

Challenge League
Wertschöpfung
2024/25

Inhaltsverzeichnis

Impressum

Auftraggeberin
Swiss Football League, Maulbeerstrasse 10, 3011 Bern

Auftragnehmer
EBP Schweiz AG, Mühlebachstrasse 11, 8032 Zürich

Beat Burri (Projektleiter)
Dr. Oliver Hoff (Qualitätssicherung)
Tonio Schwehr (wissenschaftlicher Mitarbeiter)
Niklaus Strittmatter (wissenschaftlicher Mitarbeiter)
PhD Josephine Clausen (wissenschaftliche Mitarbeiterin)
Miriam Werder (Konzept Publikation)
David Eisenstein, Sophie Baumgartner (Grafik und Design)
Julia Guran (Lektorat)

Hochschule Luzern – Wirtschaft, Institut für Tourismus und Mobilität ITM,
Rösslimatte 48, 6002 Luzern

Dr. Anna Mehr (Dozentin)
Prof. Dr. Jürg Stettler (Institutsleiter)

Übersetzung
Zieltext AG, Rietstrasse 38, 8702 Zollikon

Zitiervorschlag
EBP, Hochschule Luzern (2025): Die Wertschöpfung der Klubs der Super League und der Challenge League 2024/25.
Zürich/Luzern/Bern: EBP, Hochschule Luzern, Swiss Football League.

Intro	3
Saison 2024/25 auf einen Blick	4
Zuschauerzahlen pro Spiel	5
Zuschauerzahlen	6
Zuschauerausgaben	7
Umsatz nach Branchen	8
Wertschöpfung und Beschäftigung	9
Ergebnisübersicht	10
Datengrundlagen und Methoden	11
Begriffsdefinitionen	12

Intro

Die Schweizer Profiklubs im Fussball sind ein bedeutender Wirtschaftsfaktor. In ihren Klubkantonen und darüber hinaus sorgen sie für Wertschöpfung und Arbeitsplätze. Das sind die Hauptkenntnisse dieser Studie, die EBP Schweiz und die Hochschule Luzern für die Swiss Football League verfasst haben.

Die Studie beleuchtet die volkswirtschaftlichen Wirkungen der Klubs in ihrem wirtschaftlichen Umfeld in der Saison 2024/25. Sie basiert auf Zahlen der Klubs, Daten einer umfassenden Zuschauerbefragung und Daten weiterer Akteure im Klubumfeld. Die Studie – nach 2013/14 die zweite – umfasst je einen Bericht zur Super League und zur Challenge League sowie je einen Bericht zu den 12 Klubs der Super League.

In diesem Bericht geht es um die Challenge League. Deren volkswirtschaftliche Wirkungen ermitteln EBP und HSLU zum ersten Mal.

In der zweithöchsten Schweizer Fussball-Liga treten neben traditionsreichen, grösseren Klubs auch kleinere Vereine an. Das sorgt für spannende Kontraste. Junge Talente, regionale Duelle und der Kampf um den Aufstieg machen sie besonders reizvoll. Die Wertschöpfung von knapp 70 Mio. CHF entspricht ungefähr derjenigen des Eidgenössischen Schwing- und Äplerfests (ESAF).



Saison 2024/25 auf einen Blick

409'500

Tickets verkaufen die Klubs.



340'300

lizenzierte Spielerinnen
und Spieler gibt
es in der Schweiz.

69.6 Mio.

CHF Wertschöpfung löst
die Challenge League aus.



549

Vollzeitstellen
entstehen.

