen für Wettbewerbsgewinner dürfen nur von der jeweiligen Gewinnermannschaft und nicht von anderen Mannschaften des betreffenden Nationalverbands getragen werden.

Artikel 40 Abzeichen für den FIFA-Klub-Weltmeister

40.01 Bei UEFA-Klubwettbewerben darf der Titelhalter der FIFA-Klub-Weltmeisterschaft das Abzeichen für den FIFA-Klub-Weltmeister auf der Vorderseite des Trikots auf Brusthöhe tragen.

X Auf dem Spielfeld getragene Spezialausrüstung

Artikel 41 Fußballschuhe

41.01 Auf Fußballschuhen sind Mannschafts- und Herstelleridentifikationen erlaubt. Hinsichtlich Anzahl, Größe, Position und Farbe der gewählten Identifikationen bestehen keine Einschränkungen.

41.02 Auf Fußballschuhen dürfen außer der Herstelleridentifikation weder kommerzielle Werbung noch provozierende Botschaften politischer, ideologischer, religiöser oder beleidigender Natur angebracht werden.

Artikel 42 Bekleidung und Accessoires

42.01 Die folgenden Bestimmungen für Spezialausrüstung, die auf dem Spielfeld getragen wird, gelten vorbehaltlich der geltenden *Spielregeln* und des jeweiligen Wettbewerbsreglements:

a. Unterhemden (getrennt vom Trikot oder dauerhaft daran angebracht)
   i. Mannschaftsidentifikationen dürfen gemäß Kapitel III verwendet werden, das entsprechend gilt.
   ii. Es dürfen bis zu zwei, jeweils höchstens 20 cm^2 große Herstelleridentifikationen angebracht werden, eine auf der Vorder- und eine auf der Rückseite, aber nicht im Kragenbereich.
   iii. Qualitätssiegel und/oder Technologielabel dürfen gemäß Kapitel V verwendet werden, das entsprechend gilt.
   iv. Langärmlige Unterhemden müssen dieselbe Farbe haben wie die Hauptfarbe des Trikotärmels. Bei gestreiften Trikots oder Trikots mit unterschiedlichen Ärmelfarben kann eine der beiden Farben für die Unterhemden verwendet werden. Allerdings ist diese von allen Spielern der Mannschaft, die diesen Ausrüstungsgegenstand benutzen, einheitlich zu tragen.

b. Unterhosen/Unterziehhosen
   i. Mannschaftsidentifikationen dürfen gemäß Kapitel III verwendet werden, das entsprechend gilt.
   ii. Auf dem rechten oder linken Hosenbein darf eine höchstens 20 cm^2 große Herstelleridentifikation frei positioniert werden.
   iii. Qualitätssiegel und/oder Technologielabel dürfen gemäß Kapitel V verwendet werden, das entsprechend gilt.
   iv. Unterhosen/Unterziehhosen müssen dieselbe Farbe haben wie die Hauptfarbe der Hose oder diejenige am unteren Hosenrand. Diese Farbe ist von allen Spielern der Mannschaft, die diesen Ausrüstungsgegenstand benutzen, einheitlich zu tragen.

c. Unterziehsocken und Knöchelschutz
   i. Mannschafts- und/oder Herstelleridentifikationen sind zugelassen, aber Anzahl und Größe der sichtbaren Identifikationen, einschließlich derjenigen, die auf den Stutzen sichtbar sind, dürfen die in Kapitel III und Kapitel IV erlaubten Identifikationen auf Stutzen nicht übersteigen.

ii. Sichtbare Unterziehsocken und sichtbarer Knöchelschutz müssen dieselbe Farbe haben wie die entsprechende Farbe der Stutzen.

d. Tape und Verbände
   i. Tape, Verbände und/oder jegliches anderes Material, das über den Stutzen verwendet wird, um diese zu stabilisieren, muss durchsichtig sein oder dieselbe Farbe wie die Stutzen haben, auf die es angebracht wird und es darf weder Mannschafts- oder Herstelleridentifikation noch dekorative Elemente enthalten.
   ii. Dies gilt entsprechend auch für Tape und Verbände, die auf anderen Teilen der Spielkleidung angebracht werden.

e. Handschuhe und Schweißbänder der Feldspieler
   i. Auf jedem Handschuh und Schweißband ist eine einzige Mannschaftsidentifikation zugelassen.
   ii. Auf jedem Handschuh und Schweißband ist eine einzige Herstelleridentifikation zugelassen.
   iii. Diese können frei positioniert werden, dürfen aber höchstens 20 cm^2 groß sein.

