

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α ΕΜΠΟΡΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

Η ΕΠΟ ως διοργανώτρια αρχή και η αποκλειστική δικαιούχος των εμπορικών τηλεοπτικών και χορηγικών δικαιωμάτων της διοργάνωσης του Κυπέλλου Ελλάδας, όπως ρητά ορίζεται από το καταστατικό της και τους σχετικούς κανονισμούς, έχει το αποκλειστικό δικαίωμα διαχείρισης και περαιτέρω διάθεσης των δικαιωμάτων ήχου και εικόνας και ιδίως των δικαιωμάτων τηλεοπτικής μετάδοσης, εντός και εκτός της Ελληνικής Επικράτειας, όλων των αγώνων που διεξάγονται στα πλαίσια της διοργάνωσης

Η ΕΠΟ για την αγωνιστική περίοδο 2024-2025 έχει συνάψει αποκλειστική συνεργασία με τον τηλεοπτικό φορέα COSMOTE TV, για την κεντρική τηλεοπτική διαχείριση του θεσμού, αλλά και με Χορηγό Ονοματοδοσίας την εταιρεία Betsson για την εμπορική του εκμετάλλευση, με αντιπαροχές που αναπτύσσονται από την 1^η φάση των αγώνων και ολοκληρώνονται στον τελικό αγώνα.

Η ΕΠΟ κατέχει τα κύρια και αποκλειστικά δικαιώματα των esports στη διοργάνωση του Κυπέλλου Ελλάδας. Την αγωνιστική περίοδο 2024-2025 όλες οι ομάδες θα έχουν δικαίωμα να λάβουν μέρος στο eΚύπελλο Ελλάδας με την αντίστοιχη ομάδα esports που διαθέτουν. Σε περίπτωση που δεν διαθέτουν θα υπάρχει ειδική μέριμνα. Όλα τα εμπορικά δικαιώματα του eΚυπέλλου Ελλάδας ανήκουν στην ΕΠΟ.

Η ΕΠΟ, ως διοργανώτρια αρχή του Κυπέλλου, έχει το δικαίωμα να εκχωρήσει σε συνεργαζόμενη εταιρεία την άδεια (Licensing Rights) για την κυκλοφορία άλμπουμ συλλογής αυτοκόλλητων, καρτών και μεταλλικών καρτών με θέμα το Κύπελλο Ελλάδος για την αγωνιστική σεζόν 2024-2025. Οι ανωτέρω συλλογές θα περιλαμβάνουν πορτραίτα όλων των ποδοσφαιριστών των ομάδων της διοργάνωσης που συμμετέχουν στο Κύπελλο, ενώ η κυκλοφορία τους θα λαμβάνει χώρα την πρώτη εβδομάδα του Οκτωβρίου κάθε ποδοσφαιρικής σεζόν. Για την παραγωγή και κυκλοφορία των εκδόσεων αυτών, όλες οι συμμετέχουσες ομάδες υποχρεούνται να παραχωρήσουν άδεια χρήσης στην ΕΠΟ των κάτωθι στοιχείων, όταν αυτά ζητηθούν.

- 1) Την επίσημη επωνυμία
- 2) Το επίσημο λογότυπο
- 3) Τις φωτογραφίες των ποδοσφαιριστών με τη φανέλα της ομάδας (πορτρέτο)
- 4) Άλλες φωτογραφίες της Ομάδας (ομαδικές και αγωνιστικές φάσεις σε κίνηση)
- 5) Στατιστικά στοιχεία κάθε Ποδοσφαιριστή

1. Χρήση εμβλημάτων, τίτλων και εικόνων σε κάθε μορφή επικοινωνίας.

- Σε κάθε μορφή επικοινωνίας οι συμμετέχουσες ομάδες υποχρεούνται στην προβολή του κοινού λογοτύπου της BETSSON και του Κυπέλλου (σύνθετο λογότυπο) για τη μεγιστοποίηση της προβολής του θεσμού και την ενιαία εμπορική εικόνα
- Μη αποκλειστική, αλλά απαραίτητη προβολή του λογοτύπου του τηλεοπτικού παρόχου COSMOTE TV και της BETSSON στα εισιτήρια και τις προσκλήσεις όλων των αγώνων του Κυπέλλου Ελλάδας Betsson.