141 Mio.

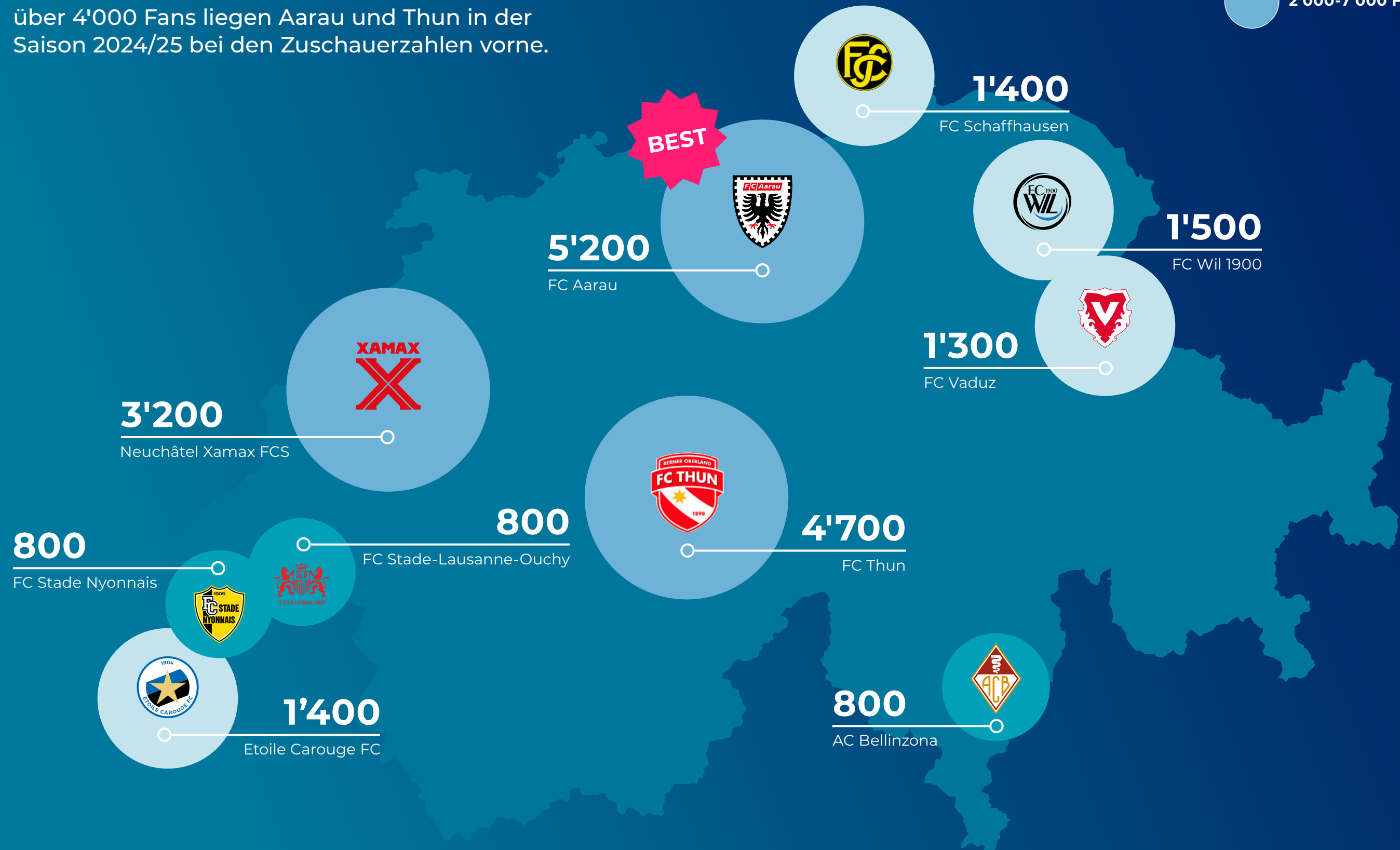
CHF Umsatz generiert die
Challenge League.

7.8 Mio.

CHF berappen Fans für Brat-
wurst, Getränke und anderes.

Zuschauerzahlen pro Spiel

Die Klubs der Challenge League ziehen unterschiedlich viel Publikum an. Mit durchschnittlich über 4'000 Fans liegen Aarau und Thun in der Saison 2024/25 bei den Zuschauerzahlen vorne.





409'500

So viele Tickets verkauft die Challenge League in der Saison 2024/25. Darin eingerechnet sind nicht nur die Meisterschaftsspiele, sondern auch die Cupspiele.

Im Durchschnitt besuchen 2'100 Fans die Spiele der Challenge League. Traditionsclubs wie der FC Aarau, der FC Thun oder Neuchâtel Xamax FCS ziehen dabei ein deutlich grösseres Publikum an.