f. Torwarthandschuhe
   i. Auf jedem Torwarthandschuh darf eine höchstens 20 cm^2 große Mannschaftsidentifikation frei positioniert werden.
   ii. Auf jedem Torwarthandschuh darf eine höchstens 20 cm^2 große Herstelleridentifikation frei positioniert werden.
   iii. Auf jedem Torwarthandschuh darf ein Qualitätssiegel, ein Technologielabel oder eine zweite Herstelleridentifikation, von denen keine größer als 10 cm^2 sein darf, frei positioniert werden.
   iv. Der Name des Torhüters kann in Groß- und/oder Kleinbuchstaben auf einem oder beiden Handschuh(en) geschrieben werden, wobei die Buchstaben höchstens 2 cm groß sein dürfen.

g. Kopfbedeckungen (Schweißbänder, Stirnbänder, Thermomützen und Torwartmützen)
   i. Auf den Kopfbedeckungen dürfen Mannschaftsidentifikationen frei positioniert werden, sofern die Gesamtgröße 50 cm^2 nicht übersteigt.
   ii. Auf den Kopfbedeckungen darf eine höchstens 20 cm^2 große Herstelleridentifikation frei positioniert werden.

h. Kapitänsbinden
   i. Der auf dem Spielblatt aufgeführte Kapitän muss eine Kapitänsbinde tragen.
   ii. Die Kapitänsbinde kann eine höchstens 50 cm^2 große Mannschaftsidentifikation enthalten.
   iii. Mit Ausnahme der Bezeichnung „Kapitän“ oder einer entsprechenden Abkürzung darf die Kapitänsbinde keine dekorativen Elemente aufweisen.
   iv. Es ist keine Herstelleridentifikation zugelassen.
   v. Die UEFA kann für bestimmte Wettbewerbsspiele Kapitänsbinden zur Unterstützung von UEFA-Kampagnen bereitstellen.

i. Medizinische Ausrüstung (z.B. Kopfschutz, Gesichtsmasken, Stützverbände, Knieschoner oder Kniebandagen, Ellbogenschoner)
   i. Auf dem Spielfeld getragene medizinische Ausrüstung muss einfarbig sein und darf keine Mannschaft- und Herstelleridentifikation enthalten.
   ii. Medizinische Ausrüstungsgegenstände, die an Beinen oder Armen getragen werden, sollten dieselbe Farbe haben wie das entsprechende Teil der Spielkleidung (z.B. Ellbogenschoner oder Tape am Arm in derselben Farbe wie die Trikotärmel oder Knieschoner in derselben Farbe wie die Hose).

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

Artikel 43 Tragbare elektronische Performance- und Tracking-Systeme

43.01 Tragbare elektronische Performance- und Tracking-Systeme können vorbehaltlich der Genehmigung durch den Schiedsrichter von den Spielern auf dem Spielfeld verwendet werden. Für eine Genehmigung müssen Tracking-Systeme folgende Anforderungen erfüllen:

a. Das System muss für die Spieler sicher sein und darf keine Gefahr für Personen auf dem Spielfeld darstellen.
b. Das System muss einen der in den *Spielregeln* festgelegten Standards erfüllen:
   i. „International Match Standard“ (IMS); oder
   ii. FIFA Quality.
c. Die von den Spielern getragenen Gegenstände dürfen weder Mannschaft- und Herstelleridentifikation noch Sponsorenwerbung enthalten.

XI Nicht-Spielkleidung

Artikel 44 Oberteile der Nicht-Spielkleidung

44.01 Die Bestimmungen zu dekorativen Elementen gemäß Artikel 12 gelten auch für Oberteile der Nicht-Spielkleidung.

44.02 Eine Mannschaftsidentifikation gemäß Kapitel III kann wie folgt auf Oberteilen der Nicht-Spielkleidung angebracht werden:

a. Auf der Vorderseite des Oberteils ist eine höchstens 100 cm^2 große Mannschaftsidentifikation zugelassen.
b. Die Nationalflagge, das nationale Symbol oder das Wappen bzw. die Flagge der Stadt oder der Region der Mannschaft sind einmal auf der Vorderseite des Oberteils auf Brusthöhe und einmal auf jedem Ärmel zugelassen und dürfen höchstens 100 cm^2 (Oberteil) bzw. jeweils höchstens 25 cm^2 (Ärmel) groß sein.
c. Eine textliche Identifikation ist in frei wählbarer Position und Größe zugelassen.