2. Πρόγραμμα προβολής στους αγωνιστικούς χώρους

Τα σημεία προβολής της διοργάνωσης στους αγωνιστικούς χώρους αναπτύσσονται σταδιακά από την 1η Φάση των αγώνων και ολοκληρώνονται στον Τελικό αγώνα του Κυπέλλου. Τα σημεία προβολής που μπορούν να εκμεταλλευτούν οι ομάδες ορίζονται από τη διοργανώτρια και δεν αναπτύσσονται κατά βούληση, όπως ορίζεται στο συνοδευτικό γράφημα.

Όλα τα εμπορικά δικαιώματα στον Τελικό αγώνα του Κυπέλλου, ανήκουν κατά 100% στην ΕΠΟ.

Οι παροχές διαφημιστικής προβολής στους αγωνιστικούς χώρους θα εξαρτώνται ανάλογα με τη φάση των αγώνων του Κυπέλλου, από την τηλεοπτική ή μη μετάδοση των αγώνων και θα εμπλουτίζονται με την πάροδο των φάσεων μέχρι και τον Τελικό αγώνα. Ακολουθεί η ανάπτυξη της προβολής των εμπορικών και τηλεοπτικών εταιριών της ΕΠΟ ανά φάση

ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΠΡΟΒΟΛΗΣ ΑΝΑ ΦΑΣΗ ΣΤΟΥΣ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ

1^η, 2^η & 3^η ΦΑΣΗ

(μόνο σε τηλεοπτικούς αγώνες & όπου κριθεί απαραίτητο από τη διοργανώτρια)

1. Τοποθέτηση μίας σταθερής πινακίδας μήκους 6μ × 1μ (ή σταθερή προβολή στο σύστημα LED όπου υπάρχει) στην θέση κεντρικής πινακίδας 1ης τηλεοπτικής ευθείας.
2. Αποκλειστική προβολή του λογοτύπου του χορηγού και της διοργάνωσης με την τοποθέτηση σταθερών banner κατά τη διάρκεια των δηλώσεων των αθλητών, στο Flash Interview
3. Προβολή λογοτύπου του Χορηγού στον ηλεκτρονικό πίνακα αλλαγών του 4ου διαιτητή.
4. Δράσεις Εταιρικής Κοινωνικής Ευθύνης

4^η ΦΑΣΗ

1. Τοποθέτηση δύο σταθερών πινακίδων διαστάσεων 6μ × 1μ σε διαγώνια τοποθέτηση στα κόρνερ της τηλεοπτικής ευθείας (μία πινακίδα σε κάθε κόρνερ).
2. Τοποθέτηση δύο πινακίδων 3μ × 0.50μ κατά τη διάρκεια της παράταξης των ποδοσφαιριστών και των διαιτητών πριν την έναρξη του αγώνα. BETSSON – COSMOTE TV
3. Αποκλειστική προβολή λογότυπου της BETSSON στον ηλεκτρονικό πίνακα αλλαγών του 4ου διαιτητή.
4. Τοποθέτηση μιας (1) σταθερής πινακίδας μήκους 6μ X 1μ κεντρικής πινακίδας πρώτης τηλεοπτικής ευθείας με το κοινό λογότυπο (ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ BETSSON).
5. Τοποθέτηση μιας (1) σταθερής πινακίδας μήκους 6μ X 1μ κεντρικής πινακίδας δεύτερης τηλεοπτικής ευθείας όπου είναι εφικτό (COSMOTE TV)
6. Προβολή της BETSSON και της COSMOTE TV σε ειδική κατασκευή Flash Banner για τις δηλώσεις στο τέλος του αγώνα.
7. Προβολή λογότυπου της BETSSON και της COSMOTE TV σε επιτραπέζια διαφημιστική εφαρμογή στο πάνελ των συνεντεύξεων τύπου (σταθερή αποτύπωση διάστασης 0,30x0,20μ).
8. Δράσεις Εταιρικής Κοινωνικής Ευθύνης

9. Προσκλήσεις αγώνα

SUPER LEAGUE 1:

Χορηγός Διοργάνωσης 30 (10 VIP & 20 - 1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 30 (10 - VIP & 20 - 1st Class)

SUPER LEAGUE 2:

Χορηγός Διοργάνωσης 30 (10 VIP & 20 - 1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 30 (10 - VIP & 20 - 1st Class)

Ερασιτεχνικές Ομάδες:

Χορηγός Διοργάνωσης 10 (1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 10 (1st Class)