Weitere Gründe für unterschiedliche Zuschauerzahlen sind verschieden grosse Einzugsgebiete, Anhängergruppen und Stadien. Einige erfüllen moderne Standards mit guter Infrastruktur. Andere sind kleiner und haben dafür eine familiäre Atmosphäre.

Zudem variieren die Zuschauerzahlen im Lauf der Saison. Zu Beginn sind die Spiele schwächer besucht. Sobald sich abzeichnet, welche Clubs um den Aufstieg kämpfen, wächst auch das Zuschauerinteresse. So kann auch ein Überraschungsklub zum Saisonende mit hohen Zuschauerzahlen auffallen. In der Saison 2024/25 traf dies auf Etoile Carouge zu.

Publikumsinteresse Challenge League

Quelle: Berechnungen EBP und HSLU

2024/25



FACT

Mit 340'300 lizenzierten Spielerinnen und Spieler ist Fussball die beliebteste Sportart der Schweiz. Die Vereine spielen eine wichtige Rolle im öffentlichen Leben – auf dem Land, in der Agglomeration und in Städten. Sie fördern den sozialen Zusammenhalt, leisten wichtige Beiträge zur Integration und schaffen ein inklusives Gemeinschaftserlebnis.



7.8 Mio.

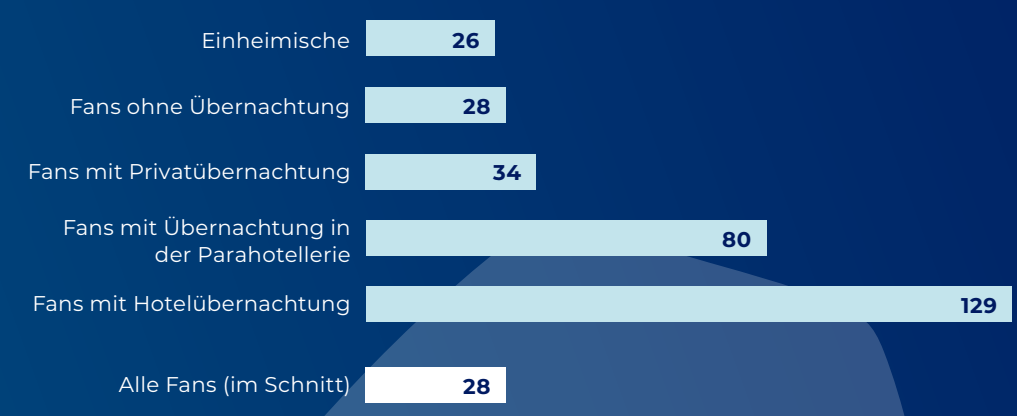
Diese Summe in CHF geben die Zuschauerinnen und Zuschauer 2024/25 an Spielbesuchen aus – für Verpflegung, Transport und im Detailhandel.

Die durchschnittlichen Ausgaben pro Fangruppe liegen zwischen 26 und 129 CHF, Tickets nicht eingerechnet. Die Einheimischen geben pro Spiel und Person im Schnitt 26 CHF aus. Bei den Tagesgästen sind es durchschnittlich 28 CHF, und bei Personen, die im Bekanntenkreis übernachten, 34 CHF. Übernachtungsgäste in der Parahotellerie und der Hotellerie haben mit durchschnittlich 80 bzw. 129 CHF zwar die höchsten Ausgaben, machen jedoch auch die kleinste Gruppe der Fans aus.

Total geben die Fans insgesamt 7.8 Mio. CHF aus. Die Verpflegung kostet sie mit 5.2 Mio. CHF oder 67% am meisten. Transport und Ausgaben im Detailhandel machen je rund 13% aus. Übernachtungen und andere Ausgaben fallen mit je rund 3% kaum ins Gewicht.