44.03 Zwei weitere Mannschaftsidentifikationen sind frei positionierbar, dürfen aber höchstens 20 cm^2 groß sein, wobei die Buchstaben höchstens 2 cm groß sein dürfen.

44.04 Auf den Oberteilen der Nicht-Spielkleidung ist gemäß Artikel 18, der entsprechend gilt, eine Mannschaftsidentifikation zugelassen.

44.05 Eine zusätzliche Mannschaftsidentifikation kann alleine oder zusammen mit der Bildmarke eines Herstellers in einer für den in Absatz 44.06 beschriebenen Streifen am Oberteil der Nicht-Spielkleidung reservierten Position verwendet werden, wobei in diesem Fall die Bestimmungen von Absatz 44.06 und Absatz 44.07 gelten. Jegliche Mannschaftsidentifikation in dieser Position darf höchstens 8 cm breit sein.

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

a. entlang des Rands beider Ärmel; oder
b. entlang der Außenkante jedes Ärmels (vom Kragen bis zum Rand des Ärmels); oder
c. zentriert und entlang der Außenkante des Oberteils (vom Ärmelansatz bis zum unteren Rand des Oberteils).

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

44.07 Herstelleridentifikationen dürfen höchstens 20 cm^2 groß sein, außer bei Streifen auf dem Oberteil der Nicht-Spielkleidung, bei denen die Größe der Bildmarke des Herstellers höchstens so breit wie der Streifen sein darf (höchstens 8 cm).

44.08 Jegliche Herstelleridentifikation im Kragenbereich muss zentriert auf der äußeren Rückseite des Kragenbereichs angebracht werden. Auf der Vorderseite und auf den

Seiten des Kragenbereichs ist das Anbringen einer Herstelleridentifikation nicht zulässig.

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

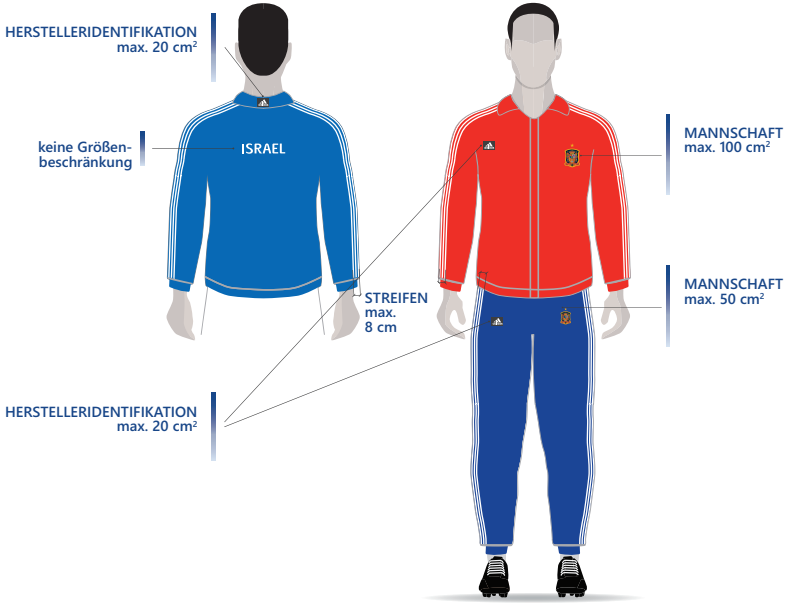
44.10 Eine Mannschafts- oder Herstelleridentifikation auf Reißverschlüssen oder Knöpfen muss gemäß Artikel 19, der entsprechend gilt, in sich gemustert sein.

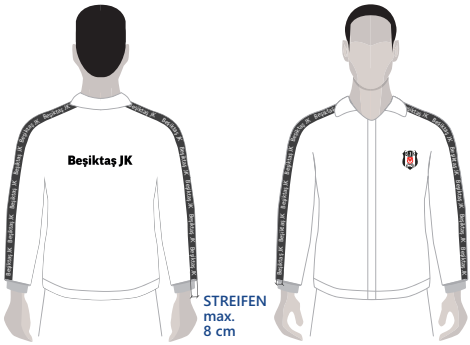
44.11 Qualitätssiegel und/oder Technologielabel dürfen gemäß Kapitel V verwendet werden, das entsprechend gilt.

