

Rechtsfragen der Digitalisierung im Sport

Rechtsfragen der Digitalisierung im Sport

Herausgegeben von
Prof. Dr. Klaus Vieweg

Mit Beiträgen von
Prof. Dr. med. habil., Dr. iur. Heiko Striegel
Prof. Dr. jur. Klaus Vieweg
Dr. jur. Adrian Fikentscher

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek | Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über www.dnb.de abrufbar.

ISBN 978-3-415-06816-2

© 2020 Richard Boorberg Verlag

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlages. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Satz: abavo GmbH, Nebelhornstraße 8, 86807 Buchloe | Druck und Bindung: Laupp & Göbel GmbH, Robert-Bosch-Str. 42, 72810 Gomaringen

Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG | Scharrstraße 2 | 70563 Stuttgart
Stuttgart | München | Hannover | Berlin | Weimar | Dresden
www.boorberg.de

Vorwort

Die digitale Transformation ist in aller Munde. Sie hat selbstverständlich auch den Sport und damit das Sportrecht in vielfacher Hinsicht erfasst. Die am 17./18. Mai 2019 in Minden/Westfalen veranstaltete Jahrestagung der Deutschen Vereinigung für Sportrecht e.V. (DVSR) hat sich dem Thema „Rechtsfragen der Digitalisierung im Sport“ gewidmet. Der vorliegende Tagungsband enthält drei Referate, die sich mit wesentlichen Aspekten der Digitalisierung im Sport befassen: den Medien, dem Kampf- und Schiedsrichterwesen sowie dem medizinischen und trainingswissenschaftlichen Bereich. Der Vortrag zum sog. E-Sport wurde leider nicht für den Druck zur Verfügung gestellt.

Erlangen, im April 2020

Klaus Vieweg

Inhalt

Vorwort.	5
<i>Heiko Striegel</i>	
Digitalisierung im medizinischen und trainingswissenschaftlichen Bereich	9
<i>Klaus Vieweg</i>	
Rechtsfragen der Digitalisierung im Kampf- und Schiedsrichterwesen	21
<i>Adrian Fikentscher</i>	
Digitalisierung im Bereich der Medien: Ausgewählte rechtliche Fragestellungen im Zusammenhang mit Sportübertragungsrechten.	39
Herausgeber und Autoren	61

Digitalisierung im medizinischen und trainingswissenschaftlichen Bereich

Heiko Striegel

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung	9
II. Erfassung von Trainingsdaten	10
1. Vorort-Analysen	10
a) Quantitative Datenerfassung und -analyse	10
b) Qualitative Datenerfassung und -analyse	11
2. Leistungsdiagnostik	13
III. Erfassung von Spieldaten	15
VI. Datenerfassungssysteme	18
V. Zusammenfassung	19
VI. Literatur	20

I. Einleitung

In den letzten 15 Jahren haben sich im Leistungssport und insbesondere im professionellen Spitzensport in der Trainings- und Spielanalyse, aber auch im medizinisch-analytischen Bereich massive Veränderungen ergeben. Insbesondere im Bereich der Sportarten, allen voran dem Fußball, werden heute verschiedenste Systeme eingesetzt, die dazu beitragen sollen, das komplexe Geschehen auf dem Spielfeld strukturiert aufzuarbeiten. Während noch vor 20 Jahren zur Trainingsanalyse lediglich die Bestimmung der Herzfrequenzwerte unter Belastung und einfache Videoaufzeichnungen des Trainings eingesetzt wurden, werden heute unter zur Hilfenahme hochkomplexer Datenverarbeitungsprogramme eine Vielzahl von Analysen des Trainings und Spiels digitalisiert verarbeitet.

Es ist inzwischen sogar möglich, dass bereits während eines laufenden Spiels Auswertungen durchgeführt werden, die wiederum Einfluss auf die Spieltaktik und Spieldisziplin haben können. Gleiches gilt auch für das Training, wo beispielsweise Laufdaten in unterschiedlichen Belastungsintensitätsbereichen erfasst werden können. Diese lassen sich mit den Belastungsintensitätsbereichen, bestimmt durch Leistungsdiagnostiken abgleichen und auf diese Weise die Intensität jeder Trainingseinheit objektiv erfassen.

Unter Zusammenführung der medizinischen Daten der Spieler sowie deren Trainings- und Spieldaten einschließlich der Verletzungshistorie lässt sich sowohl für die jeweiligen Mannschaften eines Clubs, aber auch den individuellen Spieler ein komplettes Profil erstellen, welches die Fähigkeiten in verschiedenen Bereichen transparent macht. Namhafte Softwarehersteller bieten heutzutage entsprechende Programme an, mit deren Hilfe sich dies umsetzen lässt.

Die detaillierte Erfassung von Daten in Training und Spiel hat aber auch dazu geführt, dass der Personaleinsatz in diesem Bereich deutlich erhöht werden musste. Während es vor 15 Jahren meist noch Aufgabe des Konditionstrainers und Co-Trainers gewesen ist, die Datenerfassung und -auswertung nebenbei durchzuführen, bestehen heutzutage in den meisten professionellen Fußballclubs ganze Abteilungen, welche für das Trainerteam und die sportliche Leitung derartige Auswertungen erstellen.

Im Folgenden sollen die Trainings- und Spielerfassung im heutigen Profifußball einschließlich der Erfassungssysteme für Trainingsdaten, Leistungsdaten und medizinische Daten näher dargestellt werden.

II. Erfassung von Trainingsdaten

Die Erfassung von Trainingsdaten lassen sich in zwei sich voneinander unterscheidende Bereiche unterteilen. Zum einen ist dies die Durchführung von Analysen vor Ort auf den Trainingsplätzen, zum anderen sind dies Fernanalysen, d. h. die Erfassung und Verarbeitung von Trainingsdaten außerhalb des Mannschaftstrainings auf dem Trainingsplatz.

1. Vorort-Analysen

Die Vorort-Analysen lassen sich in quantitative und qualitative Datenerfassung unterteilen.

a) Quantitative Datenerfassung und -analyse

Bei den Vorort-Analysen auf dem Trainingsplatz lassen sich quantitativ neben der Herzfrequenz die Laufleistungen der Spieler, auch in verschiedenen Geschwindigkeitsbereichen erfassen. Dies wird unter zur Hilfenahme von GPS Tracking-Systemen durchgeführt, welche die Bewegungsabläufe von Spielern messen können. Dabei ist einem Brustgurt oder in einem

BH-ähnlichen Oberteil, welches die Spieler unter dem Trikot tragen, ein kleiner Sensor eingebaut, der die Herzfrequenz- und Laufdaten an eine Dockingstation sendet. Dort werden dann die erhobenen Daten gespeichert und können mithilfe einer entsprechenden Software weiterverarbeitet werden.

Auf diese Weise lassen sich die Herzfrequenzdaten über die gesamte Trainingszeit, ebenso wie die Geschwindigkeiten in verschiedenen Belastungssituationen des jeweiligen Trainings für jeden Spieler individuell, aber auch für die gesamte Mannschaft darstellen.

Die Güte der Datenanalyse hängt ganz entscheidend davon ab, wie exakt das Tracking-System die Daten erfassen kann. Die Herzfrequenz und die Gesamtleistung ebenso wie längere höherintensive Belastungen und längere Sprints lassen sich mit den gängigen Systemen sehr genau abbilden. Demgegenüber lassen sich kurze Sprints über wenige Schritte derzeit nur ungenau erfassen. Es ist davon auszugehen, dass sich gerade im letztgenannten Bereich in naher Zukunft noch deutliche Verbesserungen ergeben werden.

Die Belastungsintensitäten der jeweiligen Trainingseinheiten lassen sich dann in einem zweiten Schritt mit den in Leistungsdiagnostiken erhobenen Belastungsdaten für jeden einzelnen Spieler, aber auch für die gesamte Mannschaft vergleichen. Dies wiederum kann dann als Basis für die Trainingssteuerung der darauffolgenden Trainingseinheiten genutzt werden. Darüber hinaus lassen sich aus diesen Daten Rückschlüsse ziehen, warum sich einzelne Spieler oder auch die komplette Mannschaft in bestimmten Leistungsbereichen weiterentwickelt haben oder nicht.

b) Qualitative Datenerfassung und -analyse

Neben den zuvor genannten quantitativen Analysen lassen sich mithilfe von IP-Camerasystemen oder Drohnen über dem Trainingsgelände qualitative Analysen der jeweiligen Trainingseinheit durchführen. Diese Camerasysteme lassen Taktik- und Positionsanalysen entweder live auf dem Trainingsplatz oder zweitzeitig nach entsprechender weiterer Aufbereitung der erhobenen Bilddaten zu. Diese können für Besprechungen im Trainerteam intern, aber auch für Individual- und Mannschaftsbesprechungen mit Spielern genutzt werden.

Mit Hilfe der Camerasysteme lassen sich beispielsweise geplante Spielvarianten darstellen und das Positionsspiel von Einzelspielern oder in Formationen objektivieren. Die Güte dieser Bilddatenanalyse hängt im Gegensatz zur quantitativen Datenanalyse nicht von der exakten Bestimmung der Positionsdaten durch das System selbst ab, sondern von den Fähigkeiten des Analysten, Spiel- und Trainingssituationen zu erkennen und aufzubereiten.

Die beiden zuvor genannten qualitativen und quantitativen Systeme sind sowohl für die stationäre Nutzung auf dem Trainingsgelände des Vereins, aber auch mobil, z.B. in Trainingslagern einsetzbar. Beide Systeme ergänzen sich in ihrer Informationsgewinnung und werden daher häufig parallel verwendet.

Spieler	↑Strecke (km)	v _{max} (km/h)	>14,4km/h (m)	TL (◊m)	>> / <<
	4,1	24,1	480	11 (8,2)	33/64
	4,1	24,3	374	9 (8,4)	37/62
	4,0	22,5	170	4 (8,5)	15/33
	4,0	23,5	273	6 (8,2)	23/39
	4,0	22,0	359	11 (7,6)	25/55
	3,9	22,8	195	5 (9,5)	21/37
	3,9	24,5	327	9 (9,6)	21/37
	3,8	24,0	334	9 (10,1)	22/35
	3,8	22,7	326	6 (10,9)	26/53
	3,8	25,1	273	9 (7,8)	29/56
	3,7	21,9	295	9 (7,6)	19/33
	3,7	24,0	299	4 (9,5)	28/52
	3,6	23,2	262	5 (9,0)	23/42
	3,6	24,4	223	5 (10,4)	21/39
	3,6	22,6	221	4 (10,5)	20/49
	3,5	24,0	260	9 (9,8)	23/40
	3,4	20,7	164	1 (6,4)	23/33
	5,0	18,4	11	0 (-)	4/5
	3,1	21,7	92	4 (12,9)	15/19
Mittelwert	3,8	23,3	284	7 (8,9)	24/45

Abb.1 Individuelle Laufdatenanalysen, unterteilt nach Intensitätsbereichen einer Trainingseinheit



Abb.2 Ausschnitt aus einer Videoaufzeichnung im professionellen Fussballtraining, welche zu Taktik- und Positionsanalysen genutzt werden

2. Leistungsdiagnostik

Leistungsdiagnostiken werden in vielen Sportarten, so auch im Fußball, vor allem zur Bestimmung der Grundlagenausdauerfähigkeit, aber auch zur Analyse der Fähigkeit wiederholt hochintensiver Belastungen durchgeführt. Daraus lassen sich zum einen die generelle Eignung eines Sportlers für die jeweilige Sportart oder Disziplin, aber auch das voraussichtliche Niveau, auf dem er die Sportart oder Disziplin ausüben kann, abschätzen. Somit kann die Leistungsdiagnostik Parameter für die Talentauswahl liefern.

Zur Leistungsdiagnostik werden im deutschen Sprachraum hauptsächlich sog. Laktatanalysen eingesetzt. Laktat ist das Salz der Milchsäure und wird im menschlichen Organismus immer dann vermehrt gebildet, wenn Kohlenhydrate im Körper ohne Sauerstoff verstoffwechselt werden. In einem mehrstufigen Belastungstest mit vorgegebenen Belastungszeiten und stetig steigenden Belastungsintensitäten werden nach jeder Belastungsstufe die Herzfrequenz und der Belastungsindikator Laktat bestimmt und in ein Belastungsprotokoll übertragen. Aus diesem Belastungsprotokoll lassen sich dann in einem vollautomatisierten Verfahren die Dauerleistungsgrenze oder individuelle anaerobe Schwelle und in einem zweiten Schritt daraus Trainingsempfehlungen für verschiedene Belastungsbereiche ableiten. Hierbei werden üblicherweise die Parameter Herzfrequenz und Laufgeschwindigkeit genutzt.

Laufbandergometrie am 10.02.2020

Personendaten

Name: XXXXXXXXXX
Vorname: XXXXXXXXXX
Geburtsdag: XXXXXXXXXX

Anthropometrische Daten

Gewicht: 63 kg
Körpergröße: 174 cm
BMI: 20,8 kg/m²
Alter: 43 Jahre

Daten des Leistungstest:

h/p/cosmos saturn:
Anfangsbelastung: 4 km/h
Steigerungsschritte: 2,0 km/h
Stufendauer: 3 Min
Laufbandsteigung: 1,5 %

Stufe	Dauer Min	Leistung km/h	Laktat mmol/l	HF 1/min	RR mmHg
Ruhe	0,0	0,0	1,10	67	110/75
1	3,0	4,0	1,20	84	
2	3,0	6,0	1,00	93	140/80
3	3,0	8,0	1,30	106	
4	3,0	10,0	1,60	121	175/80
5	3,0	12,0	2,80	143	
6	3,0	14,0	5,40	160	165/60
7	2,0	15,3	8,50	166	165/60
1min. Erholung				98	140/60
3min. Erholung				92	120/70
5min. Erholung			8,60	85	110/70

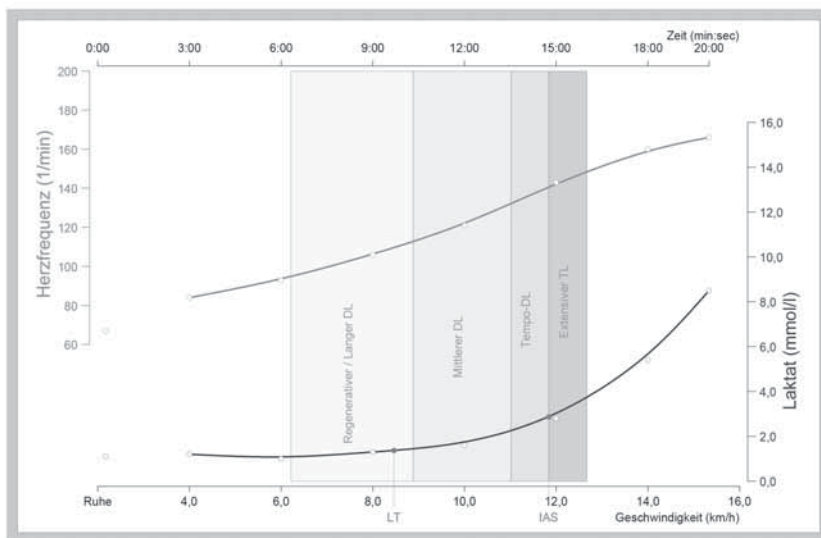


Abb.3 Individuelle leistungsdiagnostische Analyse zur Bestimmung der Grundlagenausdauer einschließlich der daraus abgeleiteten Empfehlungen für das Grundlagenausdauertraining

Die vorgenannten Belastungsbereiche können dann zum einen dazu genutzt werden, das Grundlagenausdauertraining zu steuern, aber auch die Intensität des fußballspezifischen Trainings für jeden einzelnen Spieler in der jeweiligen Trainingseinheit zu bestimmen. Auf diese Weise lassen sich eine gezielte Trainingssteuerung durchführen und Überlastungsprobleme reduzieren.

Neben der Laktatleistungsdiagnostik wird zur Abschätzung der sportart-spezifischen Leistungsfähigkeit auch die Atemgasmessung unter Belastung, die sog. Spiroergometrie eingesetzt. Hierbei wird Atemzug für Atemzug in der Ausatemluft die Konzentration an Sauerstoff und Kohlendioxid gemessen und auf diese Weise u. a. die maximale Sauerstoffaufnahme unter Belastung bestimmt. Anhand der maximalen Sauerstoffaufnahme unter Belastung lässt sich die Fähigkeit der Spieler, wiederholt hochintensive Belastungen durchzuführen, welche dem Fußballspiel immanent sind, abschätzen.

Je nach Spielerposition ergeben sich verschiedene Anforderungen an die Grundlagenausdauer und Fähigkeit, wiederholt hochintensive Belastungen durchzuführen. Diese unterscheiden sich zwischen einem Innenverteidiger und einem offensiven Mittelfeldspieler deutlich. Auf der Basis von Referenzwerten lassen sich über die Durchführung einer Laktatleistungsdiagnostik einschließlich Spiroergometrie Aussagen machen, ob der betreffende Spieler über das Potenzial verfügt, die jeweilige Position auf einem definierten Leistungsniveau zu besetzen.

III. Erfassung von Spieldaten

Die Spieldatenerfassung im professionellen Fußball erfolgt heute meist über den Einsatz von Videocameras, die das Spielgeschehen analysieren. Hierbei werden unter anderem die Laufstrecke, die Anzahl an Sprints, Zweikämpfe und Ballkontakte individualisiert und für die gesamte Mannschaft erfasst. Hierzu sind in den Stadien der Bundesligen spezielle Cameras installiert, über die die Spielerpositionen in Echtzeit verarbeitet werden. Mitarbeiter im Hintergrund beobachten online das Spielgeschehen und ordnen die erfassten Daten entsprechend den zuvor genannten Parametern zu. Darüber hinaus wird neben dieser quantitativen Analyse eine qualitative Analyse des erhobenen Bildmaterials durchgeführt und nach vordefinierten Kategorien (z. B. Freistöße, Eckbälle, etc.) als Einzelszenen für jede Mannschaft abgespeichert.

