



ANSCHLUSSTOR

Wir aktivieren Marken.
Ehrlich. Authentisch. Emotional

Konzept: Out of Home werben – digital aktivieren



1. Intro



Treffsicher bei Vereinen werben!

Anschlussstor ist Deutschlands **größte Vermarktungsplattform** für den Vereinsfußball. Wir sind die **Nummer 1**, wenn es darum geht Unternehmen und deren Marken **prominent** und **professionell** bei Vereinen zu platzieren.

2.000
Partner-
vereine

Anschlussstor ist **Marktführer**
für **Aussenwerbung** am
„Touchpoint Sportverein“

1,8 Mio.
Fans

408.000
aktive
Spieler

Target Groups



Junge Aktive – 13-28 J.



Kinderfußballer – 4-12 J.



Eltern & Fans – 18+

Touchpoints



Courts



Club House



2. OoH werben – digital aktivieren

Ambient Werbemittel werden dazu genutzt, um die ZG in einem emotionalen Umfeld anzusprechen und den „User“ durch eine „Call to Action“ zu einer Handlung zu bewegen. Die Handlung wird dann via Smartphone digitalisiert und auf einer Social Media Plattform oder einer Landing Page hochgeladen.



Analog

Aktivierung

Digital



Physisches Werbemittel

- Emotionales Werbeumfeld
- Aufmerksamkeitsstark

Digitaler Content

- Bild o. Video
- Engagement

1



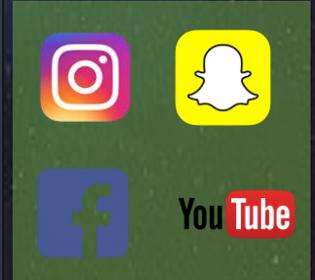
Ambient
Werbemittel ruft
durch Text/Bild-
Kombination zu Call
to Action auf.
„Mache ein Selfie“
oder „Dreh einen
Clip“
Und lade ihn bei
Plattform X hoch

2

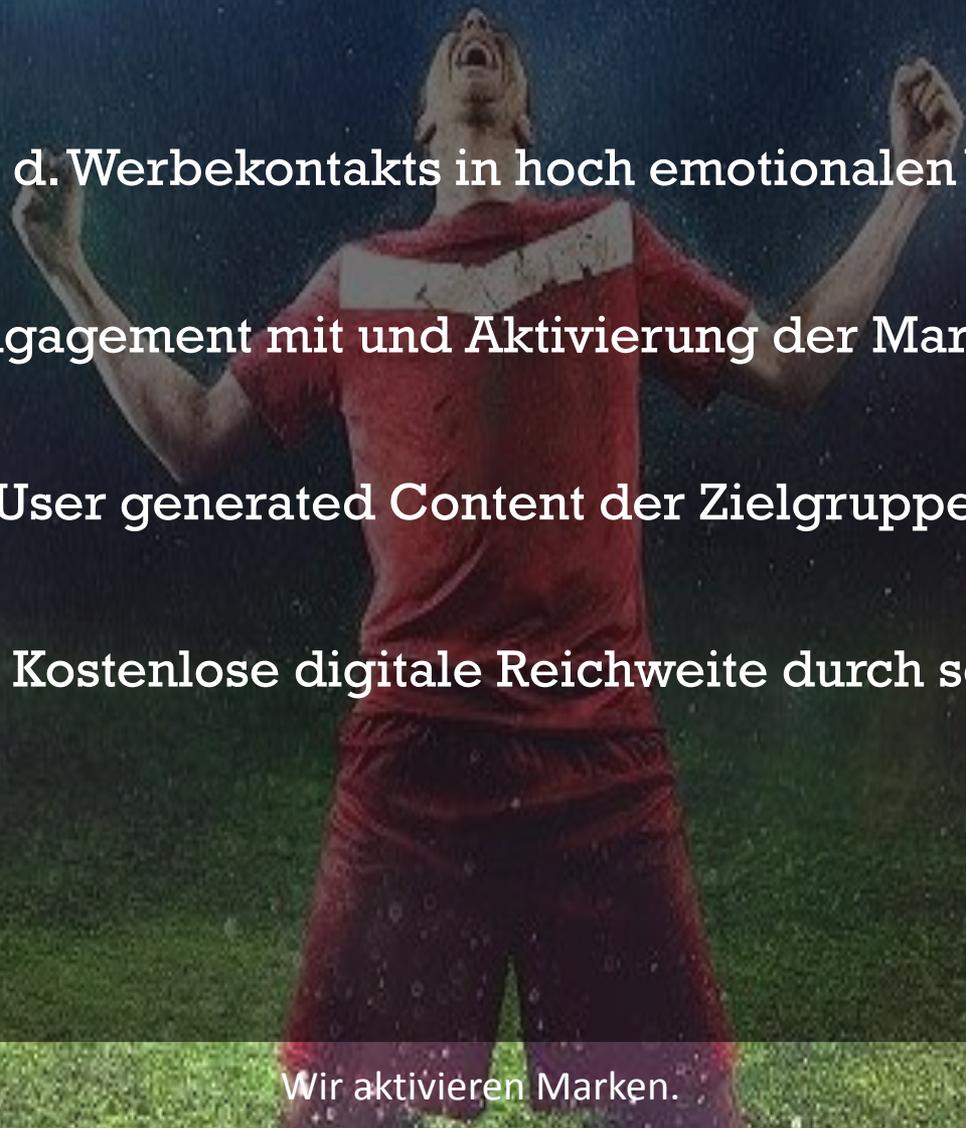


Spieler führen Call
to Action durch und
lassen sich dabei
von
Mitspielern/freunde
n filmen. Action
kann Pose, Skills
oder eine
Herausforderung
sein

3



Spieler lädt den
Content auf einer
Plattform X oder
einer Landing Page
hoch. Dabei kann
mit #-tags, Direkt
Messages oder
Upload Formularen
gearbeitet werden.

- 
1. Hohe Qualität d. Werbekontakts in hoch emotionalen Werbeumfeld ✓
 2. Engagement mit und Aktivierung der Marke ✓
 3. User generated Content der Zielgruppe ✓
 4. Multiplikator: Kostenlose digitale Reichweite durch social Sharing ✓

Geographische Selektion



national



regional



lokal

Selektion nach Vereinskriterien

- Anzahl Mitglieder
- Anzahl Mannschaften
- Ligastärke
- Zuschauer pro Wochenende
- Kinder-/Damenmannschaften

Full-Service Dienstleister

- Werbemittelproduktion
- Kampagnen Setup & Management
- Vereinskommunikation
- Ausführliches Reporting

Werbemittel und Touchpoints

- Werbemittel können in jeglichen Formen & konturgestanzte produziert werden
- Platzierungsorte können Vereinslokal, Kabinengang, Umkleide oder Duschaum sein



3. Beispielkonzept: Skill Circle

1



Der „Skill Circle“ wird in der Mitte der Kabine platziert und dient als Skill Area, auf welcher die Spieler ihr Können unter Beweis stellen sollen.

2



Spieler führen Call to Action durch und lassen sich dabei von Mitspielern/Freunden filmen. Die Aufführung der Skills führt zu einer Gruppendynamik innerhalb der Mannschaft.

3



Spieler lädt den Skill Video auf einer Plattform X oder einer Landing Page hoch. Dabei kann mit #-tags, Direkt Messages oder Upload Formularen gearbeitet werden.



Werbemittel 1:
Call2Action Sporty Stick



Werbemittel 2:
Skill Circle