44.12 Sponsorenwerbung ist nur gemäß Kapitel VI erlaubt.

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

44.14 Der Markenbekleidungspartner eines Wettbewerbs kann nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der UEFA-Administration und für den Fall, dass das Oberteil keine Sponsorenwerbung enthält, das entsprechende Wettbewerbslogo auf den Oberteilen der Nicht-Spielkleidung anbringen. Solche Wettbewerbslogos dürfen höchstens 100 cm² groß sein und sie dürfen nicht auf Bekleidung anderer Wettbewerbe (UEFA oder andere) erscheinen.





Artikel 45 Unterteile der Nicht-Spielkleidung

45.01 Die Bestimmungen zu dekorativen Elementen gemäß Artikel 12 gelten auch für Unterteile der Nicht-Spielkleidung.

45.02 Eine Mannschaftsidentifikation gemäß Kapitel III kann wie folgt auf Unterteilen der Nicht-Spielkleidung angebracht werden:

a. Auf der Vorderseite des Unterteils ist eine höchstens 50 cm^2 große Mannschaftsidentifikation zugelassen.
b. Die Nationalflagge, das nationale Symbol oder das Wappen bzw. die Flagge der Stadt oder der Region der Mannschaft sind einmal auf der Vorderseite des Unterteils zugelassen und dürfen höchstens 25 cm^2 groß sein.
c. Eine textliche Identifikation ist in frei wählbarer Position und Größe zugelassen.

45.03 Ferner ist auf den Unterteilen der Nicht-Spielkleidung gemäß Artikel 18, der entsprechend gilt, eine Mannschaftsidentifikation zugelassen.

45.04 Eine zusätzliche Mannschaftsidentifikation kann alleine oder zusammen mit der Bildmarke eines Herstellers in einer für den in Absatz 45.05 beschriebenen Streifen am Unterteil der Nicht-Spielkleidung reservierten Position verwendet werden, wobei in diesem Fall die Bestimmungen von Absatz 45.05 und Absatz 45.06 gelten. Jegliche Mannschaftsidentifikation in dieser Position darf höchstens 8 cm breit sein.

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

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

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

45.06 Herstelleridentifikationen dürfen höchstens 20 cm^2 groß sein, außer bei Streifen auf dem Unterteil der Nicht-Spielkleidung, bei denen die Größe der Bildmarke des Herstellers höchstens so breit wie der Streifen sein darf (höchstens 8 cm).

45.07 Eine Herstelleridentifikation kann unter Verwendung eines Jacquard-Musters angebracht werden. Hinsichtlich Anzahl und Position der gewählten Identifikation bestehen keine Einschränkungen, allerdings darf jede einzelne Identifikation höchstens 20 cm^2 groß sein.

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

45.09 Sponsorenwerbung ist nur gemäß Kapitel VI erlaubt.

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

45.11 Der Markenbekleidungspartner eines Wettbewerbs kann nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der UEFA-Administration und für den Fall, dass das Unterteil keine Sponsorenwerbung enthält, das entsprechende Wettbewerbslogo auf den Unterteilen der Nicht-Spielkleidung anbringen. Solche Wettbewerbslogos dürfen höchstens 50 cm^2 groß sein und sie dürfen nicht auf Kleidung anderer Wettbewerbe (UEFA oder andere) erscheinen.

Artikel 46 Gewinner-T-Shirts

46.01 Vorbehaltlich der vorherigen schriftlichen Genehmigung der UEFA-Administration können Mannschaften Gewinner-T-Shirts vorbereiten, die im Fall eines Siegs in einem Wettbewerbsendspiel getragen werden.

46.02 Für eine Genehmigung, die schriftlich erfolgt, muss mindestens 48 Stunden vor dem jeweiligen Endspiel das Muster eines Gewinner-T-Shirts bei der UEFA-Administration eingereicht werden.

46.03 Gewinner-T-Shirts können auf folgende Weise hergestellt werden:

a. Der Markenbekleidungspartner der UEFA des jeweiligen Wettbewerbs kann Gewinner-T-Shirts mit Branding herstellen, die auf den Wettbewerb verweisen oder dessen Marke, Logo oder Namen verwenden.
b. Der markenlose Bekleidungspartner der UEFA des jeweiligen Wettbewerbs kann Gewinner-T-Shirts ohne Branding herstellen, die auf den Wettbewerb verweisen oder dessen Marke, Logo oder Namen verwenden.
c. T-Shirts anderer Hersteller dürfen keine offiziellen Wettbewerbsmarken, -logos oder -namen verwenden und dürfen kein Branding aufweisen, wenn auf den Wettbewerb verwiesen wird.