Das Spielgeschehen selbst wird den Vereinen inzwischen basierend auf einer Tabletlösung direkt auf die Trainerbank transferiert. So kann das Trainerteam das Spielgeschehen um wenige Sekunden zeitversetzt additiv zum tatsächlichen Spielverlauf mit einer geringen zeitlichen Verzögerung wiederholt betrachten. Abgeschlossene Spielszenen lassen sich auf diese Weise direkt analysieren und ggf. notwendige taktische Veränderungen vornehmen. Zudem werden die Spieldaten von einem oder mehreren vereinsinternen Spielbetrachtern analysiert. Auffälligkeiten in Spielaufbau oder taktische Fehler in der Abwehr des Gegners können dem Trainerteam auf der Bank unter Zuhilfenahme einer Headset-Verbindung während des laufenden Spiels mitgeteilt werden. Darüber hinaus steht ein Teil der aufbereiteten Spieldaten bereits in der Halbzeitpause zur Betrachtung bereit. Auf der Basis dieser Analysen lassen sich dann taktische Veränderungen für die zweite Halbzeit eines Spiels vornehmen.

Der vollständige Spielbericht (Match-Report) steht den Vereinen dann in der Regel spätestens zwei Tage nach dem jeweiligen Spiel zur Verfügung. Hierbei erfolgen wie im Training eine individualisierte Betrachtung aller einzelnen eingesetzten Spieler sowie eine Gesamtbetrachtung der Mannschaft im Vergleich zum gegnerischen Team.

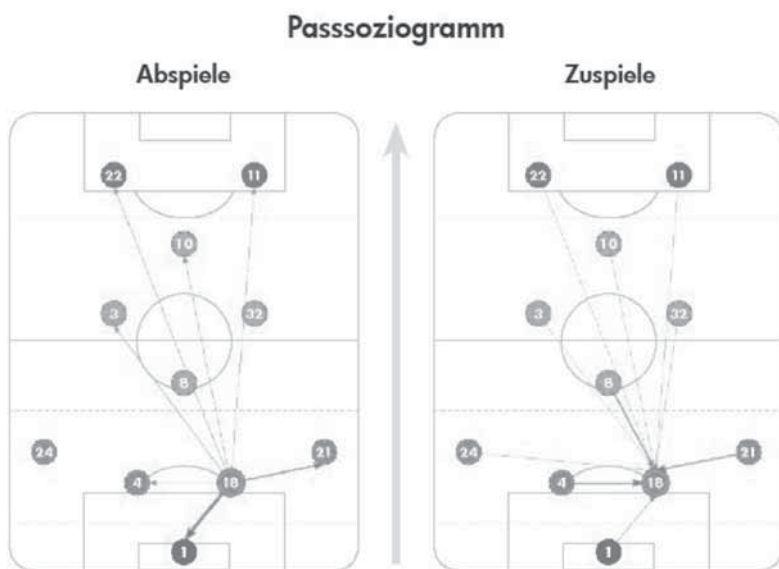


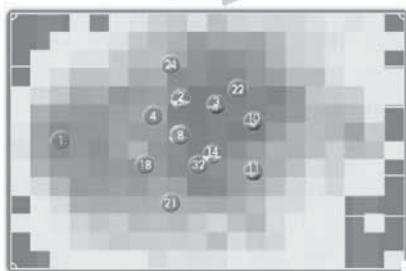
Abb. 4 Passsoziogramm für Zu- und Abspiele eines Fussball-Bundesligaspiels (Offizielle Spieldaten der DFL)

BUNDESLIGA									
OFFIZIELLE SPIELDATEN									
Leistungsdaten:									
IV		Gesamt	1. Halbzeit	2. Halbzeit					
10,25	Spielzeit (hh:mm)	94:09	45:05	49:04					
	Laufdistanz (km)	9,77	4,85	4,91					
	Durchschnittstempo (km/h)	6,22	6,46	6,01					
	Ballbesitz netto gegen den Ball netto	7,63 7,93	8,26 8,41	7,08 7,51					
	Maximaltempo (km/h)	31,90	31,90	30,65					
13,9	Sprints (Anzahl m)	9 268	4 171	5 96					
	vor	3 57	0 0	3 57					
	zurück	6 211	4 171	2 40					
32,5	Tempoläufe (Anzahl m)	24 278	16 181	8 97					
	vor	6 62	5 49	1 13					
	zurück	18 215	11 132	7 84					
481,6	Beschleunigungen (Anzahl)	453	226	227					
	Max. Beschleunigung (m/s²)	6,30	6,30	4,64					
	Ø-Beschleunigung (m/s²)	1,76	1,83	1,68					
8,9	Offensive Läufe (Anzahl m)	4 241	2 144	2 97					
51,2	Läufe in den eig. 16er (Anzahl)	71	26	45					
9,0	Läufe in den gegn. 16er (Anzahl)	4	3	1					

Statistiken:									
Kategorie	Wert(e)								
Ballbesitzphasen	27								
Tore	0								
Torschüsse	0								
Torschussvorlagen	1								
Torvorlagen	0								
Pässe aus dem Spiel	10								
Erfolgreiche Pässe a.d.S. (%)	90 %								
Gewonnene Zweikämpfe	11								
Verlorene Zweikämpfe	3								
Gew. Zweikämpfe (%)	79 %								
Flanken aus dem Spiel	0								
Ecken	0								
Einwürfe	0								
Freistöße	1								
Fouls a. Gegner	1								
Gefoult	1								
Abseits	0								

Abb.5 Detaillierte Leistungsdaten einer Fussballmannschaft im Bundesligaspiel (Offizielle Spieldaten der DFL)

Bei Ballbesitz (in der Nettospielzeit):



Gegen den Ball (in der Nettospielzeit):



Abb.6 Heat Map und tatsächliche Aufstellung einer Fussballmannschaft im Bundesligaspiel bei Ballbesitz und gegen den Ball (Offizielle Spieldaten der DFL)

Hierbei erfolgen erweiterte statistische quantitative Auswertungen. Neben den klassischen Parametern, wie Gesamtlaufstrecke sowie Laufleistungen in unterschiedlichen Geschwindigkeitsbereichen werden beispielsweise die Anzahl an Torschüssen, Torschussvorlagen, Ballzeitphasen, gewonnene Zweikämpfe, etc. erfasst. Darüber hinaus erfolgen quantitative Positionsanalysen, Spielzugsanalysen, Laufwegeanalysen und die Erstellung von Passsoziogrammen.

Neben der Erfassung der vorgenannten Parameter erfolgen überdies qualitative Spielanalysen anhand von stehenden oder laufenden Videomitschnitten.

VI. Datenerfassungssysteme

Der Softwarekonzern SAP bietet seit einigen Jahren für Sportvereine und Sportverbände eine Cloud-basierte Softwarelösung Sports One an. Diese ist modular aufgebaut und wird zwischenzeitlich vielfach in professionellen Fußballvereinen eingesetzt.

Bislang gab es für verschiedene Bereiche innerhalb eines Vereins häufig diverse Insellösungen, welche es nur unter hohem zeitlichen Aufwand möglich gemacht haben, Daten in einer strukturierten Weise zusammenzuführen. Sports One bietet nun die Möglichkeit, Daten aus verschiedenen Bereichen, wie beispielsweise Spiel- und Trainingsanalyse, Scouting, Medizin, Leistungsdiagnostik, etc. auf einer Plattform zusammenzutragen und zu verarbeiten. Die Daten lassen sich dann für eine gesamte Mannschaft, aber auch individuell für Einzelpersonen auswerten.

Aus medizinischer Sicht sind hierbei insbesondere die Verletzungshistorie einzelner Spieler unter Berücksichtigung der zuvor durchgeführten Trainingsinhalte und der aktuellen Leistungsfähigkeit in standardisierten Testverfahren von Interesse.

Die Nutzung derartiger Datenerfassungssysteme machen es möglich, Zusammenhänge zwischen Trainingsinhalten, individueller Leistungsfähigkeit und Verletzungen bzw. Erkrankungen schnell zu erkennen und wirkungsvolle Gegenmaßnahmen zu ergreifen.

V. Zusammenfassung

Die Fortschritte in der Digitalisierung machen es inzwischen möglich, Daten aus verschiedenen Bereichen miteinander in einer strukturierten Weise zu verknüpfen. Diese werden zunehmend auch im trainingswissenschaftlichen und medizinischen Bereich im Leistungs- und Spitzensport, insbesondere im professionellen Sport eingesetzt. Hierbei ist jedoch – und das wird häufig nicht ausreichend berücksichtigt – auch ein hoher personeller Einsatz notwendig. Um eine suffiziente Datenauswertung möglich zu machen, ist es unabdingbar, dass die auszuwertenden Daten in einem ersten Schritt korrekt eingegeben werden. Hierbei scheitert es bereits in vielen Fällen, da die Dateneingabe nicht selten als „notwendiges Übel“ gesehen wird, welches man nebenbei auch noch zu erledigen hat.

In einem zweiten Schritt ist für die Erfassung der Zusammenhänge zwischen den einzelnen Daten eine hohe Fachkompetenz im jeweiligen Bereich notwendig, welche in der Regel eine mehrjährige spezifische Erfahrung voraussetzt. Im dritten Schritt müssen dann die gewonnenen Erkenntnisse dann auch tatsächlich in die weitere Trainingsplanung und Trainingsdurchführung umgesetzt werden.

Wird nur einer der vorgenannten Schritte nicht korrekt durchgeführt, so scheitert die weitere qualifizierte Auswertung an einer nicht verwertbaren Datengrundlage. Der für die suffiziente Durchführung der vorgenannten Schritte notwendige Personalaufwand übersteigt die Kosten der digitalen Systeme selbst um ein Mehrfaches. Insoweit wird es kleineren Vereinen aus wirtschaftlichen Gründen kaum möglich sein, die personellen Ressourcen zu unterhalten, die notwendig sind, um eine fortlaufende Nutzung der Systeme zu gewährleisten.

Darüber hinaus ist zu berücksichtigen, dass die Erhebung und Verarbeitung der vorgenannten Daten erhebliche rechtliche Probleme aufweisen. Dies insbesondere unter Berücksichtigung der seit 2018 anzuwendenden Datenschutz-Grundverordnung. Insoweit sind im Einzelnen viele Punkte nicht abschließend geklärt. Die Zukunft wird zeigen, welche rechtlichen Probleme eher theoretischer Natur sind und welche praktische Relevanz die Datenschutz-Grundverordnung tatsächlich auf den Leistungs- und Spitzensport hat.

VI. Literatur

- EHMANN/SELMAYR: Datenschutz-Grundverordnung: DS-GVO. Kommentar, 2. Auflage 2018, C.H. Beck Verlag
- GANTOIS P, CAPUTO FERREIRA ME, LIMA-JUNIOR D, NAKAMURA FY, BATISTA GR, FONSECA FS, FORTES LS (2019): Effects of mental fatigue on passing decision-making performance in professional soccer athletes. In: Eur J Sport Sci, 7:1–10
- RADMAN I, WESSNER B, BACHL N, RUDIC L, HACKL M, PRPIC T, MARKOVIC G (2016): The acute effects of graded physiological strain on soccer kicking performance: a randomized controlled cross-over study. In: Eur J Appl Physiol, 116:373–382
- SAP SPORTS ONE: Digitize your sports performance and team management processes. <https://www.sap.com/germany/products/sports-one.html>
- YI Q, GOMEZ-RUANO MA, LIU H, ZANG S, GAO B, WUNDERLICH F, MEMMERT D (2020): Evaluation of the Technical Performance of Football Players in the UEFA Champions league. In: Int J Environ Public Health., 28:363546519899359

Rechtsfragen der Digitalisierung im Kampf- und Schiedsrichterwesen

Klaus Vieweg

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung	21
II. Systematisierung der Kampf- und Schiedsrichterentscheidungen ...	23
1. Erste Kategorie: Naturwissenschaftlich eindeutige Ergebnisse, Ereignisse und Bedingungen	23
2. Zweite Kategorie: Entscheidungen aufgrund von Beurteilungen	24
a) Beurteilungen mit Bezug zu den Wettkampfbedingungen ..	24
b) Beurteilungen mit Bezug zu medizinisch relevanten Ereignissen	25
c) Beurteilung von Verhaltensweisen als regelgemäß bzw. regelwidrig	25
3. Dritte Kategorie: Ermessensentscheidungen	27
III. Technische Entscheidungshilfen, insbesondere aufgrund der Digitalisierung	27
1. Digitalisierung	27
2. Verwendungsbeispiele	29
IV. Rechtsfragen	33
1. Erste Fallgruppe: Naturwissenschaftlich eindeutige Ergebnisse, Ereignisse und Bedingungen	33
2. Zweite Fallgruppe: Entscheidungen aufgrund von Beurteilungen	33
3. Dritte Fallgruppe: Ermessen	36
V. Zusammenfassung	37

I. Einleitung

Kampf- und Schiedsrichterentscheidungen sind ein Kernelement des Wettkampfsports. Sie prägen das Wettkampfgeschehen. Sie können über Sieg und Niederlage entscheiden. Tatsächliche und vermeintliche Fehlentscheidungen rufen häufig Kritik und Proteste hervor. Mit ihren Regelwerken versuchen die Sportverbände, die zu erwartenden Konflikte mit den Athleten, aber auch mit den Zuschauern und den Medien, in den Griff zu bekommen.

Geradezu ein sportrechtlicher Klassiker sind die sog. Tatsachenentscheidungen der Schiedsrichter. Sie haben in letzter Zeit trotz und auch wegen des Videobeweises fröhlich Urständ gefeiert. Im Handballländerspiel Deutschland gegen Kroatien war es spielentscheidend, dass quasi in letzter Sekunde ein Stürmerfaul gepfiffen wurde, das Deutschland einen Siebenmeter ersparte, der zum Ausgleich hätte führen können. Damit war die Halbfinalteilnahme gesichert.¹ Im Halbfinale des DFB-Pokals 2018/19 Werder Bremen gegen Bayern München war es ein umstrittener Strafstoß, der letztlich das Spiel entschied.²

Über Tatsachenentscheidungen im Sport habe ich bereits in Ratzeburg bei unserer Frühjahrstagung 2006 referiert.³ Ein Remake habe ich nicht vor. Die Rechtsfragen sind allerdings weitgehend gleichgeblieben. Meine Antworten werden der technischen Entwicklung Rechnung zollen.

Die fast alle Lebensbereiche betreffende Digitalisierung, die zusammen mit der Mikroelektronik und der drahtlosen Kommunikation Schlüsselfaktor der technischen Entwicklung der letzten Jahre ist, hat auch den Sport in vielen Bereichen geradezu revolutioniert. Als Beispiel sei nur das vom japanischen Unternehmen Fujitsu mit Blick auf die Olympischen Spiele in Tokio 2020 vorgestellte Computerprogramm erwähnt, mit dessen Hilfe – so die Vision – es ermöglicht werden soll, durch Laser-Technologie dreidimensional erfasste Turnübungen in wesentlichen Teilen zu bewerten.⁴

Ungeachtet dieser Entwicklung lautet für das Kampf- und Schiedsrichterwesen die *Kernfrage* allerdings nach wie vor: Wie kann die Wettkampf-/Spielentscheidung des Kampfrichters/Schiedsrichters unter Zeit- und Richtigkeitsaspekt mit welchem technischen und wirtschaftlichen Aufwand optimiert und transparent gemacht werden?

Im Folgenden werde ich zunächst versuchen, die Kampf- und Schiedsrichterentscheidungen in eine Systematik einzuordnen (dazu II.). Danach gehe ich – ebenfalls rechtstatsächlich – auf die verschiedenen Möglichkeiten ein, die die Technik – insbesondere mit Hilfe der Digitalisierung – bietet, Entscheidungen zu treffen oder zu unterstützen (dazu III.). Es folgen die rechtlichen Fragen, die nicht nur die optimale Entscheidungsfindung und Transparenz betreffen, sondern auch die rechtspraktische Umsetzung in den Regelungen und Verträgen der Verbände (dazu IV.).

1 Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 23. 1. 2019, S. 28

2 Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 26. 4. 2019, S. 32.

3 K. Vieweg, Tatsachenentscheidungen im Sport – Konzeption und Korrektur, in: Chr. Krähe/K. Vieweg (Hrsg.), Schieds- und Wettkampfrichter im Sport, Stuttgart u.a. 2008, S. 53 f.

4 Siehe im Einzelnen unten III.2.

II. Systematisierung der Kampf- und Schiedsrichterentscheidungen

Vom Fußball-Schiedsrichter Hellmut Krug haben wir auf der Ratzeburger Tagung erfahren, dass ein Schiedsrichter in einem Bundesligaspiel durchschnittlich 220 Entscheidungen trifft, dabei über 240 Zweikämpfe beurteilen muss und eine Fehlerquote von 5–10% normal ist.⁵

In allen Wettkampfsportarten sind durch Kampf-/Schiedsrichter Entscheidungen zu treffen. Um welche Art von Entscheidungen es sich handelt, ist von Sportart zu Sportart verschieden. Mit Blick auf die technischen Unterstützungsmöglichkeiten ist es zweckmäßig, diese Vielfalt zu systematisieren. Ich möchte drei Kategorien bilden: die naturwissenschaftlich eindeutigen Ergebnisse, Ereignisse und Bedingungen, die Entscheidungen aufgrund von Beurteilungen und die Ermessensentscheidungen.

1. Erste Kategorie: Naturwissenschaftlich eindeutige Ergebnisse, Ereignisse und Bedingungen

Zu dieser Fallgruppe gehören Ergebnisse, Ereignisse und Bedingungen, die nach Zeit, Höhe, Weite, Temperatur, Windgeschwindigkeit, Gewicht, Anzahl bestimmter Bewegungen, Boden- und Körperkontakt sowie (Grenz-)Linienüberschreitung messbar bzw. sichtbar sind. Einen Entscheidungsspielraum gibt es für die Kampf- und Schiedsrichter dabei nicht.

Die Beispiele sind Legion:

- Leichtathletik: Hoch- und Weitsprung, Läufe (auch Rückenwind), Bodenkontakt beim Gehen, Start oder Fehlstart, Stabwechsel bei Staffeln innerhalb oder außerhalb der Wechselzone
- Fechten: Treffer-Reihenfolge bei Doppeltreffern
- Schwimmen: gleichzeitige Berührung beider Hände bei Wenden im Brustschwimmen; Absprung vom Startblock bei Staffelwechseln
- Kampfsportarten, Reiten, Formel 1: Körpergewicht
- Handball: Schrittfehler
- Basketball: Schrittfehler
- Fußball: Abseits, Ball-Torlinien-Entscheidung
- Eishockey: Puck-Torlinien-Entscheidung
- Tennis: Spielfeldlinien-Entscheidung (in or out?), Netzberührung beim Aufschlag

⁵ H. Krug, Der Entscheidungsdruck des Schiedsrichters, in: Chr. Krähe/K. Vieweg (Hrsg.), Schieds- und Wettkampfrichter im Sport, Stuttgart u.a. 2008, S. 31 (37).