5^η ΦΑΣΗ

1. Τοποθέτηση ειδικού σήματος patch στο δεξί ή αριστερό μανίκι της φανέλας.
2. Τοποθέτηση δύο σταθερών πινακίδων διαστάσεων 6μ × 1μ σε διαγώνια τοποθέτηση στα κόρνερ της τηλεοπτικής ευθείας (μία πινακίδα σε κάθε κόρνερ).
3. Τοποθέτηση δύο σταθερών πινακίδων διαστάσεων 6μ × 1μ σε διαγώνια τοποθέτηση στα κόρνερ της ΜΗ τηλεοπτικής ευθείας (μία πινακίδα σε κάθε κόρνερ COSMOTE TV).
4. Τοποθέτηση μιας (1) σταθερής πινακίδας μήκους 6μ X 1μ κεντρικής πινακίδας πρώτης τηλεοπτικής ευθείας με το κοινό λογότυπο (ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ BETSSON).
5. Τοποθέτηση μιας (1) σταθερής πινακίδας μήκους 6μ X 1μ κεντρικής πινακίδας δεύτερης τηλεοπτικής ευθείας όπου είναι εφικτό (COSMOTE TV)
6. Τοποθέτηση δύο πινακίδων 3μ × 0.50μ κατά τη διάρκεια της παράταξης των ποδοσφαιριστών και των διαιτητών πριν την έναρξη του αγώνα. BETSSON – COSMOTE TV
7. Αποκλειστική προβολή λογοτύπου της BETSSON στον ηλεκτρονικό πίνακα αλλαγών του 4ου διαιτητή.
8. Προβολή της BETSSON και της COSMOTE TV σε ειδική κατασκευή Flash Banner για τις δηλώσεις στο τέλος του αγώνα.
9. Προβολή λογοτύπου της BETSSON και της COSMOTE TV σε επιτραπέζια διαφημιστική εφαρμογή στο πάνελ των συνεντεύξεων τύπου (σταθερή αποτύπωση διάστασης 0,30x0,20μ).
10. Δράσεις Εταιρικής Κοινωνικής Ευθύνης

11. **Προσκλήσεις αγώνα**

SUPER LEAGUE 1:

Χορηγός Διοργάνωσης 30 (10 VIP & 20 - 1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 30 (10 - VIP & 20 - 1st Class)

SUPER LEAGUE 2:

Χορηγός Διοργάνωσης 30 (10 VIP & 20 - 1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 30 (10 - VIP & 20 - 1st Class)

Ερασιτεχνικές Ομάδες:

Χορηγός Διοργάνωσης 10 (1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 10 (1st Class)

6^η ΦΑΣΗ (Προημιτελική Φάση)

1. Τοποθέτηση ειδικού σήματος patch στο δεξί ή αριστερό μανίκι της φανέλας.
2. Τοποθέτηση δύο σταθερών πινακίδων διαστάσεων 6μ × 1μ σε διαγώνια τοποθέτηση στα κόρνερ της τηλεοπτικής ευθείας (μία πινακίδα σε κάθε κόρνερ).
3. Τοποθέτηση δύο σταθερών πινακίδων διαστάσεων 6μ × 1μ σε διαγώνια τοποθέτηση στα κόρνερ της ΜΗ τηλεοπτικής ευθείας (μία πινακίδα σε κάθε κόρνερ COSMOTE TV).
4. Τοποθέτηση δύο πινακίδων 3μ × 0.50μ κατά τη διάρκεια της παράταξης των ποδοσφαιριστών και των διαιτητών πριν την έναρξη του αγώνα. BETSSON – COSMOTE TV
5. Αποκλειστική προβολή λογοτύπου της BETSSON στον ηλεκτρονικό πίνακα αλλαγών του 4ου διαιτητή.
6. Τοποθέτηση μιας (1) σταθερής πινακίδας μήκους 6μ X 1μ κεντρικής πινακίδας πρώτης τηλεοπτικής ευθείας με το κοινό λογότυπο (ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ BETSSON)..
7. Τοποθέτηση μιας (1) σταθερής πινακίδας μήκους 6μ X 1μ κεντρικής πινακίδας δεύτερης τηλεοπτικής ευθείας όπου είναι εφικτό (COSMOTE TV)
8. Προβολή της BETSSON και της COSMOTE TV σε ειδική κατασκευή Flash Banner για τις δηλώσεις στο τέλος του αγώνα.
9. Προβολή λογοτύπου της BETSSON και της COSMOTE TV σε επιτραπέζια διαφημιστική εφαρμογή στο πάνελ των συνεντεύξεων τύπου (σταθερή αποτύπωση διάστασης 0,30x0,20μ).
10. Σταθερή παρουσία στα matrix των γηπέδων όπου είναι εφικτό. ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ BETSSON – COSMOTE TV
11. Μετάδοση τεσσάρων (4) σποτ και (4) ηχητικών μηνυμάτων των τριάντα δευτερολέπτων (30'') το καθένα στα matrix του γηπέδου.
12. Δράσεις Εταιρικής Κοινωνικής Ευθύνης