46.04 Genehmigte Gewinner-T-Shirts dürfen erst nach Abschluss aller offiziellen Aktivitäten auf dem Spielfeld getragen werden. Daher gelten folgende Bestimmungen:

a. Die Übergabe des Pokals erfolgt in den offiziellen Trikots.
b. Das Siegerfoto wird in den offiziellen Trikots gemacht.
c. Das Gewinner-T-Shirt darf nach Abschluss dieser Aktivitäten verwendet werden und kann daher bei der Ehrenrunde, den Feierlichkeiten auf dem Spielfeld usw. getragen werden.

XII Zusätzliche Spezialausrüstung

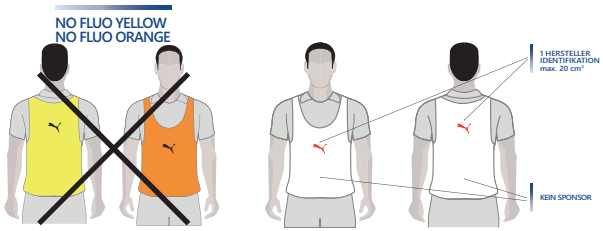
Artikel 47 Überzüge zum Aufwärmen

47.01 Auf den Überzügen zum Aufwärmen, die bei offiziellen Trainingseinheiten am Tag vor dem Spiel, beim Aufwärmen vor dem Spiel auf und neben dem Spielfeld sowie von Ersatzspielern auf der Bank und beim Aufwärmen während des Spiels getragen werden, ist eine Herstelleridentifikation zugelassen.

47.02 Die Herstelleridentifikation darf höchstens 20 cm² groß sein und kann einmal auf der Vorderseite und einmal auf der Rückseite frei positioniert werden.

47.03 Auf Überzügen zum Aufwärmen ist Sponsorenwerbung verboten.

47.04 Die Farben Leuchtgelb und Leuchtorange sind auf Überzügen zum Aufwärmen verboten.



Artikel 48 Taschen

48.01 Taschen in der Technischen Zone (z.B. medizinische Taschen, Ausrüstungstaschen, Ballnetze) dürfen folgende Identifikationen enthalten:

a. eine höchstens 100 cm² große Mannschaftsidentifikation;
b. eine höchstens 20 cm² große Herstelleridentifikation.

48.02 Auf Taschen ist Sponsorenwerbung verboten.

48.03 Von der UEFA bereitgestellte Taschen wie Ballnetze und/oder medizinische Taschen können das UEFA-Logo und/oder das jeweilige Wettbewerbslogo enthalten. Ballnetze können auch das Logo des offiziellen Spielballausrüsters des jeweiligen Wettbewerbs (höchstens 20 cm²) enthalten.

Artikel 49 Andere zusätzliche Spezialausrüstung

49.01 Das jeweilige Wettbewerbsreglement regelt die Einschränkungen hinsichtlich Branding auf zusätzlicher Spezialausrüstung, die oben nicht beschrieben wurde (z.B. Flaschen, Handtücher, Decken).

XIII Schiedsrichterteam

Artikel 50 Schiedsrichterkleidung

50.01 Das *FIFA-Ausrüstungsreglement* gilt entsprechend für die vom Schiedsrichterteam getragene Kleidung.

50.02 Die UEFA-Administration kann Sponsorenwerbung auf den in UEFA-Wettbewerbsspielen getragenen Trikots des Schiedsrichterteams zulassen, wobei nur die UEFA solche Sponsoringvereinbarungen abschließen darf.

50.03 Sponsorenwerbung darf auf den Trikotärmeln angebracht werden, wobei die Gesamtfläche pro Ärmel höchstens 100 cm² beträgt. Die Vorderseite des Trikots ist offiziellen Abzeichen, dem FIFA-Emblem oder dem Emblem des Nationalverbands des Schiedsrichters vorbehalten.

50.04 Auf der Kleidung des Schiedsrichterteams kann gemäß Kapitel IV, das entsprechend gilt, eine Herstelleridentifikation verwendet werden.