- Skispringen: Weite, Windgeschwindigkeit
- Rodelsport: Temperatur der Kufen
- Geräteturnen
 - Boden: Überschreitung der Grenzl意思ien der Fläche von 12x12 Metern
 - Ringe: Haltedauer 2 Sekunden; Einhaltung der Körperwinkel
 - Sprung: Landung innerhalb oder außerhalb des Korridors

2. Zweite Kategorie: Entscheidungen aufgrund von Beurteilungen

Nach herkömmlichem Verständnis beziehen sich Beurteilungen und etwaige Beurteilungsspielräume auf die Tatbestands-/Voraussetzungsseite einer Entscheidung, während das Ermessen die Rechtsfolgenseite betrifft.

Drei Unterkategorien lassen sich bilden: Beurteilungen mit Bezug zu den Wettkampfbedingungen, mit Bezug zu medizinisch relevanten Ereignissen sowie mit Bezug zu individuellen Verhaltensweisen, insbesondere Bewegungen.

a) Beurteilungen mit Bezug zu den Wettkampfbedingungen

Bei dieser Unterkategorie geht es in erster Linie darum, ob die Wetterbedingungen einen ordnungsgemäßen Wettkampf zulassen, ob z. B. Nebel das Skifahren oder Sturm das Skispringen zu gefährlich machen. Das Wetter kann aber nicht nur das Unfallrisiko steigern, sondern auch die Eigenart der Sportart betreffen. Die „Wasserballschlacht“ – sprich das Fußballländerspiel Deutschland gegen Polen bei der Weltmeisterschaft 1974 – kommt für eine solche Entscheidungssituation in Erinnerung. Ebenso der Pfostenbruch in Mönchengladbach 1971 beim Bundesliga-Spiel gegen Werder Bremen. Für solche Situationen sieht § 7 Ziff. 4 SpielO DFB vor: „Der Schiedsrichter hat in seinem Spielbericht seine Beurteilung der Bespielbarkeit festzuhalten.“

Die regulären Wettkampfbedingungen können aber auch durch nicht vorhergesehene Ereignisse torpediert werden und die Entscheidung erfordern, ob das laufende Spiel unterbrochen oder abgebrochen werden soll. Im DFB-Lehrbrief⁶ werden die in Regel 5 der DFB-Fußball-Regeln 2019/2020 aufgeführten Rechte und Pflichten der Schiedsrichter konkretisiert und folgende Spielabbruch-Kriterien genannt:

- Veränderung der Rahmenbedingungen (z. B. Verschlechterung des Wetters, Ausfall des Flutlichts)

⁶ <https://www.dfb.de/schiedsrichter/aktiver-schiedsrichter/in/artikel/rechte-und-pflichten-des-schiedsrichters-beim-spielabbruch-1685/> (Abruf 22. 2. 2020).

- Einflüsse durch Außenstehende (z.B. Abschuss von Feuerwerkskörpern auf das Spielfeld, Angriff auf Unparteiische, rassistische Aggressionen von Zuschauern)
- Einflüsse durch die Spieler (z.B. nicht mehr kontrollierbare Schlägerei in einer „Rudelbildung“)

b) Beurteilungen mit Bezug zu medizinisch relevanten Ereignissen

Die zweite Unterkategorie betrifft medizinisch relevante Ereignisse, die zum Schutz des Sportlers, aber auch wegen des Ansehens der Sportart beurteilt und entschieden werden müssen. Insbesondere handelt es sich hierbei um Verletzungen in Kampfsportarten (Boxen, Taekwondo, Ringen) und kampfbetonten Sportarten (Eishockey, Fußball, Handball).

Beispiele:

- Boxen: Abbruch wegen Kampf- oder Verteidigungsunfähigkeit oder wegen sportlicher Unterlegenheit allein durch den Ringrichter.⁷
- Fußball: Spielunterbrechung bei ernsthafter Verletzung eines Spielers,⁸ insbes. bei einer Gehirnerschütterung (auch sog. second impact)⁹

c) Beurteilung von Verhaltensweisen als regelgemäß bzw. regelwidrig

Die dritte Unterkategorie betrifft die Beurteilung von Verhaltensweisen. Insbesondere geht es um regelkonformes bzw. regelwidriges Verhalten. Diese Fallgruppe steht besonders häufig im Fokus des Interesses: Abseits oder kein Abseits, Handspiel – ja oder nein?

An den Schiedsrichter, seine Beobachtungs- und Beurteilungsgabe werden besondere Anforderungen gestellt, zumal fußballerische und schauspielerische Leistungen und Fehlleistungen zu komplexen Bewegungen verschmelzen können. In Art. 26 Satz 2 Grundgesetz für Fußballdeutschland¹⁰ heißt es deshalb völlig zu Recht: „Die Schwalbe steht unter seiner (des deutschen Fußballvolks) besonderer Beobachtung.“

⁷ § 32 c) Wettkampfbestimmungen des Deutschen Boxsport-Verbandes.

⁸ Gem. Regel 5 der DFB-Fußball-Regeln 2019/2020 hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen, wenn er einen Spieler ernsthaft für verletzt hält.

⁹ K. Vieweg, Medizinische Probleme im Fußball, in: U. Steiner/W. Walker (Hrsg.), Von „Sport und Recht“ zu „Faszination Sportrecht“, Berlin 2016, S. 667 (673 f.); aktuell <https://www.sportschau.de/fussball/kopfverletzungen-gehirnerschuetterungen-fussball-regelaenderungen-ifab-100.html>. (Abruf 22. 2. 2020).

¹⁰ Das von U. Steiner formulierte Grundgesetz für Fußballdeutschland ist abgedruckt in P. Tettinger/K. Vieweg (Hrsg.), Gegenwartsfragen des Sportrechts, Berlin 2004, S. 255 (260).

Eine vergleichbare Situation stellt im Handball das provozierte oder „getürkte“ Stürmerfoul dar. Schon bei recht leichter Berührung fällt man am Kreis theatralisch in eine hilflose Käferposition.¹¹

Besondere Schwierigkeiten bereitet es bekanntermaßen, die subjektive Seite eines Verhaltens zu beurteilen. Die zweifelhaften und verzweifelten Versuche, Indizien für die Absicht beim Handspiel¹² zu ersinnen, belegen dies für den Fußball deutlich.

Unbestimmte Begriffe in den Verbandsregelungen sind unverzichtbar, schaffen aber eine Beurteilungslast. Wann ist im Fußball ein Foul grob genug, um als „grobes Foul“ zu gelten?¹³ Wann handelt es sich um ein gefährliches Spiel?¹⁴ Wann ist die Härte im Eishockey übertrieben?¹⁵ – Interpretationshilfen der Sportverbände sollen Willkürentscheidungen vermeiden. Ein Rest Beurteilungsspielraum verbleibt beim Schiedsrichter.

Vergleichbare Beurteilungsprobleme stellen sich für Handball-Schiedsrichter bei der Beurteilung, ob ein passives Spiel¹⁶ vorliegt. Wie passiv ist passiv genug? – Für das legendäre Fußballspiel Deutschland-Österreich bei der Weltmeisterschaft in Mexiko hätte mancher Zuschauer sich eine „Zeitspielregelung“ gewünscht.

Besondere Schwierigkeiten bereitet die Beurteilung sportlicher Leistungen mit ästhetischer Komponente – so bei der rhythmischen Sportgymnastik, dem Gerätturnen, dem Eiskunstlauf, dem Kunstspringen und dem Synchronschwimmen. Schwierigkeitsgrad, korrekte Ausführung und Abzüge für Ausführungsmängel können zwar durch Verbandsregelungen vorgegeben werden, bedürfen aber der Beurteilung durch die Kampfrichter. So formuliert der Internationale Turnerbund: „Die Erhaltung der Grundwerte des Turnens wie der Schönheit der Bewegung und der Ästhetik sowie der Harmonie der Bewegung und des richtigen Bewegungrhythmus“¹⁷ ist Sa-

11 So eine Sichtweise des spielentscheidenden Stürmerfouls im Viertelfinalspiel Deutschland – Kroatien bei der Handball-WM 2019. Vgl. Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 23. 1. 2019, S. 23.

12 <https://www.dfb.de/news/detail/von-handspiel-bis-elfmeter-das-sind-die-neuen-regeln-204599/full/1/>

13 Regel 12 der DFB Fußball-Regeln 2019/2020 liefert folgende Interpretation: „Tacklings oder Angriffe, die die Gesundheit des Gegners gefährden oder übermäßig hart oder brutal ausgeführt werden, sind als grobes Foul zu ahnden. Ein Spieler, der im Kampf um den Ball übermäßig hart von vorne, von der Seite oder von hinten mit einem oder beiden Beinen in einen Gegner hineinspringt oder die Gesundheit des Gegners gefährdet, begeht ein grobes Foul.“

14 Regel 12 der DFB Fußball-Regeln 2019/2020 liefert folgende Interpretation: „Als gefährliches Spiel gilt jede Aktion beim Versuch, den Ball zu spielen, durch die jemand verletzt werden könnte (einschließlich des Spielers selbst), und schließt eine Aktion ein, durch die ein nahestehender Gegner aus Angst vor einer Verletzung am Spielen des Balls gehindert wird.“

15 Regel 151 (Roughing) der Internationalen Eishockey-Föderation IIHF.

16 Regeln 7:11 und 7:12. Handballregeln des Internationalen Handball Verbandes IHF.

17 Einführung Wertungsvorschriften ITB 1997.

che der individuellen Beurteilung der Kampfrichter. Auch die Abzüge beruhen bisweilen auf unbestimmten Begriffen. So wurde zu meinen Wettkampfzeiten „unternerisches Verhalten“¹⁸ mit einem Abzug von 0,2 Punkten/Gerät sanktioniert. Ich erinnere mich an einige Diskussionen mit Kampfrichtern, die meine – der Zeit entsprechend – etwas längeren Haare als „unternerisch“ ansahen und ihren von der Hitlerjugend bis in die 1970er Jahre bewahrten Haarschnitt als vorbildlich turnerisch bewerteten.

3. Dritte Kategorie: Ermessensentscheidungen

Die dritte Kategorie umfasst die Ermessensentscheidungen. Sie betreffen die Rechtsfolgende, also regelmäßig die Sanktionen, wenn die Verbandsregelungen – insbesondere aus Gründen der Verhältnismäßigkeit – verschiedene Strafen vorsehen.

So gibt es im Eishockey sechs verschiedene Strafen bzw. Strafzeiten, deren Verhängung – bei Beachtung eines gewissen Rahmens – im Ermessen des Schiedsrichters liegt. In den Fußball-Regeln heißt es: „Der Schiedsrichter entscheidet nach bestem Wissen und Gewissen im Sinne der Spielregeln und im Geist des Fußballs. Er trifft die Entscheidungen basierend auf seiner Einschätzung und hat die Ermessenskompetenz, die angemessenen Maßnahmen im Rahmen der Spielregeln durchzusetzen.“¹⁹

Aus Schiedsrichtersicht ist es wichtig, eine „Linie“ zu vermitteln und berechenbar zu sein. Dies haben die deutschen Schiedsrichter für die Handball-WM 2019 als wesentliche Anforderung klar artikuliert.²⁰

III. Technische Entscheidungshilfen, insbesondere aufgrund der Digitalisierung

1. Digitalisierung

Der Einsatz technischer Hilfsmittel bei der Beurteilung sportlicher Leistungen ist nichts Neues. Stoppuhr, Bandmaß und Zielfoto sind seit Jahrzehnten im Einsatz. Durch die Digitalisierung haben sich – geradezu disruptiv – allerdings neue Möglichkeiten ergeben.

¹⁸ Die aktuellen Regelungen sprechen von „undiszipliniertem und missbräuchlichem Verhalten“.
¹⁹ Regel 5 Ziff. 2 der DFB Fußball-Regeln 2019/2020.

²⁰ Interview R. Schulze und T. Tönnies, Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 15. 1. 2019, S. 23.

Die Frage ist: Was bedeutet die Digitalisierung für das Kampf- und Schiedsrichterwesen?

Digitalisierung wird unterschiedlich verstanden. Eigentlich bezeichnet Digitalisierung nur die einheitliche Darstellung von Information (Sprache, Text, Grafik, Bild, Video, Musik, Dateien) durch die Binärzahlen 0 und 1 mit positiven Effekten unter anderem für die Signalverarbeitung, das verlustfreie Kopieren und Übertragen sowie weitere Verarbeitungsmöglichkeiten und die Verschlüsselung.²¹

Weit verbreitet ist jedoch ein umfassenderes Verständnis, das die beiden anderen Kernelemente der technischen Entwicklung einbezieht: die Mikroelektronik und die drahtlose Kommunikation. Der Entwicklungssprung, den die Mikroelektronik mit sich gebracht hat, wird deutlich, wenn man ein normales Smartphone mit der Computerkapazität vergleicht, das bei den Mondflügen des Apollo-Programms vor 50 Jahren zur Verfügung stand.²² Die Mobiltelefone sind um ein Vielfaches leistungsfähiger. Moderne Prozessoren bestehen heute aus 500 Millionen Transistoren, die auf mit bis zu zehn Lagen übereinander verdrahtet sind. Halbleiterspeicher sind bis zu 200GB verfügbar. Bei den drahtlosen Kommunikationssystemen sind die Übertragungsraten sprunghaft gestiegen. 5G wird gegenüber UMTS einen weiteren Entwicklungsschub bringen.

Der DOSB²³ verwendet Digitalisierung als Schlagwort für neuartige Kommunikationstechnologien, komplexe Onlineportale, schnellere Sammlung und schnelleren Austausch von Daten, die Entwicklung selbststeuernder Algorithmen, eine verbesserte Sensorik und die Ersetzung körperlicher Arbeit durch Roboter. Damit ist die Künstliche Intelligenz angesprochen, die bereits im Rennsport (Formel 1)²⁴ Einzug gehalten hat und im Geräteturnen²⁵ in der Testphase ist.

21 H. Gerhäuser, Digitale Daten in Geräten und Systemen – Entwicklung und Perspektiven, in: K. Vieweg/H. Gerhäuser (Hrsg.), Digitale Daten in Geräten und Systemen, Köln 2010, S. 1 (4).

22 Zum Folgenden H. Gerhäuser (Fn. 21), S. 3 ff.

23 DOSB-Mitteilungen Nr. 24/2017 vom 13. 6. 2017, S. 32.

24 Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 20. 11. 2018, S. 23.

25 Dazu sogleich unter III.2.

2. Verwendungsbeispiele

Technische Entwicklungen erlauben zunehmend, Entscheidungen der Kampf- und Schiedsrichter zu ersetzen oder wenigstens zu unterstützen.

Dazu einige Beispiele:

- Die elektronische Zeitmessung ist bis zu 1/1000 Sekunde präzise. Die Stoppuhr kannte nur 1/10 Sekunden.
- Die elektronische Startkontrolle reagiert, wenn zwischen dem Startsignal und dem Lösen vom Startblock eine naturwissenschaftlich begründete menschliche Mindestreaktionszeit unterschritten wird. Damit kann ein Fehlstart festgestellt werden.
- Zielfotos werden elektronisch so bearbeitet, dass ein Zeit-Körper-Raster bei Überqueren der Ziellinie entsteht mit der Genauigkeit von 1/100 Sekunde und wenigen Millimetern.
- Weitemessungen werden durch Video-/Lasertechnologie vorgenommen.²⁶

Insbesondere durch das Medium Fernsehen sind Entscheidungshilfen auch für die Zuschauer präsent. Das Fernsehen wirkt unter anderem durch folgende Maßnahmen als Treiber der technischen Entwicklung:

- Kalibrierung von Linien (Tennis, Rudern, Fußball, Skispringen)
- Kameraeinsatz: Anzahl, Positionierung, Zeitlupe und parallele Kameraführung
 - Anzahl²⁷
 - Positionierung: In Barcelona und einigen anderen spanischen Fußballstadien werden 38 Kameras rund um das Spielfeld und in der Luft so positioniert, dass die Zuschauer in der Wiederholung praktisch aus jedem Winkel um die Spieler „herumfliegen“ können.²⁸
 - Zeitlupe und Einzelbilder (High-Speed-Kameras)
 - Kameraführung parallel zu den Bewegungsabläufen auf Parallel-Schienen (zunächst bei Hunderennen)

Hinzukommen technische Entwicklungen für einzelne Sportarten.

- Skispringen: Ein 30,7-g-Chip zeigt Geschwindigkeit und Flughöhe in jeder Phase des Fluges, Winkel der V-Stellung und Aufkantung der Ski an.²⁹

²⁶ Trotzdem kann es zu Problemen kommen. Bei der Leichtathletik-EM 2018 wurde der Schatten mitgemessen, Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 10. 8. 2018, S. 22.

²⁷ Die Frage „Wo ist Behle?“ des ZDF-Reporters B. Morawitz am 17. 2. 1980 anlässlich der Olympischen Winterspiele in Lake Placid würde sich heute nicht mehr stellen.

²⁸ Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 4. 3. 2019, S. 22.

²⁹ Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 28. 12. 2017, S. 28.

- Geräteturnen: „Smart Rings“ bei der EM 2014 in Sofia³⁰ und das Fujitsu-FIG-Projekt Tokio 2020

Das japanische Unternehmen Fujitsu stellte bei der Turn-WM 2017 in Montreal³¹ mit Blick auf die Olympischen Spiele in Tokio 2020 ein Projekt vor, das die Kampfrichter bei ihrer Bewertung unterstützen soll.³² Testweise kam es bei den Weltmeisterschaften 2018 in Doha und 2019 in Stuttgart³³ an einigen Turngeräten (Pauschenpferd, Ringe, Sprung, Schwebebalken) zum Einsatz. Mit jeweils mehreren Laser-Kameras und dem Einsatz künstlicher Intelligenz werden 3D-Aufnahmen erstellt und wird die D-Note³⁴, die die Schwierigkeit anzeigt, berechnet³⁵. Zukünftig soll sogar die Berechnung der die technische Ausführung betreffenden E-Note durch Computer erfolgen können.³⁶

30 M. J. J. Aarts/A. H. M. Pluk, Hawkeye for Gymnastics Automatic Evaluation of Hold Time in Still Rings Exercises During The European Championships Gymnastics 2014; https://www.researchgate.net/publication/314370001_ (Abruf 22. 2. 2020).