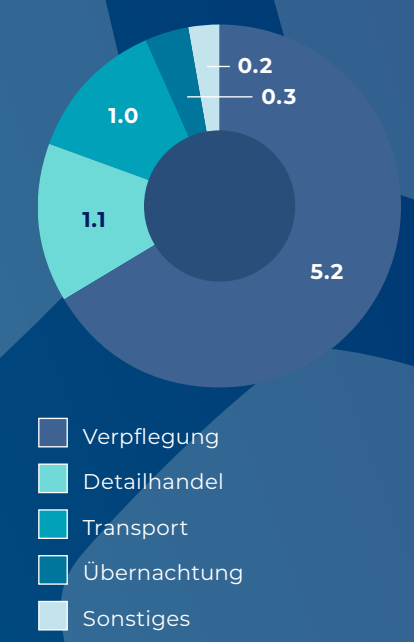
So viel geben die Fans aus (Durchschnitt in CHF pro Fangruppe)

Quelle: Berechnungen EBP und HSLU ■ 2024/25



Dafür geben die Fans Geld aus (in Mio. CHF)

Quelle: Berechnungen EBP und HSLU





141 Mio.

Das sind die Umsätze in CHF, die die Challenge League in der Saison 2024/25 auslöst.

Die Challenge League generiert in der Schweiz 141 Mio. CHF Umsatz in verschiedensten Wirtschaftszweigen. Dafür verantwortlich sind Vorleistungen, die die Klubs beziehen (Waren und Dienstleistungen von Unternehmen). Einige Branchen profitieren besonders. Dazu zählen Handel und Verkehr sowie Kommunikation, Versicherung, Finanzen, Immobilien mit einem Umsatz von je 15.5 Mio. CHF.

Umsatz (in Mio. CHF)

Quelle: Berechnungen EBP und HSLU

2024/25

direkter Umsatz Schweiz 51.2

indirekter Umsatz Schweiz 89.9

Umsatz nach Wirtschaftszweigen (in %)

Quelle: Berechnungen EBP und HSLU



69.6Mio.

Diese Summe in CHF löst die Challenge League an Wertschöpfung aus. Zudem entstehen 549 Vollzeitstellen.

Die Klubs der Challenge League und ihr wirtschaftliches Umfeld lösen in der Saison 2024/25 in der gesamten Schweiz eine Wertschöpfung von 69.6 Mio. CHF aus. Dies entspricht ungefähr der Wertschöpfung, welche jeweils das Eidgenössische Schwing- und Älplerfest (ESAF) auslöst.

Die direkten Wirkungen der Klubs (z. B. Löhne, Administration) machen rund 40% der Wertschöpfung aus, die indirekten Wirkungen den restlichen Teil. Diese entstehen zum Beispiel aus dem Bezug von Catering-, Bau- oder Marketingleistungen sowie den Einkommenswirkungen (ausgelöst durch Konsumausgaben der Beschäftigten).

Die Klubs schaffen Arbeitsplätze: 549 Vollzeitstellen (Vollzeitäquivalente VZÄ) löst die Challenge League in der Saison 2024/25 aus. Insgesamt generieren die Klubs jedes Jahr ähnlich viele VZÄ wie ein grosses Unternehmen in den Sektoren Industrie, Handel und Dienstleistung.

Wertschöpfung (in Mio. CHF)

Quelle: Berechnungen EBP und HSLU 2024/25

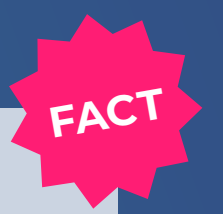


Beschäftigung (in VZÄ)

Quelle: Berechnungen EBP und HSLU 2024/25



Je mehr die Klubs umsetzen, desto höher das Steuervolumen. In der Saison 2024/25 nehmen Bund, Kantone und Gemeinden Steuern von rund 5.9 Mio. CHF ein: Mehrwert-, Nettogüter- und Einkommensteuern.



Ergebnisübersicht

Die Klubs der Challenge League lösen in der Saison 2024/25 in der Schweiz 141 Mio. CHF Umsatz in verschiedensten Wirtschaftszweigen aus. Die Wertschöpfung beträgt 69.6 Mio. CHF. Durch die Klubs der Challenge League entsteht eine Beschäftigungswirkung von 549 Vollzeitstellen (Vollzeitäquivalente VZÄ). Bund, Kantone und Gemeinden nehmen Steuern von rund 5.9 Mio. CHF ein.