50.05 Das UEFA-Kampagnen-Abzeichen muss einmal auf dem linken Trikotärmel angebracht werden.

50.06 Die Kleidung des Schiedsrichterteams muss im Voraus von der UEFA-Administration genehmigt werden.

XIV Ballkinder, Spielerbegleitkinder, Fahnenträger

Artikel 51 Kleidung der Ballkinder, Spielerbegleitkinder und Fahnenträger

51.01 Vorbehaltlich der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der UEFA-Administration ist Sponsorenwerbung auf der von Ballkindern, Spielerbegleitkindern und Fahnenträgern getragenen Kleidung verboten.

51.02 Zu den von der UEFA abgeschlossenen Sponsoringprogrammen für einen Wettbewerb kann ein Abzeichen gehören, das zentriert in der freien Ärmelzone auf dem linken Ärmel des Trikots positioniert werden muss. Solche Abzeichen dürfen höchstens so groß sein wie die freie Ärmelzone und in jedem Fall höchstens 100cm^2 betragen.

51.03 In Übereinstimmung mit den Bestimmungen von Kapitel XI betreffend die Nicht-Spielkleidung, die entsprechend gelten, dürfen auf der von Ballkindern, Spielerbegleitkindern und Fahnenträgern getragenen Kleidung Hersteller- und Mannschaftsidentifikationen verwendet werden.

51.04 Die UEFA behält sich das Recht vor, ihre eigenen Marken, Logos und/oder die UEFA-Wettbewerbsmarken sowie Botschaften von UEFA-Kampagnen bzw. Wohltätigkeitsprogrammen auf der Kleidung, die von Ballkindern, Spielerbegleitkindern und Fahnenträgern getragen wird, anzubringen.

51.05 Tragen die Spielerbegleitkinder Replika-Spielkleidung, gelten dieselben Bestimmungen wie für die Spielkleidung.

XV Bälle

Artikel 52 Bestimmungen betreffend Bälle

52.01 Die geltenden *Spielregeln* regeln die Fußbälle, die in UEFA-Wettbewerben verwendet werden.

52.02 Herstelleridentifikationen sind wie folgt zulässig:

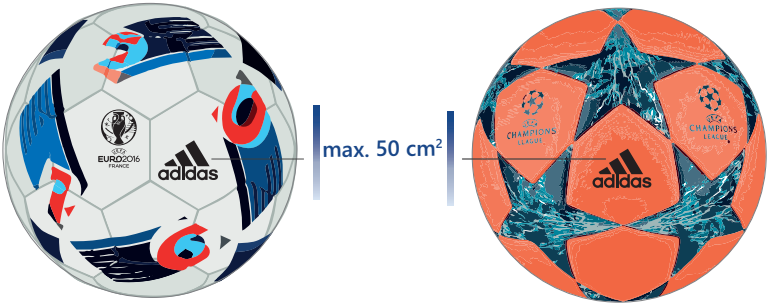
a. ein Identifikationstyp, höchstens 50 cm² groß; oder
b. zwei Identifikationstypen, jeder höchstens 25 cm² groß.

52.03 Der Name des Fußballs kann einmal angebracht werden und darf höchstens 30 cm² groß sein.

52.04 Der Name und das Logo des Wettbewerbs können je zweimal erscheinen und dürfen jeweils höchstens 50 cm² groß sein.

52.05 Die UEFA behält sich das Recht vor, ihre eigenen Marken, Logos und/oder die UEFA-Wettbewerbsmarken anzubringen.

52.06 Die Heimmannschaft muss die Verfügbarkeit einer ausreichenden Anzahl „Winterbälle“ in Leuchtfarbe gewährleisten, wenn die klimatischen Bedingungen eine Verwendung solcher Bälle erforderlich machen (z.B. bei Schnee oder Nebel).



XVI Messverfahren

Artikel 53 Messverfahren und Darstellung

53.01 Alle Elemente, die auf der Ausrüstung angebracht sind, werden nach der kleinsten vorkommenden geometrischen Form (Rechteck, Quadrat, Dreieck, Kreis usw.) gemessen, und die Dimensionen werden nach der üblichen mathematischen Formel berechnet.

53.02 Für die Flächenberechnung wird die größte Ausdehnung des Elements zwischen den äußersten Rändern gemessen. Die Aufteilung eines Elements in mehrere individuelle geometrische Formen zur Berechnung der Gesamtfläche bildet dabei die Ausnahme.

53.03 Die Hersteller können der UEFA-Administration konkrete Vorschläge für das Ausmessen bestimmter Elemente unterbreiten.