31 The International Gymnastics Federation/Fujitsu Ltd. Press Release October 7, 2017.

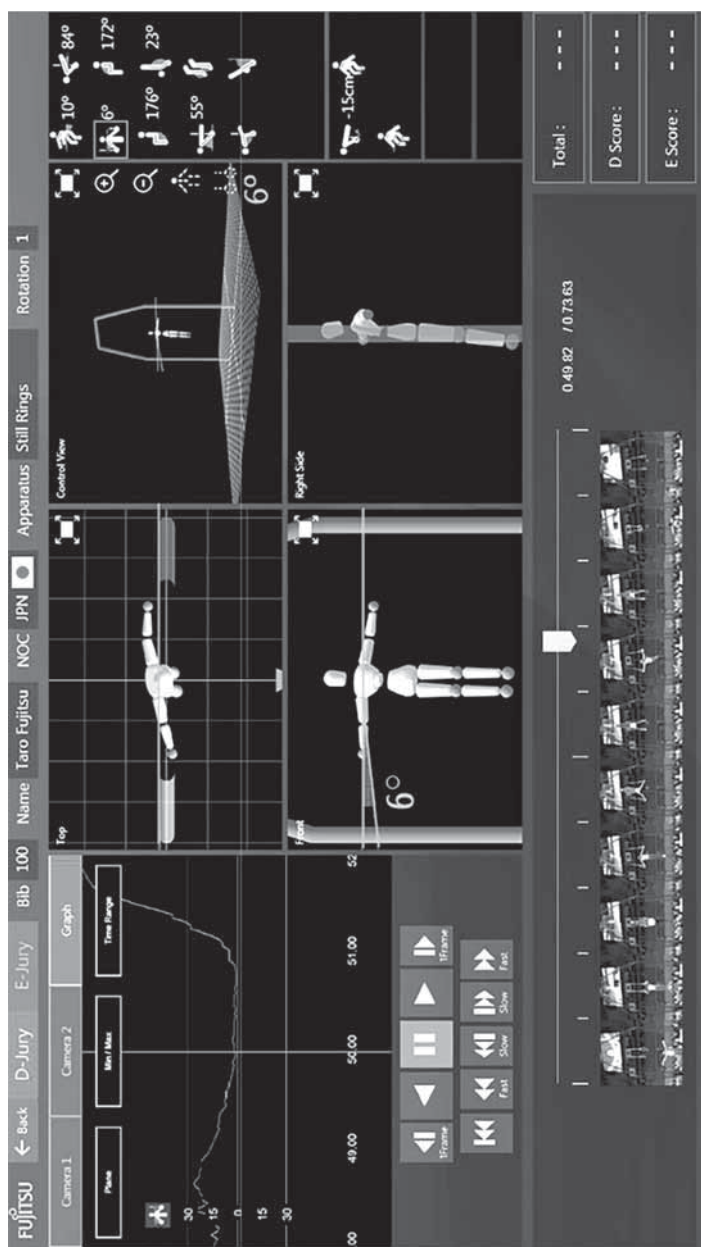
32 Nähere Informationen unter <https://www.fujitsu.com/global/about/resources/news/press-releases/2019/1002-01.html>; <https://www.fujitsu.com/global/about/resources/case-studies/vision/gymnastics-sport/>; einen Eindruck vermittelt das von Fujitsu verbreitete Video https://www.youtube.com/watch?v=Flz5WkyXL5Q&trk=organization-update-content_share-video-embed_share-article_title; zu den Vor- und Nachteilen S. Lee, The Pros and Cons of Artificially Intelligent Judges in Gymnastics <https://the gymter.net/2018/05/17/the-pros-and-cons-of-artificially-intelligent-judges-in-gymnastics/> (Abrufe 22. 2. 2020).

33 Hierzu S. Schmidt, Leon August 2019, S. 24 f.; dies., Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 11. 10. 2019, S. 27.

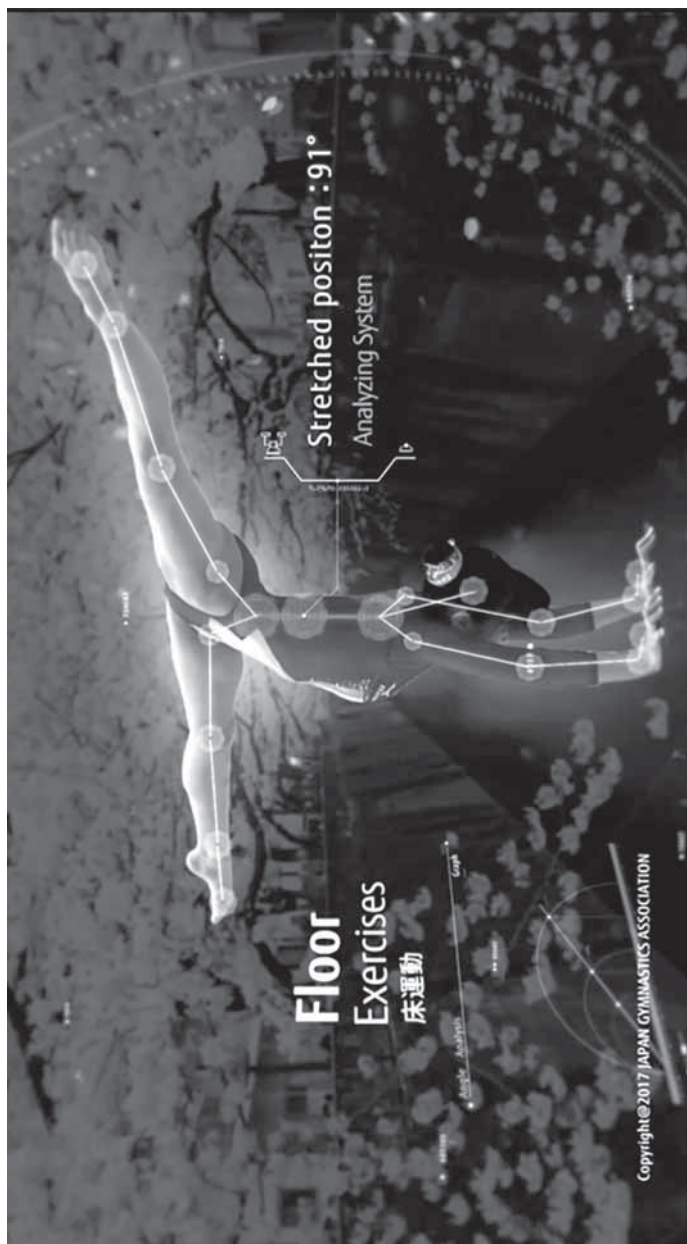
34 Die D-Note setzt sich zusammen aus den Werten für die Schwierigkeit der einzelnen Elemente, deren Verbindung und der Erfüllung von Elementgruppen.

35 Laut FIG-Sportdirektor St. Butcher können die Computer die D-Note für die ganze Übung selbständig errechnen. L.c. S. Schmidt (Fn. 33).

36 So ein Entwickler von Fujitsu. L.c. S. Schmidt (Fn. 33).



Quelle: Fujitsu: Tokyo-Olympics-3D-image



Quelle: Fujitsu: Tokyo-Olympics-3D-image

IV. Rechtsfragen

Ich komme auf die eingangs gestellte Kernfrage zurück: Wie können die Entscheidungen der Kampfrichter und Schiedsrichter unter Zeit- und Richtigkeitsaspekt mit welchem technischen und wirtschaftlichen Aufwand optimiert werden? – Eine Patentlösung für alle Fallkategorien gibt es nicht. M.E. sollte man differenzieren:

1. Erste Fallgruppe: Naturwissenschaftlich eindeutige Ergebnisse, Ereignisse und Bedingungen

Für die erste Fallgruppe der naturwissenschaftlich eindeutigen Ergebnisse, Ereignisse und Bedingungen sollten die technischen Möglichkeiten – soweit wirtschaftlich vertretbar – genutzt werden. Damit einher geht eine Entscheidungsdelegation auf ein technisches Mess-System, dessen korrekte Funktionsweise z.B. durch Zertifizierung, Funktionskontrollen und menschliche Beobachtung sowie eventuell durch redundante Systeme sichergestellt werden muss. Die technische Entwicklung eröffnet leider auch Manipulationsmöglichkeiten, die nicht so leicht zu entdecken sind wie die um 58 cm gesteigerte Weitsprungleistung (8,38 m statt 7,80 m) von Giovanni Evangelisti bei der Leichtathletik-Weltmeisterschaft 1987 in Rom.³⁷ Die Vorgänge bei den Olympischen Winterspielen 2014 in Sotschi sollten allen eine Warnung sein.

Technische Entwicklungen können auch angeregt werden. Der Bodenkontakt beim wettkampfmäßigen Gehen müsste eigentlich durch Minisensoren zweifelsfrei festgestellt werden können. Die Richtigkeitsquote der Disqualifikationen könnte dadurch verbessert und Konflikte vermieden werden.

2. Zweite Fallgruppe: Entscheidungen aufgrund von Beurteilungen

Bei den Entscheidungen aufgrund von Beurteilungen sind die *drei Unterkategorien* aufzugreifen.

- a) Bei der Beurteilung der Wettkampfbedingungen stehen häufig Sicherheitsüberlegungen im Vordergrund. Da es eine absolute Sicherheit auch im Sport nicht gibt, ist hier m. E. ein Beurteilungsspielraum erforderlich. Dies hat insbesondere Bedeutung für etwaige Haftungsfragen.

37 <https://www.munzinger.de/search/portrait/Giovanni+Evangelisti/1/2458.html> (Abruf 22. 2. 2020).

- b) Die zweite Unterkategorie – Beurteilungen mit Bezug zu medizinisch relevanten Ereignissen – erfordert die Einschätzung, wie ernst z. B. ein Zusammenstoß beim Fußball (Fall Christoph Kramer) oder ein Niederschlag beim Boxen zu nehmen ist. Videoaufzeichnungen können hierbei eine wertvolle Hilfe sein. Erfreulicherweise wird derzeit die Gehirnerschütterungsproblematik beim Fußball erforscht.³⁸ Der Informationsstand der Schiedsrichter muss auch seltene Risiken (z. B. second impact) umfassen. Die von Experten empfohlenen und von Verbandsregelungen vorgegebene Verfahrensweise (SCAT 4) ist zu beachten.³⁹
- c) Die dritte Unterkategorie – Beurteilung von Verhaltensweisen als regelkonform oder regelwidrig – ist im Wesentlichen deckungsgleich mit der sog. Tatsachenentscheidung.

Zu Konzeption, Begriff und Problematik der Tatsachenentscheidung habe ich eingehend in Ratzeburg referiert⁴⁰. Hier kann ich mich deshalb auf eine kurze Wiederholung beschränken. Nach der Konzeption der Tatsachenentscheidung sollen Tatsachenfeststellungen endgültig auf dem Spielfeld getroffen und nicht nachträglich – sei es durch ein Verbandsgericht, sei es durch ein staatliches Gericht – am „grünen Tisch“ korrigiert werden. Im englischen Sprachraum haben sich hierfür die Bezeichnungen „field of play decision“ bzw. „field of competition decision“ eingebürgert. Beim nicht einheitlich definierten Begriff der Tatsachenentscheidung geht es im Kern darum, solche Entscheidungen von Schiedsrichtern und Kampfrichtern, die sich unmittelbar aus der Beurteilung einer Spiel- bzw. Wettkampfsituation ergeben und die im Nachhinein so nicht wiederholbar sind, als endgültig zu akzeptieren. Auf diese Weise sollen der reibungslose Ablauf des Wettkampfs gewährleistet, Kausalitätsdiskussionen vermieden und die Autorität des Schieds- bzw. Kampfrichters nicht untergraben werden.

Das Konzept der Tatsachenentscheidung bewertet die rasche Endgültigkeit der Entscheidung generell als wichtiger als ihre Richtigkeitsgewähr. Hieraus resultieren Probleme: Die Wahrscheinlichkeit von Fehlern bei der Tatsachenfeststellung divergiert von Sportart zu Sportart. Höchste Anforderungen an die Kampfrichter sind bei der Beobachtung komplizierter, in bestimmter Weise definierter Bewegungsabläufe (z. B. wettkampfmäßiges Gehen, Geräteturnen) gestellt.

38 <https://www.bisp-surf.de/Record/PR020171200120>; <https://www.gesundheit-adhoc.de/sport/medizin-kopfbaele-im-fussball-risiko-fuer-das-gehirn-studie-mit-zwischen-ergebnissen-auf.html> (Abruf 22. 2. 2020)

39 K. Vieweg, Medizinische Probleme im Fußball, in: U. Steiner/W. Walker (Hrsg.), Von „Sport und Recht“ zu „Faszination Sportrecht“, Berlin 2016, S. 667 (673 f.).

40 K. Vieweg (Fn. 3).

Zwei Probleme habe ich damals angesprochen: Zum einen die Abgrenzung von Tatsachenentscheidungen und Regelauslegung. Die verzweifelten und m.E. nicht besonders glücklichen Versuche, die Absicht beim Handspiel mit zweifelhaften Indizien nachzuweisen, belegt die nach wie vor bestehende Aktualität. So ist eine Interpretation mit dem Ergebnis, dass die Stürmer lernen müssen, wie man treffsicher die Hand von Verteidigern im Strafraum aus kurzer Entfernung trifft – Parallele zur kurzen Ecke im Hockey – nicht zielführend.

Zum anderen ging es in Ratzeburg um organisatorische Maßnahmen, insbesondere um technische Entwicklungen – unser heutiges Thema.

Die Frage, wie weit die Bedingungen für die Richtigkeit der Tatsachenentscheidungen optimiert werden sollen, lässt sich durchaus mit Verhältnismäßigkeits- und Fairnessüberlegungen beantworten. In Ratzeburg habe ich die Problematik der Tatsachenentscheidung mit dem sportrechtlichen Fairnessprinzip in Beziehung gesetzt. Dabei ergaben sich zwei Ergebnisse: Zum einen sah ich es grundsätzlich als erforderlich an, die verfügbaren technischen Hilfsmittel einzusetzen. Zum anderen sollte eine Fremdkontrolle in Form von Protesten (der Sportler, Trainer und Verbände) zugelassen werden.

Die damaligen Überlegungen möchte ich jetzt noch um die Frage ergänzen, ob und inwieweit der Einsatz technischer Entscheidungsträger oder Entscheidungshilfen transparent gemacht werden muss. Ich vertrete seit meiner Habilitationsschrift⁴¹ die These, dass die Verbände als Konsequenz der wechselseitigen Förderpflicht Vieles detailliert regeln müssen und sich nicht in einen – Willkür erlaubenden – Normenmangel flüchten dürfen. Das gilt auch hier: Sportler, Trainer und sonstige Verbandsangehörige müssen wissen, wie die Entscheidungen zustande kommen, nicht zuletzt um ggf. Protest einlegen zu können. Von dieser Transparenz profitieren auch Verbandsexterne wie die Medien und die Zuschauer. Info-Veranstaltungen sind insofern hilfreich.

Bis zum Letzten müssen die technischen Möglichkeiten aber nicht ausgereizt werden. Beim Turnen könnten die Winkelabweichungen und die fehlenden Sekundenbruchteile an der vorgegebenen Haltedauer zwar mit entsprechenden Teilabzügen sanktioniert werden. Nötig wäre – wie in Schulzeiten – eine Interpolation, wenn nicht schon der Computer das Rechenwerk erledigt. Die Akzeptanz von Toleranzen wäre m.E. aber der bessere Ansatz.

41 K. Vieweg, Normsetzung und -anwendung deutscher und internationaler Verbände, Berlin 1990, S.244 ff.

Generell ist auch der wirtschaftliche Aufwand zu berücksichtigen. In der Kreisklasse können nicht die Investitionen verlangt werden, die in der Bundesliga „aus der Portokasse“ finanziert werden können.

Verbandsautonomie und Fairness-Prinzip können also als Maßstab herangezogen werden, wenn es um das Ob und Wie der Digitalisierung geht.

Um ein Beispiel zu nennen: Bei einer Laufzeit von über einer Minute muss nicht 1/1000 Sekunde über den Sieg entscheiden. Auch eine Doppelvergabe der Goldmedaille widerspräche nicht dem Fairness-Prinzip. Eine dahingehende Regelung wäre von der Verbandautonomie gedeckt.

Die Digitalisierung beschert uns aber auch neue interessante Rechtsfragen. So werden Daten verbreitet generiert, die nicht nur für die Wettkampftrennung relevant sind, sondern auch und gerade trainingswissenschaftliche Erkenntnisse beinhalten. – Wem gehören diese Daten? Darf die ausländische Konkurrenz sie einsehen und für das eigene Training nutzen? Dürfen die Daten an kommerzielle Hersteller für E-Sport-Produkte veräußert werden? Wie sieht es mit dem datenschutzrechtlichen Lösungsanspruch und dem „Recht auf Vergessenwerden“ (Art. 17 Abs. 2 DS-GVO) aus? Das Internet vergisst bekanntermaßen nichts.⁴² Neben der Datenschutzproblematik ist auch die Datensicherheit – wie vorhin angesprochen – zu bedenken⁴³. Der Hacker-Problematik kommt hier m. E. ein besonderer Stellenwert zu.

Wie sieht es mit der Kontrolle der Entscheidungen der Wettkampf- bzw. Kampfrichter aus? – Die Tatsachenentscheidung ist per definitionem nicht justizierbar. Die Kontrollmechanismen sind andere. Die Zuschauer können auf dem Handy in Zeitlupe und von allen Seiten die fragliche Aktion sich ansehen und daraufhin die Tatsachenentscheidung des Schiedsrichters selbst bewerten. Die verbandsinterne Qualitätssicherung erfolgt mit denselben medialen Mitteln im Rahmen der Schiedsrichter-Beobachtung. Ein Informationsgefälle zwischen den Fernsehzuschauern und dem Schiedsrichter würde bei diskutablen Entscheidungen keineswegs die Autorität und Souveränität des Schiedsrichters stützen, sondern umgekehrt untergraben.

3. Dritte Fallgruppe: Ermessen

Ermessensentscheidungen sind grds. von der Verbandautonomie gedeckt, soweit sie unverzichtbar sind. Einschränkungen sind zu überlegen, wenn die Ermessensentscheidung auf feststellbaren Tatsachen – z. B. einer Spiel-

⁴² Eine Parallel-Diskussion gibt es im Automobilbereich im Zusammenhang mit dem autonomen und vernetzen Fahren.

⁴³ K. Vieweg, Sportdaten nutzen, schützen und sichern, *SpuRt* 2019, S. 189.

unterbrechung aufgrund einer Verletzung bei der Bemessung der Nachspielzeit – beruht. Die ins Ermessen gestellte Auswahl der angemessenen Sanktion ermöglicht es den Schiedsrichtern, mit Blick auf die Spielweise der Mannschaften eine für das Spiel förderliche Linie zu entwickeln und verständlich zu kommunizieren.