Umsatz und Steuereinnahmen (in Mio. CHF)

Quelle: Berechnungen EBP und HSLU

	Total	Steuereinnahmen
Direkte Wirkung	51.2	
Indirekte Wirkung	89.9	
Total	141.1	5.9

Bruttowertschöpfung (in Mio. CHF)

Quelle: Berechnungen EBP und HSLU

	Total
Direkte Wirkung	28.1
Indirekte Wirkung	41.5
Total	69.6

Beschäftigung (in VZÄ)

Quelle: Berechnungen EBP und HSLU

	Total
Direkte Wirkung	268
Indirekte Wirkung	281
Total	549

Datengrundlagen und Methoden

Phase 1 – Datenerhebungen

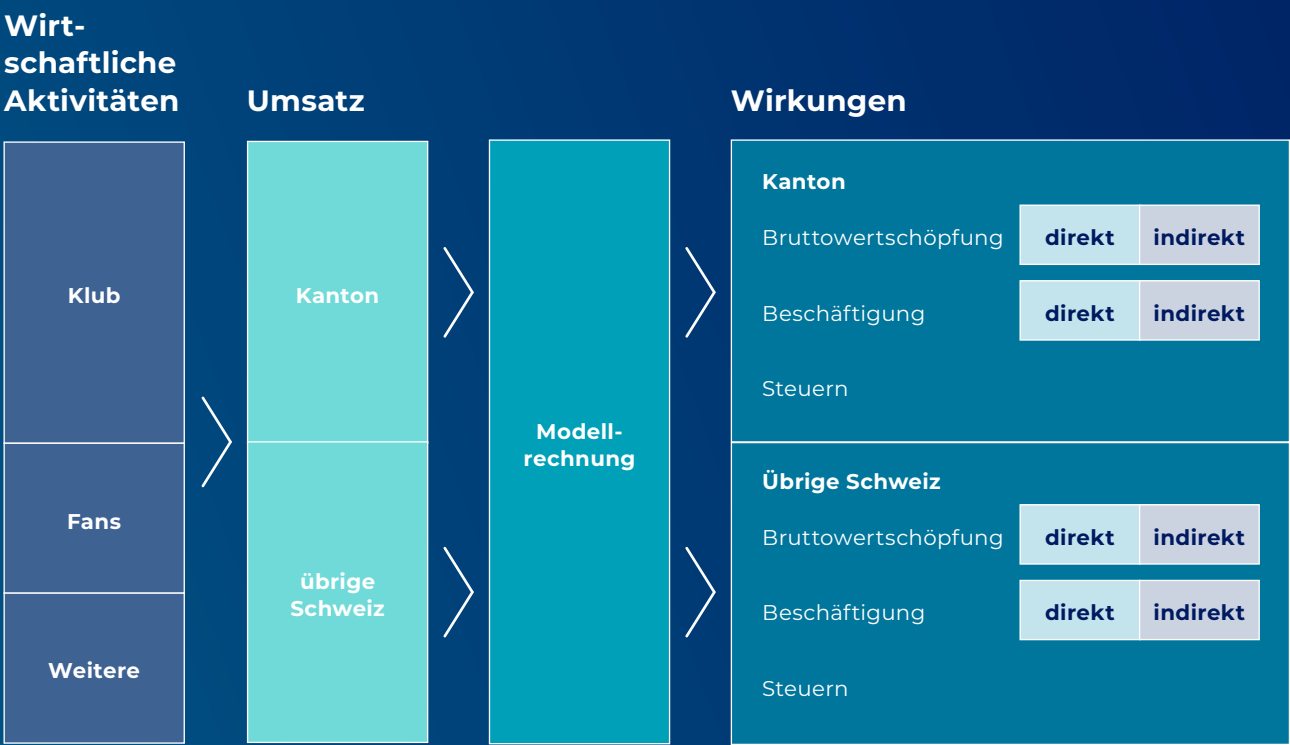
Die Datengrundlage von Seiten der Klubs ist die konsolidierte finanzielle Lizenzierungsdokumentation für die Saison 2024/25, die durch die Klubs zur Verfügung gestellt wurde.