53.04 Bildmarken des Herstellers und Identifikationen der Produktlinie werden als individuelle geometrische Formen gemessen, wenn der Abstand zwischen den verschiedenen Elementen nicht mehr als 0,5 cm beträgt.

53.05 Beim Ausmessen der Spielernummer und des Spielernamens werden etwaige Schattierungen, 3D-Effekte oder kontrastierende Umrandungen nicht berücksichtigt.

53.06 Die jeweils größere der beiden folgenden Flächen wird beim Ausmessen der Sponsorenwerbung verwendet:

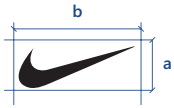
a. die Fläche eines einfarbigen Hintergrunds, der für die Sponsorenwerbung verwendet wird, wenn der Hintergrund nicht dieselbe Farbe hat wie die zugrundeliegende Trikotfarbe;
b. die Fläche der Sponsorenwerbung, wenn die Werbung direkt auf das Trikot oder auf einem Hintergrund derselben Farbe wie die zugrundeliegende Trikotfarbe gedruckt wird (werden zwei Hauptfarben verwendet, kann der Hintergrund für die Sponsorenwerbung eine der beiden Trikotfarben haben, und es wird nur die zu genehmigende Sponsorenwerbung ausgemessen). Diese wird in mehreren individuellen geometrischen Formen gemessen, wenn sie aus mehr als einer trennbaren Zeile Text oder getrenntem Logo und Text besteht. Dabei darf der Abstand zwischen den verschiedenen Elementen nicht mehr als 0,5 cm betragen.

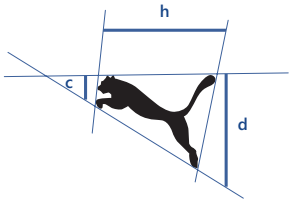
53.07 Mannschafts- und Herstelleridentifikationen werden einschließlich aller sie umgebenden geometrischen Formen gemessen.

53.08 Bei einem Trikot mit einem Brustring (mindestens von Außenkante zu Außenkante auf der Vorderseite des Trikots) wird die Fläche der Sponsorenwerbung und nicht der Brustring gemessen.

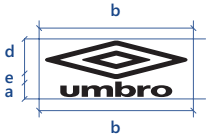
53.09 Folgende Diagramme und Beschreibungen enthalten Beispiele für das Messverfahren:

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

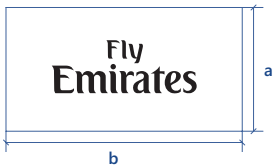




b. Wortbildmarke des Herstellers
   i. Die Gesamtgröße wird berechnet, indem die Größe der beiden separaten und wie folgt bemessenen Bereiche zusammengezählt wird:
   - Die Größe der Wortmarke, die anhand folgender Formel berechnet wird: a x b
   - Die Größe der Bildmarke, die anhand folgender Formel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



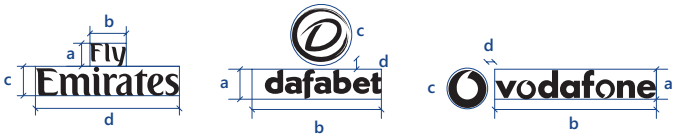
c. Sponsorenwerbung auf farblich neutralem Hintergrund
   i. Die Größe der Sponsorenwerbung wird anhand der Größe des neutralen Hintergrunds berechnet: a x b



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

ii. Die Größe von Sponsorenwerbung mit mehr als einem Element wird berechnet, indem die Größe der beiden separaten und wie folgt bemessenen Bereiche zusammengezählt wird:

- Zwei Wörter: (a x b) + (c x d)
- Wort und Logo: (a x b) + (Kreisfläche c)
- Der Abstand (d) zwischen dem Wort und dem Logo darf nicht größer sein als 5 cm.



Artikel 54 Messung des Farbkontrasts

54.01 Die UEFA-Administration misst den Farbkontrast der Spielkleidung mit einem Spektrophotometer, um eine objektive Grundlage zur Entscheidungsfindung bereitzustellen.

54.02 Die Messungen werden mit einem sphärischen Spektrophotometer mit einer Blende von 6,6 mm und einem Messbereich von 4 mm vorgenommen. Verwendet werden die Lichtart D 65 und ein Standard-Beobachtungswinkel von 10°. Eine neutrale Graukarte, die 18 % des Lichts reflektiert, wird unter die einfache Stoffschicht, die gemessen werden soll, gelegt. Jede abschließende Messung basiert auf dem Durchschnittswert aus den drei Einstellungen 0°, 45° und 90°.