V. Zusammenfassung

Die mit dem Schlagwort „digitale Transformation“ bezeichnete Entwicklung hat auch in vielfältiger Weise den Sport und damit das Kampf- und Schiedsrichterwesen erfasst. Drei Kategorien von Entscheidungen lassen sich bilden: Entscheidungen auf naturwissenschaftlich eindeutiger Grundlage, Beurteilungsentscheidungen und Ermessensentscheidungen. Die technischen Entwicklungen erlauben exakte oder zumindest präzisere Entscheidungen der Kampfrichter und Schiedsrichter. Das sportrechtliche Fairness-Prinzip spricht für die Nutzung dieser Möglichkeiten im Rahmen der wirtschaftlichen Vertretbarkeit. Die Erfüllung der aus der wechselseitigen Förderpflicht ableitbaren Regelungspflicht der Verbände führt zu einer Transparenz und damit – hoffentlich – zu einer Steigerung der Akzeptanz der technisch getroffenen oder durch Technik unterstützten Entscheidungen. Datenschutz und Datensicherheit verdienen besondere Aufmerksamkeit.

Digitalisierung im Bereich der Medien: Ausgewählte rechtliche Fragestellungen im Zusammenhang mit Sportübertragungsrechten*

Adrian Fikentscher

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung	39
II. Rechtstatsachen zur Entwicklung der Digitalisierung in den Medien und bei Sportübertragungen.....	40
1. Übertragungswege und Empfangsgeräte	40
2. Digitale Sportangebote	41
3. Nutzerverhalten	43
III. Ausgewählte rechtliche Fragestellungen.....	44
1. Welchen Einfluss hat die Digitalisierung auf die kartellrechtliche Beurteilung der Zentralvermarktung?	44
2. Wie geht das Rundfunkrecht mit der Digitalisierung bei Sportübertragungen um?	52
3. Welche Rolle spielt die Digitalisierung im Bereich des Urheberrechts am Beispiel des Embedding und was gilt für Sportübertragungsrechte?.....	55
IV. Zusammenfassung	60

I. Einleitung

Die Medien sind inmitten eines digitalen Umbruchs. Manche sprechen von digitaler Transformation, andere gar von einer digitalen Disruption. Als Frage formuliert: Mit welchen Inhalten auf welchen Übertragungswegen hin zu welchen Empfangsgeräten erreichen Inhalteanbieter in Zukunft ihre Nutzer, die früher noch – je nach Medium – konvergenzfrei Zuschauer, Hörer und Leser hießen? Im Zusammenhang mit der medialen Sportberichterstattung könnte die Frage wie folgt formuliert werden: Wie verändert die Digitalisierung die audiovisuelle Sportberichterstattung? Und, rechtlich gesprochen: Welche Rolle spielt die Digitalisierung bei Rechtsfragen im Zusammenhang mit Sportübertragungsrechten?

* Überarbeitete und leicht erweiterte und aktualisierte Fassung des Vortrags vom 18. 05. 2019. Der Vortragsstil ist beibehalten. Der Beitrag gibt die persönliche Auffassung des Verfassers wieder.

Im Folgenden beschäftigt sich der erste Teil stichpunktartig mit den Rechtstatsachen, also mit der Entwicklung der Digitalisierung anhand einzelner Beispiele zu (a) Übertragungswegen und Empfangsgeräten, (b) zur Angebotsentwicklung bei digitalen Sportmedienangeboten und (c) zum Nutzerverhalten. Der zweite Teil hat folgende ausgewählte rechtliche Fragestellungen aus dem Kartellrecht, aus dem Rundfunkrecht und aus dem Urheberrecht zum Gegenstand:¹ (a) Wo spielt die digitale Entwicklung im Kartellrecht bei den Sportübertragungsrechten eine Rolle? Dieser Frage wird vornehmlich mit Blick auf den Bundesligafußball sowie auf die UEFA Champions League nachgegangen. Konkret lautet die Frage dort: Welchen Einfluss hat die Digitalisierung auf die kartellrechtliche Beurteilung der Zentralvermarktung? (b) Rundfunkrechtlich gehen wir der Frage am Beispiel der Übertragung der Handball WM 2017 durch das Bankhaus DKB² nach: War die DKB rundfunkrechtlich berechtigt, die Handball-WM im Internet zu senden und zu verbreiten? (c) In urheberrechtlicher Hinsicht schließlich bietet sich das Thema „Embedding“ an, die besondere Form der Verlinkung durch einen sog. eingebetteten Link: Gelten eigentlich, so die Frage hier, die für das Embedding urheberrechtlich entwickelten Grundsätze auch für Sportübertragungen?

II. Rechtstatsachen zur Entwicklung der Digitalisierung in den Medien und bei Sportübertragungen

1. Übertragungswege und Empfangsgeräte

Von der Entwicklung der ersten Wochenzeitung in 1610 bis zur Erfindung des Radios 1923 dauerte es 300 Jahre, vom Radio bis zur Fernsehübertragung 1952 waren es knapp 30 Jahre. Die Einführung des Farbfernsehens folgte 1967. Seit 1991 gibt es das World Wide Web, das, was wir heute im Wesentlichen umgangssprachlich unter „Internet“ verstehen.

-
- 1 Ein weiteres Beispiel für die Digitalisierung berührt unmittelbar auch die Athletenrechte, so bei der Frage, ob das IOC bzw. der nationale Olympische Verband Sportlern die Verwendung von Stand- oder/und Bewegungsbildern von den Olympischen Spielen auf den eigenen Social Media Accounts verbieten kann (sog. Rule 40-Verfahren), siehe hierzu Entscheidung des Bundeskartellamts (B2–26/17) vom 25. 02. 2019, abrufbar unter https://www.bundeskartellamt.de/SharedDocs/Entscheidung/DE/Entscheidungen/Missbrauchsaufsicht/2019/B2-26-17.pdf?__blob=publicationFile&v=3.
 - 2 <https://www.faz.net/aktuell/sport/handball-wm/dkb-sichert-sich-rechte-an-handball-wm-2017-in-frankreich-14607756.html>.

Spätestens mit der Einführung der DSL-Flatrate 1998 und nach 2004 mit der Einführung der UMTS-Übertragung wurde das Internet bedeutsam für Sportübertragungen. Diese Bedeutung erhöhte sich im Zusammenhang mit Audio- oder Videonutzung mit dem Smartphone nach 2008, verbunden mit der Einführung von Apps und mit portablen Geräten mit größerem Bildschirm wie iPads oder Tablets. Parallel dazu entwickelten sich die Fernsehgeräte als Hybridgeräte, geeignet zum Empfang des Internetprotokolls dank des HbbTV-Standards, ferner das qualitativ hochwertige, hochauflösende Fernsehen (HD). Diese ständig sich fortentwickelnde Technik bei Empfangsgeräten und Verbreitungswegen fand im Wesentlichen innerhalb von 10 Jahren (von 1998 bis 2008) statt. Sie ist nicht zu Ende, auch wenn sie sich – dort – ein wenig beruhigt zu haben scheint. Aktuell geht es vor allem um die Weiterentwicklung von 3D-Übertragungsformaten (UHD, 4 K, 8 K). So wurden erstmals bei der Fußball-WM 2018 alle 64 Spiele im UHD-Format 4 K produziert. Ferner geht es um die Entwicklung von marktfähigen Inhalten unter Verwendung der neuen Technologien.

2. Digitale Sportangebote

Eher leicht zeitversetzt als parallel zur technischen Entwicklung entwickelten sich die Video-Angebote im Internet. Netflix investiert seit 2008 in Online-Streaming-Angebote im Bereich Serien und Filme, seit 2014 in Deutschland, ebenso wie Amazon Prime, bereits seit 2013 auch Maxdome, das nationale Angebot von P7S1, ferner auch, seit 2016, TV Now von RTL. Im Sport erinnern sich manche vielleicht noch an laola.tv, Anfang der 2000-er Jahre ursprünglich zum Zweck der Verbreitung von Highlight-Clips gegründet. Laola.tv investierte dann sehr schnell auch in Live-Streams. Anlass dafür war für laola.tv die Zusammenarbeit mit Sportwettanbietern, die ihrerseits einen Zugang zum Livestream-Signal für ihr Wettangebot benötigten.

Neben den bekannten Sendern wie bspw. ARD³, ZDF⁴, RTL⁵, Sat.1⁶, Sport1⁷ und Eurosport⁸ mit ihren zusätzlichen Internetangeboten gibt es nunmehr verschiedene weitere Anbieter von sportsspezifischen Videoinhalten im Internet. Diese Entwicklung geht einher mit einer deutlichen Inter-

3 www.sportschau.de.

4 www.zdfsport.de.

5 www.tvnow.de.

6 www.ran.de.

7 www.sport1.de. Der Erfolg von www.sport1.de war wesentlicher Grund für die Umbenennung von DSF in Sport1.

8 www.eurosport.de.

nationalisierung, wie das Beispiel DAZN⁹ zeigt, seit August 2016 im deutschen Markt aktiv, mit Schwerpunkten auch in Spanien, Italien, Japan und Kanada. Schwerpunkte des Angebots liegen im nationalen und internationalen Ligensport.

Zunehmend werden Sportinhalte auch verwendet, um die eigenen Plattformen wie TV Now (RTL) oder Joyn (P7S1) oder schließlich Magenta.tv (Telekom) im gegenwärtig anlaufenden Wettbewerb der Plattformen zu vermarkten.

Als erste internationale Großveranstaltung, die auf neuen Medienplattformen umfassend verwertet wurde, gelten die Olympischen Spiele in Athen im Jahre 2004. In Europa wurden innerhalb eines Monats über 2000 Videoclips produziert und über 405.000 Videostreams hergestellt. 2013 wurden erstmals Clips von der Fußball-Bundesliga für das Internet lizenziert und verbreitet.¹⁰ 2019 erwarb erstmals in Deutschland mit Amazon eines der großen GAFA-Unternehmen Sportrechte in Form der UEFA Champions League.¹¹

Neben den Medienunternehmen verwenden aber auch die Verbände audiovisuelle Inhalte zur Eigendarstellung¹² und stellen diese Inhalte zusätzlich auch ihren Sponsoren¹³ zur Verfügung. In diesem Zusammenhang ist auch das Vorhaben des IOC zu verstehen, einen digitalen Olympic Channel zu kreieren, der insbesondere in Ländern, in denen Olympische Sportarten in den Jahren außerhalb von Olympischen Spielen weniger Beachtung finden als bspw. im deutschen Fernsehen, ihre Mitglieder und Fans erreichen sollen.¹⁴ Ähnlich operiert auch in Deutschland www.sportdeutschland.tv, das sich auf sog. Randsportarten konzentriert, aber auch Spiele der Handball-EMs und Handball-WMs überträgt.¹⁵ Da das Internet im Hinblick auf die Bildqualität geringere Produktionsanforderungen stellt, lassen sich bei spezifisch für das Internet produzierten Inhalten auch die Kosten erheblich senken, was eine audiovisuelle Verbreitung dieser Sportarten im Internet erleichtert.

9 www.spox.de.

10 Siehe <https://www.axelspringer.com/de/presseinformationen/bild-erwirbt-bundesligarechte>.

11 <https://www.sueddeutsche.de/medien/amazon-prime-champions-league-sky-dazn-1.4717368>. Da die übrigen Pakete von DAZN erworben wurden, werden ab der Saison 2021/22 mit Ausnahme des Endspiels, für dessen Rechte das ZDF den Zuschlag erhalten hat, die Spiele ausschließlich über den Verbreitungsweg Internet gesendet werden.

12 Siehe bspw. die Bewegtbildangebote bei www.biathlonworld.com.

13 Siehe bspw. bei Viessmann das Angebot unter <https://www.wir-sind-winterfans.de>

14 Siehe bspw. die Entwicklung mit eigenen Länderversionen in den USA oder China.

15 www.sportdeutschland.tv

3. Nutzerverhalten

Hier sind folgende Daten bemerkenswert, die bei aller digitaler Transformation die Bedeutung der klassischen Fernsehverbreitung unterstreichen:¹⁶

- Für das Jahr 2018 gilt: Das klassische Fernsehgerät ist die häufigste audiovisuelle Mediennutzung mit 67 % aller Mediennutzungen.
- Weiterhin geben die TV-Empfangswege den Ton an mit 69 % im Vergleich zum Internet als Empfangsweg mit 26 %.
- Das Verhältnis linearer Nutzung zur Nutzung auf Abruf liegt ebenfalls bei 76 % zu 24 %.

Diese Feststellungen gelten erst recht im Sport. Auch dort steht die lineare Fernsehverwertung weiterhin im Vordergrund.

Parallel dazu ist die Entwicklung der digitalen Nutzung audiovisueller Sportinhalte beeindruckend. Bei den Olympischen Spielen 2004 wurden europaweit 216.000 Angebote abgerufen und damit ein Material von 8200 Stunden konsumiert. Für diesen kostenlosen Dienst hatten sich 70.000 Nutzer aus 38 Ländern registriert.¹⁷

14 Jahre später lächeln wir müde bei diesen Zahlen. Zur Fußball-WM 2018 gab es allein bei der ARD 60,1 Mio. Visits für das WM Online-Angebot. Ferner haben bei Spielen, vor allem den Nachmittagsspielen, über 10% der Zuschauer den Internetstream genutzt, um das jeweilige Spiel live zu verfolgen.¹⁸ Am Arbeitsplatz und unterwegs ist ein Internetzugang eher verfügbar als ein herkömmliches Fernsehempfangsgerät.

In der Maßeinheit Gigabyte lässt sich die Entwicklung wie folgt ausdrücken: Das Datenvolumen stieg von 2010 bis 2019 von unter 5 Mio. GB auf 75 Mio. GB, also um den Faktor 15.¹⁹

Insgesamt verläuft bei Sportübertragungen diese Entwicklung deutlich schwächer als im Bereich der fiktionalen Inhalte. In der jungen Altersgruppe ist die Abrufnutzung (VOD) auf gutem Weg, die lineare Nutzung abzulösen.²⁰ Diese Entwicklung erhöht interessanterweise umgekehrt für lineare Angebote das Interesse an Sportinhalten und veranlasst die Anbieter, die Verwertung von Sportereignissen im Internet im Schwerpunkt auf eine

16 Siehe hierzu bspw. die ARD/ZDF-Studie zu Massenkommunikation von 2019, abrufbar unter https://www.ard-werbung.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/Mip_MK_MK-Trends/ARD-ZDF-Massenkommunikation_Trends_2019_PUBLIKATION.pdf

17 Quelle: EBU.

18 Quelle: ARD.

19 Quelle: ARD.

20 Dies gilt insbesondere für die unter 30-Jährigen, hier überwiegen bei der Nutzungsdauer bereits nichtlineare Angebote, siehe ARD/ZDF-Studie zu Massenkommunikation von 2019, abrufbar unter https://www.ard-werbung.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/Mip_MK_MK-Trends/ARD-ZDF-Massenkommunikation_Trends_2019_PUBLIKATION.pdf.

komplementäre Berichterstattung zu beschränken, ergänzend zur linearen Hauptverbreitung im (hybriden) Fernsehen.

Zusammengefasst lässt sich festhalten:

- Der digitale Wandel hat einen erheblichen Einfluss auf die Art und Weise, wie audiovisuelle Inhalte verbreitet und wie sie konsumiert werden. Dies gilt auch für Sportübertragungen.
- Diese digitale Entwicklung hat aber eines nicht verändert: Der Sport ist auf dem Bildschirm weiterhin vor allen Dingen ein lineares Ereignis, ein lineares Live-Ereignis. Er ist inzwischen aufgrund der Digitalisierung sogar eines der wenigen verbleibenden Live-Ereignisse, denn Fiktionales wird zunehmend als Abrufinhalt konsumiert.
- Zugleich können im Internet weniger populäre Sportarten aufgrund geringerer Produktionskosten stärker mit Bewegtbildern verbreitet werden.
- Bei Sportübertragungen ist daher weniger von einer Disruption auszugehen als – bis dato – von einer Transformation, die neue Geschäftsmodelle bei – in der Regel komplementären – nicht-linearen Inhalten eröffnet, ohne die bisherigen klassischen linearen Inhalte in Frage zu stellen.

III. Ausgewählte rechtliche Fragestellungen

Die Betrachtung beschränkt sich auf *rechtliche* Fragestellungen. Davon lassen sich unterscheiden die vielfältigen gesetzgeberischen Entwicklungen im Zusammenhang mit der Digitalisierung im Bereich der audiovisuellen Medien, so z. B. zuletzt auf EU-Ebene im Zusammenhang mit der jüngsten Urheberrechtsreform²¹ oder zuletzt im Zusammenhang mit der Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste und deren Umsetzung in nationales Recht durch die Einführung des Medienstaatsvertrages. Auf diese kann aus Zeitgründen nicht eingegangen werden.²²

1. Welchen Einfluss hat die Digitalisierung auf die kartellrechtliche Beurteilung der Zentralvermarktung?

Das Thema der Zentralvermarktung von Rechten stellte sich in den 1990er Jahren im Schwerpunkt als Streitfrage des Verhältnisses zwischen den Vermarktungsmöglichkeiten von Vereinen im Unterschied zum Verband, mit entsprechenden Auswirkungen für den Zuschauer. Hintergrund war der

21 Siehe hierzu die Beiträge des ZUM-Symposiums am 01. 02. 2019, veröffentlicht in ZUM 2019, S. 281 ff.

22 Siehe hierzu die Beiträge des ZUM-Symposiums am 09. 11. 2018, veröffentlicht in ZUM 2019, S. 89 ff.

mit der Einführung des Privatfernsehens verbundene aufgekommene Wettbewerb um audiovisuelle Sportinhalte.²³ Die Digitalisierung fand zu dieser Zeit ersichtlich keine Erwähnung.²⁴

Interessanterweise änderte sich dies nur wenige Jahre später. So spielte bereits bei den sog. Zentralvermarktungsentscheidungen der EU-Kommission in den Jahren 2003 bis 2006 zur UEFA Champions League²⁵, zur DFL-Zentralvermarktung in Deutschland²⁶ sowie zur Premier League in England²⁷ das Potenzial der digitalen Entwicklung eine nicht unwesentliche Rolle. Die Verfahren eröffneten nämlich der Kommission die Möglichkeit, mit Hilfe des Kartellrechts allgemeine Regeln für die Verteilung von Sportübertragungsrechten auch an „new media“ zu entwickeln.

