

# TELEKOM WERBEMITTELSPEZIFIKATIONEN

Stand: 20.01.2026

# INHALTSVERZEICHNIS

---

## 1 ALLGEMEINE INFORMATIONEN

1.1 Werbemittelanlieferung & Kontakt	3
1.2 Bild- und Audiorechte	3

## 2 WERBEFORMEN

2.1 Midroll	4
2.2 Programmsponsoring	5
2.3 Live-Frame	8

# 1 ALLGEMEINE INFORMATIONEN

---

## 1.1 Werbemittelanlieferung & Kontakt

Anlieferung bevorzugt über die Plattform „Videobays“ (bzgl. Upload-Link bitte an Kontakt wenden)

- Vorlauf: 7 Werktagen vor Erstausstrahlung

Bei Fragen zur Werbemittelanlieferung (u.a. Upload-Link) und/oder den technischen Spezifikationen bitte eine E-Mail senden an: [aftersales@sportmedianet.de](mailto:aftersales@sportmedianet.de)

## 1.2 Bild- und Audiorechte

### Bildrechte

Das Vorliegen aller Bildrechte beim Content-Erststeller bei Anlieferung der Werbemittel ist obligatorisch.

### Audiorechte

Verwendete Musik und Soundeffekte, welche im TV sowie online (VoD, Stream, etc.) eingesetzt werden, müssen lizenziert werden. Die Abrechnung bei der GEMA erfolgt über die thinXpool GmbH (MagentaSport).

**Wichtig:** **MusicCueSheet** bitte vor Erstausstrahlung an die u.s. E-Mail-Adresse anliefern!

## 2 WERBEFORMEN

---

### 2.1 Midroll (CTV-Spot)

#### Technische Spezifikationen

##### Video

- Container: MP4
- Seitenverhältnis: 16:9
- Video-Codec: H.264
- Auflösung: 1920 x 1080p (FHD)
- Framerate: 25fps
- Bitraten: zwischen 15-40 Mbps für 1080p SDR Mezzanine
- Dateigröße: max. 500 MB

##### Audio

- Audio-Codec: AAC-Geschmack (AAC, AAC-LC, AAC-HE...)
- Bitraten: 384kbps max für Stereo
- Kanäle: 8 Kanäle (oder weniger)
- Lautstärke: EBU R128 Stereo-Mix (mind. Audiospur 1-2)



## 2 WERBEFORMEN

### 2.2 Programmsponsoring

#### Beschreibung

- Co-Exklusive Sponsoringfläche während der Übertagung aller Einzelspiele\* und in der Konferenz.
- Emotionale und nachhaltige Assoziation mit der Sportart/Liga im Umfeld von MagentaSport.
- Sponsoringverlängerung über Programmtrailer zur Liga und den Einzelspielen.
- 8 Sponsoring-Nennungen: max. 7 Sekunden.



Exemplarische Darstellung. Insgesamt 8 Nennungen im Sendungsverlauf pro Wettbewerb

\* ausgenommen ist das Freitagsspiel in der 3.Liga

## 2 WERBEFORMEN

---

### 2.2 Programmsponsoring

#### Medienrechtliche Vorgaben [gemäß Werbesatzung - § 14 Sponsoring]

Auf das Bestehen eines Sponsorings muss eindeutig hingewiesen und ein **eindeutiger Bezug zur gesponserten Sendung** hergestellt werden (auf der Bild- und/oder Tonebene).

Beispiel: „Die 3.Liga live bei MagentaSport wird/wurde präsentiert von (Werbekunde)“

Zusätzlich besteht die Möglichkeit einer Integration eines **imageprägenden Slogans** (Subline, welche mit dem Produkt / der Marke verbunden wird).

Beispiele: „Nike – **Just do it**“ / „BMW – **Freude am Fahren**“

Im Rahmen von Sponsorhinweisen ist Werbung, die der Förderung des Absatzes von Produkten dient, unzulässig!

Demzufolge darf der Sponsorhinweis - außer einem imageprägenden Slogan - keine zusätzlichen werblichen Aussagen zu Sponsor, Produkten oder Marken beinhalten (keine Kaufanreize, Produktbeschreibungen oder sonstige Call-To-Action Hinweise).

PROGRAMMSPONSORING



## 2 WERBEFORMEN

---

### 2.2 Programmsponsoring

#### Technische Spezifikationen

**MXF\_XDCamHD422\_1080i50\_50MBit\_8CH24**

##### Video

- Fileformat MXF
- Videoformat XDCamHD
- Videoformat Profil: 422
- Abmessung 1920 x 1080 px
- Framerate 25 FpS
- Bitrate 50 Mbit Video (insg. 60 Mbit inklusive Audio)
- Interlaced 50 Halbbilder

##### Audio

- Kanäle: 8 Kanäle
- Audio Bit: 24 bits
- Lautstärke: EBU R128 Stereo-Mix (mindestens Tonspur 1 bis 4)
- Wichtig: bitte keine Audiospuren mit Silence anliefern, sondern nur mit Ton (mindestens 1-4, idealerweise 1-8)



## 2 WERBEFORMEN

### 2.3 Live-Frame

#### Beschreibung

Das Sendebild verkleinert sich nach rechts oben und gibt unten und links eine L-förmige Fläche frei, die mit Grafiken und Videos/Animationen belegt werden kann.

Die ursprüngliche Breite des Sendebildes von 1920 Pixeln verkleinert sich auf 1624 Pixel und gibt eine Breite von 296 Pixeln am linken Rand frei und die ursprüngliche Höhe von 1080 Pixeln verkleinert sich auf 914 Pixeln und gibt einen unteren Rand von 166 Pixeln frei.

Die Schaltung der grafisch animierte Werbeform erfolgt direkt im Live-Spiel.

#### Werbefläche:

Die freigewordene Werbefläche wird mit einem Video-File hinterlegt. Die Länge beträgt 10 Sekunden.

Das anzuliefernde Video-File hat im \*.MXF – Format zu erfolgen. "XDCamHD422\_1080i50\_50MBit (OP1A)" - ist der offizielle "Inhalt" des MXF-Containers.



## 2 WERBEFORMEN

### 2.3 Live-Frame

#### Technische Spezifikationen

Anlieferung des Video-Clips als **MXF\_XDCamHD422\_1080i50\_50MBit**

- Fileformat MXF
- Videoformat XDCamHD
- Videoformat Profil: 422
- Abmessung 1920 x 1080 px
- Framerate 25 FpS
- Bitrate 50 Mbit Video (insg. 60 Mbit inklusive Audio)
- Interlaced 50 Halbbilder



#### Maße der Werbefläche

Vertikal 296 x 1080 px  
Horizontal 1920 x 166 px

- Logos, Texte, Grafiken, Animationen etc. können innerhalb dieser Werbefläche positioniert werden
- Integration einer gut lesbaren Werbekennzeichnung (‘WERBUNG’) obligatorisch