

REGLEMENT ÜBER VIRTUELLE WERBUNG

1. Zweck

Dieses Reglement regelt die Anwendung von virtueller Werbung bei Fussballspielen. Es soll sicherstellen, dass virtuelle Werbung vernünftig genutzt und die Integrität des Fussballs bewahrt wird.

Gemäss Regel 1, Entscheidung 3, der Spielregeln, die vom International Football Association Board genehmigt und am 1. Juli 1999 in Kraft getreten sind, ist jede Art von Werbung, konkrete oder virtuelle, auf dem Spielfeld und seiner Ausstattung, einschliesslich der Tornetze und dem von ihnen umschlossenen Raum, untersagt. Diese Beschränkung gilt ab dem Augenblick, da die Mannschaften vor Beginn jeder Halbzeit das Spielfeld betreten, und endet, sobald die Mannschaften das Spielfeld nach jeder Halbzeit wieder verlassen .

2. Definitionen

- a) "Virtuelle Werbung" bezeichnet computergenerierte Bilder, die live oder zeitverschoben gesendet werden, und der Austausch von verschiedenen Elementen dieser Bilder mit dem Ziel, Werbebotschaften in das Signal, das vom Fernsehen oder ähnlichen heutigen oder zukünftigen Technologien übermittelt wird, einzuspeisen (On-line, Desktop-Publishing, Single-frame, DVD usw.).
- b) „Übermittelte Bilder“ sind elektronische Aufnahmen (analog oder digital) von Single-Frame-Bildern (Standbilder) oder von Bildfolgen (bewegte Bilder oder Videosignale) mit entsprechenden Aufnahmegegeräten.
- c) "Fussballspiele" umfassen alle Fussballspiele, die von der FIFA, den Konföderationen und den Nationalverbänden, die der FIFA angegliedert sind, oder von den Vereinen, die bei den Nationalverbänden Mitglied sind, organisiert werden.

3. Anwendungsbereich

Dieses Reglement kommt für übertragene Bilder von Fussballspielen im Fernsehen oder in anderen heutigen oder zukünftigen Formen der Übertragung, die für die Öffentlichkeit gedacht sind, und für alle anderen heutigen oder zukünftigen Arten der Bildübertragung von Fussballspielen, insbesondere Zeitungen, andere Publikationen und das Internet, zur Anwendung.

4. Rechtsinhaber

Die FIFA, die anerkannten Konföderationen, die angegliederten Nationalverbände und deren Vereine, die Fussballspiele organisieren, besitzen die Rechte an diesen Spielen.

5. Pflicht, das Reglement einzuhalten

Die Rechtsinhaber oder Drittparteien, welche die Rechte erwerben, dürfen die Rechte der Fussballspiele nur vergeben, wenn die Parteien, welche die Rechte erwerben, eine verbindliche Vereinbarung unterzeichnen, in der sie sich verpflichten, das Reglement einzuhalten.

6. Anwendung von virtueller Werbung - Voraussetzungen

Virtuelle Werbung ist unter folgenden Bedingungen zulässig:

- Sie ist nicht illegal;
- Alle betroffenen Parteien, insbesondere die Rundfunkanstalten, Unterlizenznehmer und Inhaber der Marketingrechte haben vollumfänglich Kenntnis vom Reglement und sind vertraglich an den Inhalt dieses Reglements gebunden.
- Während der Übertragung darf virtuelle Werbung ausserhalb des Spielfelds nur auf bestehende Flächen, die für Werbung genutzt werden oder nicht (einschliesslich Werbebanden neben dem Spielfeld), projiziert werden.

In folgenden Bereichen darf keine virtuelle Werbung betrieben werden:

- auf Flächen, die speziell für virtuelle Werbung geschaffen wurden
- auf sämtlichen Personen im Stadion
- auf allen beweglichen oder festen Objekten, die ursprünglich nicht für Werbung geschaffen wurden
- im Luftbereich im gesamten Stadion
- im Luftbereich, den die Öffentlichkeit sehen und der von den Kameras eingefangen werden kann.
- Virtuelle Werbung darf auf dem Spielfeld im Anstosskreis und in den beiden Strafräumen betrieben werden (einschliesslich die Teilkreise), bis die Spieler vor Beginn jeder Halbzeit das Spielfeld betreten, sobald sie am Ende jeder Halbzeit und nach dem offiziellen Spielende das Spielfeld verlassen (90 Minuten, Golden Goal, Elfmeterschiessen).

7. Verstoss gegen das Reglement

Die Konföderationen, die Nationalverbände und deren Vereine werden bei einem Verstoss gegen das Reglement zur Rechenschaft gezogen, ob dieser Verstoss nun von ihnen selbst oder von Drittparteien, denen die Rechte am fraglichen Spiel direkt oder indirekt gewährt wurden, verursacht wurde.

8. Disziplinarmaßnahmen

Bei Verstössen gegen das Reglement werden gegen die Verantwortlichen Disziplinarmaßnahmen ergriffen. Folgende Organe sind zuständig:

- Bei Verstössen durch eine anerkannte Konföderation die FIFA;
- Bei Verstössen durch einen Nationalverband, der bei dieser Konföderation und der FIFA Mitglied ist, der entsprechende Kontinentalverband;
- Bei Verstössen durch einen Verein dieses Nationalverbandes der entsprechende Nationalverband.

Wenn die zuständige Behörde durch eine der Parteien über einen Verstoß in Kenntnis gesetzt wird, werden Disziplinarmaßnahmen ergriffen.

Die Disziplinarbehörde befolgt ein zweckdienliches und einfaches Vorgehen, wenn sie Disziplinarmaßnahmen ergreift, damit innerhalb von fünf Arbeitstagen eine Entscheidung gefällt werden kann.

Das entsprechende Disziplinarreglement der Disziplinarbehörde kommt zur Anwendung.

9. Rekursmöglichkeiten

Gegen Entscheide, die Disziplinarmaßnahmen nach sich ziehen, kann innerhalb von fünf Tagen nach Bekanntmachung der Entscheidung bei der für Disziplinarmaßnahmen zuständigen Behörde Beschwerde eingereicht werden. Dieses Reglement tritt am 1. Januar 2000 in Kraft.

Zürich, Dezember 1999