Die EU-Kommission verfolgte von Anfang an den Ansatz einer möglichst „regulierenden“ Anwendung des Kartellrechts mit dem Ziel, die bei Sportübertragungen im Fernsehen praktizierten Abschlüsse exklusiver, plattformübergreifender Vereinbarungen zumindest für neue Medien in Frage zu stellen bzw. zu verhindern, um auf diese Weise den Zugang von Inhalte-Anbietern zum Zwecke der Internet- sowie der Mobilfunkverbreitung zu erleichtern.²⁸ Dazu half es nicht, wie zuvor der BGH noch 1997, die Zentralvermarktung einfach zu untersagen, sondern es sollte eine Regulierungslösung gefunden werden, die „new media“ eine Teilhabe an Sportübertragungsrechten ermöglichte. Der Begriff „new media“ blieb dabei diffus und reichte von neuen Plattformen (DSL oder Telefonie) über neue Empfangsgeräte („handhelds“) bis hin zu neuen Nutzungsarten („auf Abruf“).²⁹

Die EU-Kommission argumentierte wie folgt: Aus ihrer Sicht war grundsätzlich jeder neue Übertragungsweg, jedes neue Empfangsgerät, jedes neue Format als ein potenziell eigener Markt zu beurteilen. Um die so verstandenen jeweiligen Märkte in ihrer Entwicklung zu fördern, sollen die Inhaber der Übertragungsrechte ihre Rechte „entbündeln“ und zwar unter Berück-

23 Siehe statt aller Parlasca, Kartelle im Profisport, Ludwigsburg 1993; dazu auch A. Fikentscher, SpuRt 1995, 149 ff.

24 Siehe bspw. BGHZ 137, 297 ff. - Europapokalheimspiele

25 Entscheidung vom 08. 11. 2003, abrufbar unter <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/ALL/?uri=CELEX%3A32003D0778>.

26 Entscheidung vom 19. 01. 2005, abrufbar unter https://ec.europa.eu/competition/antitrust/cases/dec_docs/37214/37214_89_3.pdf.

27 Entscheidung vom 22. 03. 2006, abrufbar unter [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:52008XC0112\(03\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:52008XC0112(03)).

28 Siehe bspw. Lowe, Sector Inquiry New Media (3G), Key Note Presentation (Vortrag vom 27. 05. 2005), abrufbar unter http://ec.europa.eu/competition/speeches/text/sp2005_007_en.pdf; Ungerer, Competition Policy and the issue of access in broadcasting markets: the Commission perspective (Vortrag vom 15. 01. 2003), abrufbar unter http://ec.europa.eu/competition/speeches/text/sp2003_001_en.pdf.

29 Siehe weitere Nachweise bei A. Fikentscher, UfITA 2005, 635, 636.

sichtigung der von der Kommission so definierten Einzelmärkte. Die Kommission unterstellte dabei, dass Sport ein „strong driver“ für die Entwicklung neuer Medien sei und wollte sicherstellen, dass für den Fall, dass diese Annahme zutraf, die Rechte auch für diese zur Verfügung standen.³⁰

Kartellrechtlich vermochte die Kommission ihren Ansatz auf der Grundlage der damaligen Art. 81, 82 EGV (heute Art. 101, 102 AEUV) regulatorisch in solchen Fällen durchzusetzen, in denen entweder (meist) auf der Angebotsseite ein Kartell vorlag oder aber ein Missbrauch marktbeherrschender Stellung anzunehmen war. Als Kartelle kamen daher die Zentralvermarktungsmodelle von UEFA, der DFL sowie der Premier League in Betracht sowie ferner, auf der Nachfrageseite, die Einkaufskooperation der EBU.³¹ In all diesen Fällen ging die EU-Kommission vom Vorliegen von Wettbewerbsbeschränkungen aus, die für die kartellrechtliche Zulässigkeit einer Rechtfertigung bedurften. Und diese Rechtfertigung verknüpfte die EU-Kommission mit der Regulierung zugunsten neuer Medienangebote.³²

Gemäß Art. 101 AEUV Abs. 3 können die Wettbewerbsbeschränkungen dann gerechtfertigt werden, wenn „Vereinbarungen zwischen Unternehmen unter angemessener Beteiligung der Verbraucher an dem entstehenden Gewinn zur Verbesserung der Warenerzeugung oder Verteilung oder zur Förderung des technischen oder wirtschaftlichen Fortschritts beitragen“. Kurz gesagt, es bedarf a) das Vorliegen eines Effizienzvorteils, b) die Wettbewerbsbeschränkung muss zur Erreichung des Effizienzvorteils unerlässlich sein, c) der Verbraucher muss angemessen beteiligt werden. Diese Verbraucherbeteiligung war in den Kartellfällen der Hebel für die Berücksichtigung der digitalen Entwicklung.

30 Siehe Issues Paper von Mai 2005 on the Preliminary Findings of the Sector Inquiry into New Media (3G), abrufbar unter <http://ec.europa.eu/competition/sectors/media/inquiries/issuespaper.pdf>. Kritisch dazu A. Fikentscher, UFITA 2005, 635, 642.

31 Siehe dazu A. Fikentscher, 18 Jahre Eurovisionsverfahren und kein Ende?, Festschrift für Karl Peter Mailänder, Berlin 2006, S. 507 ff.

32 Auch außerhalb der förmlichen Kartellverfahren versuchte sie gegenüber einzelnen Sportverbänden, diesen regulatorischen Ansatz durchzusetzen. Der Nachweis des Missbrauchs marktbeherrschender Stellung ist sehr viel schwerer zu führen als der Nachweis des Vorliegens eines Kartells im Fall der Zentralvermarktung. Für den Missbrauch hätte die Kommission argumentieren müssen, dass der Sport eine essential facility für die Fortentwicklung neuer Medien darstellt, d. h. eine Sportlizenz unerlässlich ist, damit die Entwicklung von audiovisuellen Diensten im Internet überhaupt möglich sei, ferner, dass diese Dienste ein neuartiges Produkt im Vergleich zum bisherigen Angebot bilden.

Immerhin erreichte die Kommission auf informellem Wege, dass die Verbände sich auf Ausschreibungen der Rechte einließen, jedoch ohne Zusagen dahingehend, die Rechte plattformabhängig aufzusplitten. Dies gilt für die FIFA mit ihrer Ausschreibung für die WM 2010/14 – dort mit Plattformansatz, für das IOC mit seiner Ausschreibung der Rechte 2010/2012 (nicht entbündelt, aber mit Sublizenzvorgaben) und für die UEFA mit ihrer Ausschreibung der Rechte für 2008 (Differenzierung nach linear und nichtlinear); siehe dazu Graf/Subiotto, World Competition Law and Economics Review, 2003, 589 ff.; ferner Graf, ZEUP 2006, S. 370 ff.

In der Entscheidung zur UEFA Champions League 2003 heißt es dazu exemplarisch:

„Erstens werden Rechte an Inhalten für die Entwicklung dieser neuartigen Dienstleistungen in der gleichen Weise notwendig sein wie für Fernseh-Programmangebote, wo Fußballinhalte als Lockvogel für Abonnenten und Werbepartner genutzt werden. Da die neuen Dienstleistungen ein immer spezielleres, zielgruppenspezifischeres Inhalteangebot ermöglichen, werden künftig viel kleinere Verbraucherkategorien als Nachfrager identifiziert und bedient werden können als mit dem derzeitigen Medienangebot vorstellbar. Deswegen ist mit relativ eng abgrenzbaren vorgelagerten Inhaltsmärkten zu rechnen, aus denen nachgelagerte Dienstleistungsmärkte beliefert werden können. Fußballrechte werden wie auf den Fernsehmärkten auch im Bereich der neuen Medien einen gesonderten Produktmarkt bilden, und den Fußballinhalten wird eine ähnliche Funktion zukommen. Wahrscheinlich werden die Betreiber der neuen Medien Fußballinhalte ebenfalls als Lockvogelangebot für Werbekunden und Abonnenten zu kaufen trachten. Zweitens ist es wahrscheinlich, dass jede einzelne Verwertungsform für eine spezifische Dienstleistung an eine spezifische Verbrauchergruppe genutzt wird. Auf Abruf über Mobilfunkgeräte oder das Internet gelieferte Leistungen werden nicht mit Live-Übertragungen im Fernsehen konkurrieren. Ebenso wenig werden über den Mobilfunk übertragene Videoausschnitte nicht mit klassischen Zusammenfassungen von Spielhöhepunkten im Fernsehen in Wettbewerb treten. Die Märkte für neue Medien werden sich daher voraussichtlich sowohl auf der vor- als auch auf der nachgelagerten Ebene parallel zu den Pay-TV-Märkten entwickeln.“³³

Ob diese Vorhersage eingetreten ist oder nicht und wenn nein, warum nicht, lässt sich sicher diskutieren. Auffällig ist jedenfalls, dass das Bundeskartellamt im Jahre 2016 zur DFL-Zentralvermarktung andeutete, in den allgemeinen Markt für „audiovisuelle Bezahlangebote für Premium-Sportereignisse“ auch Pay-VOD einzubeziehen und damit dem engen Ansatz der EU-Kommission von 2003 deutlich widersprach.³⁴

Bei der Zentralvermarktung erreichte die EU-Kommission in den überwiegenden Fällen Zusagen der beteiligten Ligen bzw. Verbände, die dem wirtschaftspolitischen Ansatz der Kommission Rechnung trugen: So verpflichteten sich die Ligen in der Regel, Rechte für sog. new media platforms, wie Internet und Mobiltelefonie als selbständige Pakete getrennt von

³³ Rn 83–85, Entscheidung abrufbar unter <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32003D0778&from=DE>.

³⁴ Rn 103.

Fernsehrechten anzubieten. Die Ausprägung war dafür durchaus unterschiedlich:

Bei UEFA Champions League wurden Internetrechte abgegrenzt von UMTS-Rechten in jeweils separaten Paketen angeboten.³⁵ Die Internetrechte erlaubten allerdings erst eine Verwertung 1 ½ Stunden nach Spielschluss, für UMTS gab es dagegen keine Festlegung.

Bei der DFL-Entscheidung im Jahre 2005 wiederholte die Kommission den Ansatz ihrer Entscheidung von UEFA Champions League. Die Kommission übersah in beiden Fällen, dass die Übertragungswege konvergieren und sich für den Sender kaum trennen lassen. Die Folgen dieser Fehleinschätzung stellten sich erst später heraus, als die DFL, anders als die UEFA, die Pakete jeweils nicht nur separat anbot, sondern an jeweils unterschiedliche Bieter vergab:

In Umsetzung der Vorgaben der EU-Kommission hatte die DFL im Rahmen des Kartellverfahrens die Zusage abgegeben, Internet Live Pakete neben TV Live Paketen anzubieten.³⁶ Anders als bei der UEFA Champions League vergab die DFL die Pakete im Jahre 2005 getrennt an verschiedene, konkurrierende Anbieter: Das Live Internetpaket ging an die Telekom, die Live TV Pakete landeten bei Arena, und dies zu deutlich unterschiedlichen Preisen. Bald stellte sich die aus Sicht der Medienkonvergenz auf der Hand liegende Frage: Gehört die Verbreitung des Fernsehsignals über geschlossene DSL-Leitungen zum Internetrecht oder gehört sie zum Pay-TV-Recht? Gehört die Verbreitung von Sportinhalten über das Internetprotokoll über Kabel auch zum Internetrecht paket oder aber zum PayTV Recht paket? Hatte nun Arena die Rechte erworben oder auch die Telekom? Die EU-Kommission hatte hier die DFL mit der falschen Annahme, man könne die Plattformen trennen, in einen Konflikt mit Arena und Telekom getrieben, der sich nur mit sehr großem Aufwand lösen ließ.³⁷

Andere Rechteinhaber wie die FIFA oder das IOC ebenso wie auf der Nachfrageseite die EBU hatten ihrerseits sehr schnell festgestellt, dass aufgrund der Medienkonvergenz eine separate Vermarktung von Rechten getrennt nach Plattformen nicht möglich sei, ferner, dass allein eine Trennung nach Nutzungsart zwischen linear und nicht-linear in Betracht käme, wobei eine getrennte Vermarktung dieser Nutzungsarten nur sehr begrenzt finanzielle Vorteile ergebe. Sie verzichteten daher bewusst darauf, Internetrechte und Mobilfunkpakete sowie lineare und nicht-lineare Rechte als eigenstän-

35 Siehe Rn 40, 44.

36 Als Paket 6 (Ziffer 4.6 der Zusagen).

37 FAZ vom 2. 6. 2006 (<https://www.faz.net/aktuell/sport/fussball/uebertragungsrechte-bundesliga-telekom-und-arena-sind-kompromissbereit-1327458.html>)

dige Pakete zu vermarkten. Dieses Vorgehen wurde interessanterweise – im Widerspruch zur Entscheidung DFL – von der EU-Kommission akzeptiert.³⁸

Was geschah weitere acht Jahre später?³⁹ 2012 übernahm das Bundeskartellamt die Prüfung der Zentralvermarktung der Fußball-Bundesliga. Damals sah die Ausschreibung der DFL ein Paket vor, das unter dem Begriff „Netcast II“ eine Free-Erstverwertung im Internet als Alternative zur FreeTV-Erstverwertung sah. Die FreeTV-Erstverwertung der Sportschau der ARD erreichte zum damaligen Zeitpunkt deutlich über 5 Mio. Zuschauer. Bei Netcast II war die Verbreitung über Internet sowie Mobilfunk vorgesehen. Sie hätte, bedingt durch den geringen Netzausbau in Deutschland, eine maximale Reichweite von weniger als 0,5 Mio. Zuschauer erzielt. Letztlich ging es wohl mit Netcast II weniger um die Förderung der digitalen Angebote als vielmehr um den Schutz des PayTV vor der FreeTV-Erstverwertung.

Das Bundeskartellamt begrüßte das Paket mit fast enthusiastischen Worten und nahm erstaunlicherweise die deutlich geringere Reichweite mit folgender Begründung in Kauf:

„Die Beschlussabteilung geht davon aus, dass die Frage der angemessenen Verbraucherbeteiligung sich letztlich nicht anhand einer Prognose entscheidet, wie viele Zuschauer mit einem Angebot auf der Grundlage des Pakets II/1 und des Pakets II/2 im Vergleich zur Reichweite des Pakets I/1 (also im Wesentlichen der derzeitigen „Sportschau“) erreicht werden können. Ein Produkt auf der Grundlage von Paket II/1 würde derzeit ohne Zweifel nicht so viele Endverbraucher wie ein entsprechendes Free-TV Angebot erreichen. Dem stehen derzeit u. a. die noch nicht in ausreichendem Umfang zur Verfügung stehenden schnellen Internet-Anschlüsse und die noch nicht flächendeckende Verbreitung entsprechender Fernseh-Endgeräte entgegen, die den Konsum auf für den Endverbraucher gewohnten Fernsehbildschirmen ermöglichen würde. Auch bliebe zu Beginn möglicherweise die inhaltliche Qualität des angebotenen Produkts hinter derjenigen einer etablierten Free-TV Berichterstattung über Broadcast zurück. Allerdings ist demgegenüber zu berücksichtigen, dass es um die Vergabe der Rechte erst ab der Saison 2013/2014 und dann für vier Jahre geht. Erstens wird sich die Durchdringung der bundesdeutschen Haushalte mit schnellen Internetanschlüssen und entsprechenden Endgeräten bis dahin zumindest verbessern. Vor allem steht mit dem Paket II/1 ein inhaltlich hochinteressantes Angebot zur Verfügung, was diesen Übertragungsweg fördern könnte.“⁴⁰

38 Siehe oben zu Fußnote 29.

39 Schon 2008 war das Bundeskartellamt befasst gewesen, es hatte damals aber von einer förmlichen Entscheidung abgesehen.

40 Rn 98.

Im Rahmen der Ausschreibung kam es nicht zum Szenario Netcast II, da es offensichtlich an Angeboten mangelte, vermutlich, weil mangels Reichweite (!) Angebote gar nicht refinanziert werden konnten.

Vier Jahre später entschied sich die DFL dazu, im Verfahren vor dem Bundeskartellamt die „no single buyer“-Regel einzuführen. Die Regel sah vor, dass, sollten alle Pay-Pakete einem Anbieter zugeschlagen werden, eine bestimmte Anzahl von Spielen einem Internet/OTT-Anbieter⁴¹ vorbehalten sein sollte. Das Bundeskartellamt nahm die Zusage im Sinne einer Förderung digitaler Pay-Angebote sehr positiv auf und formulierte aber zurückhaltender als noch die EU-Kommission 2003 bzw. 2005:

„Gegenwärtig entwickelt sich der OTT-Bereich sehr dynamisch und richtet seinen Blick langsam auch auf Sportangebote. Der Erwerb von bedeutenden Sport-Rechten wie die Fußball-Bundesliga ist hierfür wegen seiner erheblichen Zugkraft von hoher Relevanz. Das Internet bietet inzwischen vor allem auch die technischen Voraussetzungen für massenattraktive Live-Berichterstattung, da nunmehr auch massenhaft gleichzeitige Zugriffe auf dasselbe Video möglich sind und eine Vielzahl von Video-Plattformen mit verschiedensten Geschäftsmodellen entstanden sind. Die Nutzungsgewohnheiten haben sich bereits spürbar geändert bzw. sind weiterhin in einem dynamischen Änderungsprozess, bei dem auch die Zahlungsbereitschaft für über das Internet vertriebene audiovisuelle Bezahlinhalte ansteigt. Die Marktzutrittsschranken sind deutlich niedriger als in den traditionellen Verbreitungswegen. Der potenzielle ernstzunehmende Bieterkreis für die Bundesliga-Rechte ist zwar nach wie vor relativ klein, öffnet sich jedoch langsam für Anbieter aus den Neuen Medien und ist nicht mehr auf traditionelle Bieter begrenzt.“⁴²

Das Bundeskartellamt akzeptierte dabei, dass das Alleinerwerbsverbot nicht gezielt OTT-Anbieter schützte. Das OTT-Paket sollte nur dann separat vergeben werden, wenn alle anderen Pay-Pakete einem Anbieter zufallen würden, was mit der Vergabe von Rechten an Discovery nicht eintrat. So heißt es in der Begründung des Amtes:

„Es ist aus Sicht der Beschlussabteilung daher nicht zu beanstanden, dass es nach dem von Ligaverband und der DFL angebotenen Mechanismus zunächst dem Markt überlassen sein soll, ob sich das Alleinerwerbsszenario hinsichtlich der Pakete A bis E [PayTV] realisiert und erst dann ein internetbezogenes Rechtepakete zur Ausschreibung gelangt.“⁴³

41 OTT steht dabei für Over-the-top-Mediendienste, die unabhängig vom Infrastrukturanbieter (Internet Service Provider) direkt vom Dritten geliefert werden.