13 **Προσκλήσεις αγώνα**

SUPER LEAGUE 1:

Χορηγός Διοργάνωσης 30 (10 VIP & 20 - 1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 30 (10 - VIP & 20 - 1st Class)

SUPER LEAGUE 2:

Χορηγός Διοργάνωσης 30 (10 VIP & 20 - 1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 30 (10 - VIP & 20 - 1st Class)

Ερασιτεχνικές Ομάδες:

Χορηγός Διοργάνωσης 10 (1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 10 (1st Class)

7^η ΦΑΣΗ (Ημιτελική Φάση)

1. Τοποθέτηση ειδικού σήματος patch στο δεξί ή αριστερό μανίκι της φανέλας.
2. Τοποθέτηση δύο σταθερών πινακίδων διαστάσεων 6μ × 1μ σε διαγώνια τοποθέτηση στα κόρνερ της τηλεοπτικής ευθείας (μία πινακίδα σε κάθε κόρνερ).
3. Τοποθέτηση δύο σταθερών πινακίδων διαστάσεων 6μ × 1μ σε διαγώνια τοποθέτηση στα κόρνερ της ΜΗ τηλεοπτικής ευθείας (μία πινακίδα σε κάθε κόρνερ COSMOTE TV).
4. Τοποθέτηση δύο πινακίδων 3μ × 0.50μ κατά τη διάρκεια της παράταξης των ποδοσφαιριστών και των διαιτητών πριν την έναρξη του αγώνα. BETSSON – COSMOTE TV
5. Αποκλειστική προβολή λογοτύπου της BETSSON στον ηλεκτρονικό πίνακα αλλαγών του 4ου διαιτητή.
6. Τοποθέτηση μιας (1) σταθερής πινακίδας μήκους 6μ X 1μ κεντρικής πινακίδας πρώτης τηλεοπτικής ευθείας με το κοινό λογότυπο (ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ BETSSON).
7. Τοποθέτηση μιας (1) σταθερής πινακίδας μήκους 6μ X 1μ κεντρικής πινακίδας δεύτερης τηλεοπτικής ευθείας όπου είναι εφικτό (COSMOTE TV)
8. Προβολή της BETSSON και της COSMOTE TV σε ειδική κατασκευή Flash Banner για τις δηλώσεις στο τέλος του αγώνα.
9. Προβολή λογοτύπου της BETSSON και της COSMOTE TV σε επιτραπέζια διαφημιστική εφαρμογή στο πάνελ των συνεντεύξεων τύπου (σταθερή αποτύπωση διάστασης 0,30x0,20μ).
10. Σταθερή παρουσία στα matrix των γηπέδων όπου είναι εφικτό. Προβολή του λογοτύπου της BETSSON και της διοργάνωσης με την τοποθέτηση σταθερών banner κατά τη διάρκεια των δηλώσεων των αθλητών, στο Flash Interview.
11. Μετάδοση τεσσάρων (4) σποτ και (4) ηχητικών μηνυμάτων των τριάντα δευτερολέπτων (30'') το καθένα στα matrix του γηπέδου.
12. Δράσεις Εταιρικής Κοινωνικής Ευθύνης

13. Προσκλήσεις αγώνα

SUPER LEAGUE 1:

Χορηγός Διοργάνωσης 30 (10 VIP & 20 - 1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 30 (10 - VIP & 20 - 1st Class)

SUPER LEAGUE 2:

Χορηγός Διοργάνωσης 30 (10 VIP & 20 - 1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 30 (10 - VIP & 20 - 1st Class)

Ερασιτεχνικές Ομάδες:

Χορηγός Διοργάνωσης 10 (1st Class)

Τηλεοπτικός Πάροχος 10 (1st Class)

ΤΕΛΙΚΟΣ ΑΓΩΝΑΣ

Το σύνολο των εμπορικών, τηλεοπτικών και ραδιοφωνικών δικαιωμάτων του τελικού αγώνα Κυπέλλου Ελλάδας Betsson ανήκουν αποκλειστικά στην ΕΠΟ.