54.03 Der Kontrast zwischen den Trikotfarben innerhalb des Nummernfelds muss den Wert Delta L ≤ 25 annehmen. Farbkombinationen mit einem Wert Delta L > 25 benötigen für das Nummernfeld auf der Rückseite des Trikots eine einfarbige Hintergrundfläche.

54.04 Spielernummern müssen in Kontrast zu der/den Hintergrundfarbe(n) im Nummernfeld stehen und einen Wert Delta L ≥ 30 annehmen.

54.05 Ton-in-Ton-Drucke müssen in einem Farbton der (Hintergrund-)farbe(n) der jeweiligen Spielkleidung angebracht werden und einen Wert Delta L ≤ 10 annehmen. Hintergrundfarben werden vor dem Anbringen des entsprechenden Ton-in-Ton-Drucks gemessen.

54.06 Die bei Jacquard-Mustern verwendeten Garne müssen dieselbe Farbe aufweisen wie der Stoff, in den sie eingewoben werden. Das Jacquard-Muster darf nicht dominant sein oder eine Farbe enthalten, die mit der Spielkleidung kontrastiert bzw. die Unterscheidbarkeit des Elements der Spielkleidung, auf das dieses angebracht ist, beeinträchtigt. Der Kontrast zwischen den beiden gewebten Strukturen muss den Wert Delta L ≤ 5 annehmen. Hintergrundfarben werden vor dem Anbringen des entsprechenden Jacquard-Musters gemessen.

XVII Schlussbestimmungen

Artikel 55 Monitoring

55.01 Die UEFA überwacht die Einhaltung dieses Reglements, kann Stichproben durchführen und fragwürdige Ausrüstung für eine weitere Untersuchung beschlagnahmen.

55.02 Der UEFA-Spieldelegierte meldet der UEFA-Administration Fälle im Zusammenhang mit der Nichteinhaltung des vorliegenden Reglements, wobei diese anschließend geeignete Maßnahmen ergreift.

55.03 Jeder Verstoß gegen das vorliegende Reglement kann von der UEFA in Übereinstimmung mit der *UEFA-Rechtspflegeordnung* geahndet werden.

Artikel 56 Anhänge, Abbildungen und Illustrationen

56.01 Die Anhänge des vorliegenden Reglements sowie die im vorliegenden Reglement enthaltenen Abbildungen und Illustrationen sind integraler Bestandteil desselben.

Artikel 57 Umsetzung

57.01 Die UEFA-Administration ist berechtigt, die für die Umsetzung dieses Reglements notwendigen Bestimmungen (in Form von Richtlinien, Weisungen, Handbüchern oder in jeder anderen angemessenen Form) zu erlassen.

Artikel 58 Unvorhergesehene Fälle

58.01 Die UEFA-Administration entscheidet in allen Fällen, die im vorliegenden Reglement nicht geregelt sind.

58.02 Können dem vorliegenden Reglement keine Bestimmungen entnommen werden, wird die UEFA-Administration die jeweiligen Bestimmungen der *Spielregeln* und/oder des *FIFA-Ausrüstungsreglements* berücksichtigen.

58.03 Solche Entscheidungen sind endgültig.

Artikel 59 Maßgebende Fassung

59.01 Bei Unstimmigkeiten zwischen der deutschen, englischen und französischen Version des vorliegenden Reglements ist die englische Fassung maßgebend.

Artikel 60 Genehmigung, Inkrafttreten und Aufhebung

60.01 Das vorliegende Reglement wurde vom UEFA-Exekutivkomitee bei seiner Sitzung am 19. April 2021 genehmigt.

60.02 Es tritt am 1. Juni 2021 in Kraft.

60.03 Dieses Reglement ersetzt das UEFA-Ausrüstungsreglement (Ausgabe 2018).

Für das UEFA-Exekutivkomitee:

Aleksander Čeferin
Präsident

Theodore Theodoridis
Generalsekretär

Montreux, 19. April 2021

WE CARE ABOUT FOOTBALL

UEFA
ROUTE DE GENÈVE 46
CH-1260 NYON 2
SWITZERLAND
TELEPHONE: +41 848 00 27 27
TELEFAX: +41 848 01 27 27
UEFA.com