42 Rz 113.

43 Rz 126. Die gegen die no-single-buyer Rule eingelegte Beschwerde von Sky gegen die Entscheidung des Bundeskartellamts hat das OLG Düsseldorf als unzulässig zurückgewiesen und

Bezogen aber auf die Digitalisierung hatten DFL und Bundeskartellamt in 2016 nunmehr erkannt, dass eine Ausschreibung technologieneutral erfolgen müsse und sie wendeten sich damit ausdrücklich ab vom Ansatz der EU-Kommission von 2003 bzw. 2005:

„Die Konvergenz der Medien lässt die angestrebte Technologieneutralität zunächst grundsätzlich als gerechtfertigt erscheinen, da eine Abgrenzung der verschiedenen Infrastrukturen zunehmend auf Schwierigkeiten stößt (...). Durch eine technologieneutrale Ausschreibung wird allerdings die mit der Aufteilung der Rechte entlang der Infrastrukturen bezweckte Begrenzung der Exklusivität auf eine sogenannte „Plattformexklusivität“ aufgegeben. Eine gezielte Förderung insbesondere der internetbasierten Infrastruktur und seiner Wettbewerbsmöglichkeiten sowie entsprechender Geschäftsmodelle ist hierdurch erschwert. Eine Technologieneutralität der Rechtepakete entspricht jedoch vielen Geschäftsmodellen potenzieller Nachfrager, die ihre Inhalte über alle Infrastrukturen anbieten wollen oder dies zur Refinanzierung müssen. Das Innovationspotenzial des Internets kann auch auf dieser Grundlage ausgeschöpft werden, insbesondere da eine Sublizenzierung oder ein Vertrieb der Inhalte an andere Infrastrukturen auf Großhandelsebene möglich ist. Eine den Innovationswettbewerb stärker begünstigende Plattformexklusivität kann sich daher auch auf einer nachgelagerten Ebene nach der Vergabe an die entsprechenden Bieter ergeben.“⁴⁴

Zusammenfassend lässt sich festhalten: Das Bundeskartellamt hat – zumindest bei Sportübertragungen – anerkannt, dass die Digitalisierung nicht automatisch zu Innovationswettbewerb führen muss. Es trägt inzwischen dem Gesichtspunkt der Medienkonvergenz Rechnung, wie die klassischen Sender ihn schon seit 2003 gefordert hatten.⁴⁵

Über die mühsame Annäherung der Kartellbehörden an den Grundsatz der Technologie- und Plattformneutralität kommen wir zum Rundfunkrecht. Auch hier stellt sich mindestens seit Anfang der 2000-er die Frage nach dem Einfluss der Digitalisierung auf die Rundfunkregulierung, insbesondere auch unter dem Gesichtspunkt der Medienkonvergenz.⁴⁶

dem Amt einen erheblichen Ermessensspielraum zugebilligt, was angesichts der vom Bundeskartellamt festgestellten erheblichen Marktanteile der DFL von ca. 80 % überraschte, siehe OLG Düsseldorf, Beschluss vom 24. Mai 2017, VI-Kart 6/16(V); siehe hierzu Hellmann/Cetintas, SpuRt 2018, 10 ff.

⁴⁴ Rz 125 ff.

⁴⁵ Die zum Zeitpunkt des Vortrags noch nicht vorliegende Entscheidung des Bundeskartellamts vom 20. 03. 2020 zur Zentralvermarktung der DFL für die Saisons 2021/22 ff. hat die Grundsätze der Vorgängerentscheidungen im Wesentlichen bestätigt, siehe: https://www.bundeskartellamt.de/SharedDocs/Meldung/DE/Pressemitteilungen/2020/20_03_2020_DFL.html.

⁴⁶ Siehe zum Problem der Rundfunkregulierung im Zeitalter der Digitalisierung bereits frühzeitig Grimberg, „Besorgt Euch eine Lizenz“, tageszeitung vom 03. 04. 2007, abrufbar unter taz.de.

2. Wie geht das Rundfunkrecht mit der Digitalisierung bei Sportübertragungen um?

Diese Frage lässt sich gut darstellen am Beispiel der Übertragung der Handball-WM 2017 durch das Bankhaus DKB. Diese erwarb Anfang 2017 vom Rechteinhaber beIN, einem Sportrechteunternehmen aus Katar, das Recht, die Spiele mit deutscher Beteiligung bei der Handball-WM 2017 sowie vier weitere Spiele (beide Halbfinals sowie großes und kleines Finale) per Internet-Livestreaming in Deutschland auszustrahlen.⁴⁷ Der Livestream sollte unter der Adresse www.dkb.de mit youtube als technischem Partner umgesetzt werden.

Rundfunkrechtlich stellte sich die Frage, ob die DKB überhaupt ausstrahlen durfte, zum einen mit Blick auf die nicht vorliegende rundfunkrechtliche Lizenz, zum anderen aufgrund der Eigenschaft der DKB als Tochter der Bayerischen Landesbank. Mit anderen Worten: Bedurfte die Ausstrahlung der Handball-WM-Spiele einer Lizenz nach § 20 RfStV und hätte die Lizenz an die DKB erteilt werden können?

Gemäß § 20 Abs. 1 RfStV bedürfen private Veranstalter von Rundfunk einer vorherigen Zulassung. Handelt es sich bei der Übertragung der einzelnen Spiele (insgesamt bis zu 14 Spiele) in einem Zeitraum von drei Wochen um Rundfunk i. S. v. § 2 RfStV?

Danach ist Rundfunk jeder Informations- und Kommunikationsdienst, der für die Allgemeinheit bestimmt ist, der ferner linear, d. h. zum zeitgleichen Empfang bestimmt ist, in Gestalt von Ton oder/und Bewegtbild entlang eines Sendeplans und unter Verwendung elektromagnetischer Schwingungen. Ferner bedarf es nach § 2 Abs. 3 RfStV einer Mindestreichweite von 500 potenziellen Nutzern.

Das Rundfunkrecht begegnet der digitalen Entwicklung mit dem Grundsatz der Technologieneutralität und der Plattformunabhängigkeit, d. h. es ist grundsätzlich gleich, ob ein Angebot klassisch im TV oder aber im Internet angeboten wird. Eine Ausnahme besteht bei sog. Web-only Audio-Angeboten gemäß § 20b RfStV, bei denen (derzeit noch) eine geringe Meinungsrelevanz unterstellt wird.⁴⁸ Die Frage der Notwendigkeit einer Lizenz differenziert nur allein danach, ob das journalistisch-redaktionelle Angebot linear verbreitet wird, dann besteht ein Genehmigungserfordernis, oder nicht-linear.

⁴⁷ Das Manager Magazin titelte hierfür am 05. 01. 2017: „DKB rettet den deutschen Handball.“ (<https://www.manager-magazin.de/unternehmen/artikel/handball-wm-sponsor-dkb-uebertraegt-a-1128776.html>). Allerdings fiel zum ersten Spiel sogleich der Stream teilweise aus. Die Verhandlungen zwischen ARD/ZDF und beIN waren zuvor an nicht akzeptablen Forderungen von beIN gegenüber ARD/ZDF gescheitert.

⁴⁸ Binder/Vesting-Schulz, Rundfunkrecht, § 20b, Rn 2.

Lineare Angebote entlang eines Sendeplans sind zum zeitgleichen Empfang durch verschiedene Nutzer bestimmt. Bei nicht-linearen Angeboten wird dagegen vom Anbieter für den Empfang zu dem vom Nutzer gewählten Zeitpunkt und auf dessen individuellen Abruf hin das Angebot bereitgestellt. Die Übertragungen der Handball-WM waren natürlich keine Abrufangebote, die Live-Sendezeiten richteten sich nach den Anwurfzeiten und waren vom Sender, hier der DKB, vorgegeben. Und das Angebot sollte natürlich auch mehr als 500 Nutzer erreichen.⁴⁹

Diskutieren konnte man allenfalls, ob das Angebot entlang eines Sendeplans bereitgestellt wurde. Die Frage war also: Verlangt § 2 RfStV ein Angebot, das über eine einzelne Sendung pro Tag hinausgeht, oder reicht es für „entlang eines Sendeplans“ aus, wenn die DKB wie hier innerhalb von 18 Tagen im Wesentlichen an jedem Tag ein Spiel linear zeigt.

Soweit Inhalte in einer gewissen redaktionell-dramaturgischen Ordnung in linearer Form verbreitet werden, reicht dies für ein Rundfunkangebot aus. Ein Rundfunkprogramm muss nicht notwendigerweise von vornherein eine Vielzahl von Sendungen enthalten. Der Sendeplan ergibt sich hier aus der Live-Übertragung mit einer Anmoderation vor dem Spiel, die Live-Übertragung und die anschließende kurze Spielanalyse. Dieses Angebot wiederholt sich täglich. Entsprechend seinem Sinn und Zweck der Sicherstellung der Meinungsvielfalt ist § 2 RfStV grundsätzlich weit auszulegen. Würde eine Vielzahl von direkt aufeinanderfolgenden Sendungen verlangt, könnte ein Anbieter durch entzernte Verteilung der Sendungen auf verschiedenen Webseiten die rundfunkrechtlichen Vorgaben vermeiden. Es gibt ferner keine zeitliche Begrenzung, nach der die Genehmigung verlangt, dass das Angebot auf eine gewisse Dauer von bspw. länger als auf einen Monat gerichtet ist.

Entscheidend ist, dass das Angebot journalistisch-redaktionell gestaltet ist (siehe § 2 Abs. 3 Nr. 2 RfStV), was mit der Verbreitung der auf Basis einer redaktionellen Regie produzierten Spiele, spätestens aber mit der Kommentierung der Spiele bereits gegeben ist.⁵⁰

Hätte die DKB eine Lizenz erhalten können? In § 20a Abs. 3 RfStV ist aus Gründen des verfassungsrechtlichen Grundsatzes der Staatsferne des Rundfunks geregelt, dass eine Zulassung nicht erteilt werden kann an juristische Personen des öffentlichen Rechts (mit Ausnahmen von Kirchen und Hochschulen) sowie an ihre Tochterunternehmen, die zu diesen juristischen Personen des öffentlichen Rechts im Verhältnis eines verbundenen Unterneh-

49 Die max. Reichweite der einzelnen Spiele mit deutscher Beteiligung lag lt. DHB bei ca. 600.000 Zuschauern. Bei Fernsehübertragung liegen die Zuschauerzahlen vergleichbarer Spiele im Schnitt nicht unter 4 Mio. Zuschauern (Quelle: ARD).

50 Binder/Vesting-Schulz, § 2 Rn 42c.

mens gemäß § 15 AktG stehen. Die DKB ist ein von der Bayerischen Landesbank beherrschtes Unternehmen iSd § 15 AktG. Die DKB ist eine 100-prozentige Tochter der Bayerischen Landesbank. Die Bayerische Landesbank ist eine juristische Person des öffentlichen Rechts.

Wie konnte dann die DKB die Spiele ohne Lizenz ausstrahlen? Interessant war das Verhalten der zuständigen Aufsichtsbehörden, die im vorliegenden Fall das Rundfunkrecht gerade nicht technologieneutral angewendet haben. Die zuständige Kommission für Zulassung und Aufsicht (ZAK) der Landesmedienanstalten erklärte zunächst am Tag vor Beginn der WM, den Vorgang aufgrund der „besonderen und außergewöhnlichen Einzelfallsituation“ zu dulden.⁵¹

Zwei Tage nach der WM, am 31. Januar 2017, entschied sie, es habe sich um Rundfunk gehandelt und sprach eine Beanstandung aus.⁵² Das Thema der fehlenden Staatsferne der DKB wurde offenbar nicht thematisiert.⁵³ Zugleich wurde für den derzeit diskutierten neuen Medienstaatsvertrag überlegt, für einzelne Streaming-Angebote im Sport ggf. eine Anzeigepflicht analog zum Web-only Radio einzuführen und keine Zulassung mehr zu verlangen.⁵⁴ Dieser Vorschlag hat sich, soweit ersichtlich, nicht durchgesetzt und dies zu Recht. Entsprechend stellt der letzte Vorschlag der Rundfunkkommission für die Zulassungsfreiheit auf „die geringe Bedeutung für die individuelle und öffentliche Meinungsbildung“ ab.⁵⁵ Bereits die Breitenwirkung von audiovisuellen Sportübertragungen spricht gegen die Analogiefähigkeit von § 20b RfStV⁵⁶ und im vorliegenden Fall gegen die Annah-

51 Abrufbar unter <https://www.die-medienanstalten.de/service/pressemitteilungen/meldung/news/uebertragung-der-handball-wm-im-internet-voraussichtlich-zulassungspflichtig/>.

52 Abrufbar unter <https://www.die-medienanstalten.de/service/pressemitteilungen/meldung/news/uebertragung-der-handball-wm-im-internet-voraussichtlich-zulassungspflichtig/>.

53 Siehe zur ähnlich gelagerten Thematik aufgrund der staatlichen Kontrolle der Telekom die kritische Einschätzung von Säger, siehe <https://www.horizont.net/medien/nachrichten/-Nicht-rundfunkfaehig-Wettbewerbsexperte-kritisiert-Bundesliga-Angebot-der-Telekom-106456> sowie die Gegenposition von Hoeren, siehe <https://www.lto.de/recht/hintergruende/h/staatlich-kontrolliertes-bundesliga-tv-die-deutsche-telekom-und-der-freie-rundfunk/>. Diese Fragen dürften sich auch im Zusammenhang mit den kürzlich von der Deutschen Telekom erworbenen Rechten an der Fußball-Europameisterschaft 2024 stellen.

54 <https://www.blm.de/infothek/medienratssitzungen/berichte/2018-10-04-bericht-des-praesidenten-zur-11-sitzung-des-medienrats-am-04102018-10582>.

55 Dieser Vorschlag fand, soweit ersichtlich Zustimmung, siehe § 54 Abs. 1 des Entwurfs des Medienstaatsvertrages vom 05. Dezember 2019, abrufbar unter https://www.rlp.de/fileadmin/rlp-stk/pdf-Dateien/Medienpolitik/ModStV_MStV_und_JMStV_2019-12-05_MPK.pdf

56 Auf eine notwendige verfassungskonforme Auslegung verweist auch Binder/Vesting-Schulz, § 20b, Rn 2.

me des Vorliegens „einer geringen Bedeutung für die öffentliche Meinungsbildung“.⁵⁷

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Rundfunkrecht der Digitalisierung technologieneutral begegnet. Der scheinbare Ausnahmefall der WM 2017 berührt die Frage des Anwendungsdefizits, nicht aber die des Regelungsdefizits.

3. Welche Rolle spielt die Digitalisierung im Bereich des Urheberrechts am Beispiel des Embedding und was gilt für Sportübertragungsrechte?

Embedding ist das Verlinken eines fremden Inhaltes auf der eigenen Homepage in einer folgenden Weise: In der Regel werden einzelne Inhalte fremder Angebote direkt in das eigene Angebot integriert, ohne dass eine Einteilung in verschiedene Abschnitte (Frames) vorausgeht. Das gilt regelmäßig in den Fällen, in denen zum Beispiel YouTube-Videos oder Instagram-Fotos geteilt werden, denn das Teilen besteht darin, dass diese in der Regel durch Embedding in das soziale Netzwerk in einer Weise eingebettet werden, in der sie unmittelbar abrufbar sind und betrachtet werden können. Der Betrachter kann in vielen Fällen gar nicht erkennen, dass er einen Ausschnitt sieht, der gar nicht dem Inhalt der Webseite zuzuordnen ist, die er oder sie aufgerufen hat.

Die Verfügbarkeit des Videos ist dabei abhängig davon, ob der Inhalt auf der Ausgangsseite des ursprünglichen Einstellers, auf die von Seiten des Embedders verlinkt wird, verfügbar ist. Auch zahlen die Klickzahlen auf diese Webseite des Einstellers des Videos ein.

Im Urheberrecht stellt sich die Frage, ob diese Verlinkung in Gestalt des Embedding ein Akt der Öffentlich-Zugänglichmachung im Sinne von § 19a UrhG darstellt.

Nach § 19a UrhG besteht das Recht der öffentlichen Zugänglichmachung darin, das Werk drahtgebunden oder drahtlos der Öffentlichkeit in einer Weise zugänglich zu machen, dass Mitglieder der Öffentlichkeit von Orten und zu Zeiten ihrer Wahl zugreifen können. Zugänglich bedeutet, dass Dritten der Zugriff eröffnet wird unabhängig davon, ob das Werk abgerufen oder heruntergeladen wird. Handelt es sich somit beim Embedding um einen Verwerbungsakt des § 19a UrhG, den der berechnigte Urheber untersagen könnte?

⁵⁷ Zu beachten ist, dass auch in Fällen des § 20b neu der Grundsatz der Staatsferne nach § 20a Abs.3 RfStV Anwendung findet.

Der EuGH hat in den maßgeblichen Entscheidungen *Svensson*⁵⁸ und *Bestwater*⁵⁹ im Grundsatz darauf abgestellt, ob mit dem Embedding eine neue Öffentlichkeit erreicht wird und dabei ausgeführt: Wenn der Inhaber eines Urheberrechts ein Werk frei ins Netz stellt, dann ist davon auszugehen, dass er dabei an alle Nutzer des Internets bereits gedacht hat. Damit aber wird durch das Embedding das Werk nicht für ein neues Publikum wiedergegeben. Ferner stellte das Gericht darauf ab, ob beim Embedding ein anderes technisches Verfahren verwendet wird als das, was bei der Einstellung des Werkes verwendet wird, was der EuGH in dem ihm vorgelegten Fall verneint hatte. Im Vorlagefall *Bestwater* hatte ein Unternehmen ein Werbevideo eines anderen Unternehmens embedded, das auf youtube eingestellt war, wenn auch ohne Zustimmung des anderen Unternehmens. Klickte der Nutzer auf den Link, so wurde der Film in einem Frame abgespielt, der auf der Webseite des Unternehmens, das den Link gesetzt hatte, erschien. Es bestand daher der Eindruck, dass der Film von der Webseite des verlinkenden Unternehmens gezeigt wurde. Im Fall *Svensson* hatte der EuGH bereits erklärt, dass bei Werken, die ohne Zugangsbeschränkung im Internet veröffentlicht werden, davon ausgegangen werden könne, dass durch die Verlinkung kein neues Publikum erreicht werde, sondern der Inhaber des Urheberrechts, als er die Wiedergabe durch die Einstellung des Werks ins Internet erlaubt habe, an alle Internetnutzer als Publikum gedacht hatte.⁶⁰

Zum ergänzenden wettbewerbsrechtlichen Leistungsschutz (§ 4 Nr. 3 UWG) nahm der EuGH nicht Stellung. Hierzu hat der BGH allerdings unter dem Gesichtspunkt der Subsidiarität des ergänzenden Leistungsschutzes im Verhältnis zum Urheberrecht in der Entscheidung *Paperboy* im Jahre 2003 die Anwendung des UWG verneint.⁶¹

Was heißt das für Videoclips von Sportereignissen, die ein berechtigter Sender auf seiner Internetseite veröffentlicht hat? Können dieses Videoclips von dritten Anbietern, z. B. konkurrierenden Sendern, auf ihren Webseiten verlinkt werden?

Für die Beurteilung sind erst einmal die verschiedenen Berechtigungen zu unterscheiden. In Betracht kommen der Sportveranstalter, der Produzent des Signals sowie das Sendeunternehmen als Inhaber des Sendersignals.

⁵⁸ EuGH GRUR 2014, 360 ff.

⁵⁹ EuGH GRUR 2014, 1196 ff.

⁶⁰ Ob die Rechtsprechung zu Embedding weiterhin Bestand haben wird, ist auch Gegenstand des Verfahrens der VG Bildkunst, siehe Beschluss des BGH vom 25. 04. 2019, Az I ZR 113/18, abrufbar unter <http://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&client=12&pos=0&anz=1&Blank=1.pdf&nr=95643>.

⁶¹ BGH, Urteil vom 17. 07. 2003, I ZR 259/00, II. 4.

Soweit es um den Produzenten des Signals geht sowie um das Sendesignal sind die urheberrechtlichen Grundsätze anwendbar. Anknüpfungspunkt für den urheberrechtlichen Leistungsschutz ist zum einen das produzierte Videobild, das zwar mangels schöpferischer Leistung kein Filmwerk darstellt, aber als Laufbild dem Hersteller des Laufbildes das verwandte Schutzrecht nach § 95 UrhG einräumt. Gemäß § 95 UrhG sind für den Hersteller von Laufbildern die Rechte u. a. des § 94 UrhG anwendbar, nach denen er das ausschließliche Recht hat, den Bildträger, auf dem das Laufbild aufgenommen ist, zu vervielfältigen oder zu verbreiten oder gemäß § 19a UrhG zugänglich zu machen. Das Urheberrecht wäre insoweit anzuwenden, damit aber würden die Grundsätze des EuGH im Verhältnis zum Hersteller des Laufbildes gelten. Er könnte sich nach den Grundsätzen des EuGH nicht auf § 19a UrhG berufen. Ein ergänzender Leistungsschutz bezogen auf das urheberrechtlich geschützte Video kommt entsprechend der Subsidiarität des wettbewerbsrechtlichen Leistungsschutzes ebenfalls nicht in Betracht.⁶²

Bei Sportübertragungen kommt daneben das Recht des Sportveranstalters an der Verwertung der Sportübertragung⁶³ in Betracht, das dieser für die audiovisuelle Verwertung in der Regel dem Sendeunternehmen eingeräumt hat.

Die Sportveranstaltung unterfällt mangels geistiger Schöpfung weder dem Urheberrecht noch dem verwandten Schutzrecht.⁶⁴

Stattdessen wird das deliktisch nach § 823 Abs. 1 BGB geschützte Hausrecht als Grundlage für das Recht des Sportveranstalters herangezogen, seine Veranstaltung audiovisuell zu verwerten. Aus dem Hausrecht wird herkömmlicherweise das Sportübertragungsrecht abgeleitet und es ist zumindest dort anwendbar, wo sich eine Sportveranstaltung innerhalb der Verfügungsgewalt eines Hausrechtsinhabers abspielt.⁶⁵ Die Verlinkung berührt dieses Sportübertragungsrecht unmittelbar, denn es ersetzt für den Verlinkenden die Lizenz, die er sonst vom Hausrechtsinhaber direkt oder vermittelt über das vom Hausrechtsinhaber lizenzierte Senderunternehmen erwerben müsste. Die Verlinkung findet allerdings nicht im Verfügungsbereich des Hausrechtsinhabers statt. Versteht man so das Hausrecht rein als an die Verfügungsmöglichkeit anknüpfendes Recht, so erscheint es konsequent, das Embedding nicht als Eingriff in das Hausrecht zu verstehen, da die Verlinkung nicht im Verfügungsbereich des Sportveranstalters stattfindet.

⁶² Entsprechendes dürfte für die Rechtsposition des Sendeunternehmens am Sendesignal gemäß § 87 Abs. 1 Nr. 1 UrhG gelten.

⁶³ Siehe hierzu Waldhauser, Die Fernsehrechte des Sportveranstalters, Berlin 1999, sowie zuletzt Kainer, Sportveranstalterrecht – Ein neues Immaterialgüterrecht?, Tübingen 2014, S. 89 ff.,

⁶⁴ PHB-Summerer, 4. Teil, Rn 73 mwN.

⁶⁵ Bei einem Marathon oder einem Radrennen ist die Annahme eines Hausrechts bezogen auf die Rennstrecke eher eine künstliche Konstruktion.

Dieser Ansatz kommt zum widersinnigen Ergebnis, dass Verwertungsvorgänge wie z.B. die unbefugte Aufnahme und Verbreitung von Videos, die im Verfügungsbereich des Hausrechtsinhabers stattfinden, deliktisch geschützt sind, während die unerlaubte Kopie und Verbreitung dieser Aufnahmen im Internet als Handlungen außerhalb des Stadions nicht vom Hausrecht umfasst sind.

Vieles spricht daher dafür, als Grundlage für die Rechtsposition des Sportveranstalters auf das UWG und dort auf den ergänzenden Leistungsschutz zurückzugreifen.⁶⁶ Fraglich ist jedoch, auf welcher Grundlage und mit welchen Voraussetzungen die Fallgruppe der unmittelbaren Leistungsübernahme des § 1 UWG a.F. zur Anwendung kommt. In der Regel wird als Rechtsgrundlage von einem Anspruch nach der Generalklausel des § 3 Abs. 1 UWG ausgegangen.

In der Entscheidung „Hartplatzhelden“ hat der BGH die Frage offengelassen und einen denkbaren Anspruch schon daran scheitern lassen, dass im vorliegenden Fall ein solcher Anspruch für den Rechtsschutz des Sportveranstalters nicht erforderlich war. Denn ein legitimes Bedürfnis nach Investitionsschutz konnte der BGH im Amateurfußball nicht erkennen. Ferner hätte der Verband ggf. auf das Hausrecht der Vereine zurückgreifen können.⁶⁷

Ein reiner Nachahmungsschutz anknüpfend am Video scheidet aus, da hier ja insoweit nur ein Hinweis auf eine fremde Information erfolgt.⁶⁸ Dem steht aber nicht entgegen, anknüpfend an die Sportveranstaltung, die ja ebenfalls durch die Verlinkung verwertet wird, insoweit auf den wettbewerblichen Leistungsschutz zurückzugreifen. Für den Bereich des kommerziellen Sports wird der Investitionsschutz dadurch berührt, dass das Embedding dem Verwender des Links erspart, eigene Lizenzrechte zu erwerben, die – mit Blick auf die unstreitig vorliegenden erheblichen Investitionen des Sportveranstalters – sonst nur gegen eine angemessene Vergütung erhältlich wären.

Es spricht daher vieles dafür, bei der Verlinkung von Videomittschnitten von kommerziellen Sportveranstaltungen nach den Grundsätzen des unmittelbaren Leistungsschutzes nach § 3 Abs. 1 UWG einen Anspruch gegen den Verwender des Links anzuerkennen. Der Anbieter der Webseite nutzt die Verlinkung auf das Sportvideo dazu, um die Nachfrage auf den von ihm vermarkteten Seiten im direkten Umfeld des Videos zu erhöhen und auf diese Weise erhöhte Werbeeinnahmen zu erzielen. Ein weiterer Aspekt sind zudem die engen Vorgaben, die der Sportveranstalter gegenüber dem Lizenznehmer vertraglich vereinbart, um die Veranstaltung als erkennbare „Marke“

66 So bereits zu § 1 UWG Waldhauser, a.a.O., 1999, S: 137 ff.

67 BGH, Urteil vom 28. 1. 2010 I ZR 60/09 – Hartplatzhelden.de, Rn 24.

68 So BGH GRUR 2003, 958, 963 – Paperboy.

zu verbreiten, zugleich auch mit Schutzregelungen bzgl. der Werbepartner des Veranstalters gegenüber konkurrierender Werbung. Über die Verlinkung wäre es dem Anbieter möglich, diesen Vorgaben zu entgehen, mit der Konsequenz, dass er das Umfeld der Videos unter Nichtbeachtung der Vorgaben des Veranstalters erheblich freier vermarkten könnte als der Lizenznehmer.

Die Übernahme ist auch „unmittelbar“ im Sinne der bisherigen Rechtsprechung. Auch wenn der BGH richtig erkennt, dass die Produktion des Signalbildes der Veranstaltung als eigene Leistung hinzutritt, so darf nicht übersehen werden, dass die Produktion des Signalbildes sich letztlich darauf beschränken kann, mit der Kamera dem Spielgeschehen zu folgen und der Hauptinhalt des Videos das Ereignis selbst ist.⁶⁹

Insgesamt erscheint es – ohne dass wir in Ermangelung der Zeit in die Tiefen der Dogmatik des unmittelbaren Leistungsschutzes⁷⁰ einsteigen können – daher sachgerecht, den ergänzenden wettbewerbsrechtlichen Leistungsschutz unter dem Gesichtspunkt der unmittelbaren Leistungsübernahme erstens als Grundnorm für das Sportveranstalterrecht heranzuziehen und zweitens den Tatbestand für den vorliegenden Fall des Embedding – in Abwesenheit der Anwendbarkeit des Urheberrechts – gelten zu lassen mit der Folge, dass das Embedding ohne Erlaubnis des Sportveranstalters oder seines Lizenznehmers unzulässig wäre.

Dem entspricht auch die Praxis. Im Sportrechtelizenzgeschäft ist jedenfalls festzustellen, dass bei Sportinhalten ein Embedding nur ausnahmsweise vorkommt und, soweit es praktiziert wird, in der Regel eine gesonderte Zustimmung des Sportveranstalters vorliegt. Stattdessen sind Videoclips regelmäßig Gegenstand nichtexklusiver Sublizenzierung. Hinter dieser Praxis verbirgt sich offenbar die Einschätzung, dass die urheberrechtlichen Grundsätze des Embedding keine Anwendung finden und dem Investitionsschutz des Sportveranstalters Rechnung zu tragen ist.

Damit abschließend noch kurz in allgemeiner Form zum Sportveranstalterrecht.⁷¹ Die Verankerung der Rechtsposition des Sportveranstalters im Wettbewerbsrecht ist, wie dargestellt, insgesamt deutlich sachgerechter als das Hausrecht. Dies gilt auch gerade mit Blick auf die Digitalisierung und die damit verbundene Entwicklung, dass Dritte fremde Inhalte mit wenig Aufwand zu eigenen kommerziellen Zwecken im Internet wiedergeben können. Die Sportverbände sehen aus ihrer Sicht vor dem Hintergrund der

69 Waldhauser, a. a. O., So bspw. BGHZ 137, 297, 307 – Europapokalheimspiele. A.A. Hefermehl/Köhler/Bornkamm, UWG, § 4, Rn 9.38.

70 Siehe dazu bspw. Ruess/Slopek, WRP 2011, 834, 841 f.

71 Siehe hierzu grundlegend Hilty/Henning-Bodewig, Leistungsschutzrechte von Sportveranstaltern?, Stuttgart, 2007; ferner Kainer, a. a. O., Tübingen 2014.

Digitalisierung erhebliche Defizite beim Schutz vor Piracy von Live-Sportveranstaltungen. 2018 war daher auf ihren Vorschlag Art. 12a in den Entwurf zur Urheberrechtsrichtlinie aufgenommen worden. In der vom EU-Parlament angenommenen Fassung vom 12. 09. 2018 hieß es: “Member States shall provide sport event organizers with the rights provided for in Article 2 and Article 3 (2) of Directive 2001/29/EC and Article 7 of Directive 2006/115/EC.” Diese Regelung ist zu weitgehend und definiert nicht hinreichend Inhalt und Schranken des Sportveranstalterrechts.⁷² Sie wäre mit Blick auf den bestehenden Schutz des Signalbildes als Laufbild und ferner bei der Anwendung des wettbewerbsrechtlichen Leistungsschutzes auch nicht wirklich notwendig. Es war daher richtig, dass die Regelung im anschließenden Trilog-Verfahren wieder entfiel.⁷³

IV. Zusammenfassung

Abschließend lässt sich festhalten: Die Digitalisierung stellt auch das Sportmedienrecht vor besondere Herausforderungen. Die ausgewählten Beispiele zeigen, dass im Kartellrecht aufgrund der Konvergenz der Medien die Digitalisierung nicht überbewertet werden sollte, im Rundfunkrecht die herkömmlichen Grundsätze auch für digitalen Medien gelten sollten und im Urheberrecht weiterhin abzugrenzen ist zum nicht urheberrechtlich umfassten Sportveranstalterrecht.

⁷² Sie würden auch die Frage aufwerfen, ob dann sämtliche Schrankenregelungen des Urheberrechts (im Sinne des fair use oder der zeitlichen Schranken) ebenfalls für das Sportveranstalterrecht gelten sollen. Die oben geführte Diskussion zum Embedding würde dann ggf. zur Anwendung der Rechtsprechung des EuGH zur öffentlichen Wiedergabe führen.

⁷³ Siehe aus Sicht von DFB und DFL, European Sports Policy, 2019, S. 39, abrufbar unter https://www.dfb.de/fileadmin/_dfbdam/214109-DFB-DFL_EU-Sport-Policy_Oct2019.pdf.

Herausgeber und Autoren

Adrian Fikentscher

Dr. jur., Rechtsanwalt, Leiter der Abteilung Rechtemanagement und -strategie im Bayerischen Rundfunk, Lehrbeauftragter an der Ludwig-Maximilians-Universität München und an der École polytechnique fédérale de Lausanne

Heiko Striegel

Prof. Dr. med. habil., Dr. iur., Medizinische Universitätsklinik Tübingen (Abteilung Sportmedizin), SpOrt Medizin Stuttgart, Rechtsanwalt.

Klaus Vieweg

Prof. Dr. jur., Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Forschungsstelle für Deutsches und Internationales Sportrecht, Vizepräsident der Deutschen Vereinigung für Sportrecht (DVSR), Honorary Vice President der International Association of Sports Law (IASL)



Weitere Titel aus der Reihe »Recht und Sport«.

WWW.BOORBERG.DE

Band 48

Rechtsfragen der Sportfinanzierung

hrsg. von Professor Dr. Udo Steiner, mit Beiträgen von Dr. Holger Blask, Marc Patrick Schneider und Professor Dr. Udo Steiner

2019, 62 Seiten, € 25,-
ISBN 978-3-415-06545-1

Band 47

Hospitality

hrsg. von Dipl.-Finanzwirt Heinz Pudell, Steuerberater, mit Beiträgen von Heinz Pudell, Armin Nack und Paul Staschik

2018, 76 Seiten, € 25,-
ISBN 978-3-415-06365-5

Band 45

Der Trainer im Sport

hrsg. von Dr. Dirk Monheim, mit Beiträgen von Christian Dahms, Dr. Dirk Monheim und Professor Dr. Wolf-Dietrich Walker

2016, 60 Seiten, € 25,-
ISBN 978-3-415-05729-6

Band 44

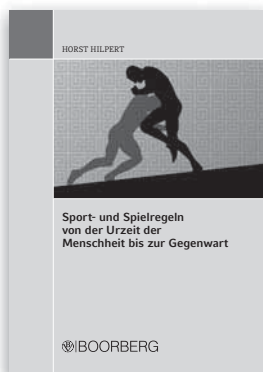
»Techno-Doping« Leistungssteigerung durch technische Hilfsmittel aus naturwissenschaftlicher und juristischer Perspektive

hrsg. von Professor Dr. Klaus Vieweg, mit Beiträgen von Professor Dr. Gert-Peter Brüggemann, Dr. Franz Steinle und Professor Dr. Klaus Vieweg

2015, 66 Seiten, € 25,-
ISBN 978-3-415-05430-1

 **BOORBERG**

RICHARD BOORBERG VERLAG FAX 07 11/73 85-100 · 089/43 61 564
TEL 07 11/73 85-343 · 089/43 60 00-20 BESTELLUNG@BOORBERG.DE



Im Wandel der Zeit.

WWW.BOORBERG.DE

Sport- und Spielregeln von der Urzeit der Menschheit bis zur Gegenwart

von Dr. Horst Hilpert, Präsident des Landesarbeitsgerichts a.D., Vorsitzender des Kontrollausschusses (Chefankläger) des DFB (von 1992 bis 2007)

2019, 254 Seiten, € 69,80

ISBN 978-3-415-06616-8



Leseprobe unter
www.boorberg.de/9783415066168

Aus der geschichtlichen Entwicklung des Sportrechts leitet der Verfasser sowohl die Grundlagen dieses Rechtsgebietes als auch Sinn und Zweck der Sport- und Spielregeln ab. Dabei ist das Werk zuallererst als interessantes Lesebuch konzipiert, weniger als Lehr- und Nachschlagebuch.

Das Kompendium blickt zurück bis in die Frühgeschichte der Menschheit. Der Autor zeigt unter der Devise »Schneller, höher, weiter« und mit Hilfe einer Vielzahl von Quellen eine Weltgeschichte des Sports und seines Rechts auf. Sein Anliegen ist es, mit dem Buch den Geist des Fair Play, ein Urprinzip des Rechts und eine Art höchstes Sportgrundrecht, zu transportieren.

Alle Fundgruben des Sportrechts werden »sportartbezogen« ausgewertet, teilweise in Auszügen, denn eine vollständige Darstellung würde den Rahmen sprengen.

 BOORBERG

RICHARD BOORBERG VERLAG FAX 0711/7385-100 · 089/4361564
TEL 0711/7385-343 · 089/436000-20 BESTELLUNG@BOORBERG.DE

RA0720