- Die Berechnungen enthalten sowohl die Eigenleistungen der Klubs im Bereich Sicherheit (Stewards, Stadionsicherheit etc.) als auch die Kostenbeiträge, welche die Klubs an die öffentliche Hand (Polizei, Feuerwehr) überweisen.
- Die Investitionstätigkeiten der Klubs in den vergangenen 3 Saisons berücksichtigten EBP und HSLU für jeden Klub mit einem Durchschnittswert pro Saison.
- Die Aktivitäten des Klubumfelds beinhalten z. B. den öffentlichen Verkehr, Dienstleistungen anderer öffentlicher Stellen (z. B. Infrastruktur, Polizei), die TV-Produktion der Spiele, Sponsoren, usw.
- Die entsprechenden Akteure befragten EBP und HSLU in persönlichen Interviews und mit standardisierten Fragebögen.
- Andere wirtschaftliche Aktivitäten, die im erweiterten Umfeld des Klubfussballs in der Schweiz anfallen (z. B. Sportwetten oder zusätzliche Umsätze in Sportbars), berücksichtigten EBP und HSLU wegen ihrer eher indirekten Verbindung zum Sport- und Spielbetrieb nicht.
- FC Schaffhausen: EBP und HSLU konnten die Lizenzierungsdokumentation des FC Schaffhausen nicht berücksichtigen. Die volkswirtschaftlichen Wirkungen, die die Fans auslösen, haben EBP und HSLU jedoch in die Berechnungen der volkswirtschaftlichen Wirkungen einbezogen.

Phase 2 – Modellierung der volkswirtschaftlichen Wirkungen

EBP und HSLU berechneten die wichtigsten Indikatoren (Umsätze, Bruttowertschöpfung, Beschäftigung, Steuern) mit Hilfe eines wirtschaftlichen Impact-Modells (siehe Schema), das auch die Verflechtungen zwischen den Kantonen und der übrigen Schweiz erfasst.

- Mit dem Impact-Modell ermittelten EBP und HSLU die durch die Umsätze ausgelösten direkten und indirekten Wirkungen (Vorleistungs- und Einkommenswirkungen) in den Kantonen und der Gesamtschweiz. In der Challenge League nahmen EBP und HSLU die Modellierung nicht für die einzelnen Kantone vor.
- Spielertransfers: Geringfügige Doppelzählungen sind möglich.



Quelle: Darstellung EBP und HSLU

Begriffsdefinitionen

Umsatz/Bruttoproduktion

In diesem Bericht verwenden EBP und HSLU den Begriff Umsatz. Er bezeichnet die Erlöse von Firmen, Organisationen oder Branchen. Volkswirtschaftlich entspricht der Umsatz näherungsweise der Bruttoproduktion eines Unternehmens oder einer Branche und errechnet sich aus der Summe von Bruttowertschöpfung und Vorleistungen.

Bruttowertschöpfung

Die Bruttowertschöpfung entspricht dem von einem Unternehmen oder einer Organisation in einer bestimmten Zeitperiode geschaffenen Wertzuwachs (Gesamtwert der produzierten Waren und Dienstleistungen, abzüglich der von Dritten bezogenen Vorleistungen). Die Bruttowertschöpfung entspricht grundsätzlich dem Beitrag zum Bruttoinlandprodukt (BIP). Sie ist somit die am besten geeignete Grösse, um die Leistungen eines Unternehmens bzw. einer Organisation im volkswirtschaftlichen Sinne zu messen und zu vergleichen.

Vorleistungen

Als Vorleistungen bezeichnen EBP und HSLU jene Güter und Dienstleistungen, die extern eingekauft werden, um das eigene Produkt bzw. die eigene Dienstleistung zu produzieren. Bei einem Fussballklub gehören zum Beispiel Ausgaben für Trainingsmaterial dazu.

Beschäftigung

Um die hier berechneten wirtschaftlichen Wirkungen zu erzeugen, wird ein bestimmtes Arbeitsvolumen benötigt. Dieses Volumen wird in Vollzeitäquivalenten (VZÄ) angegeben. Ein VZÄ bezeichnet die Arbeitsleistung einer Person mit einem 100%-Pensum.

Impact-Modell

Volkswirtschaftliches Modell basierend auf der schweizerischen Input-Output-Tabelle. Mit diesem Modell lassen sich aus einem wirtschaftlichen Primärimpuls (z. B. Nachfragesteigerung durch Spiele des Fussballklubs) regionale und nationale wirtschaftliche Wirkungen bezüglich Wertschöpfung, Beschäftigung und Steuern berechnen. Dieses Modell wurde für die Wirtschaftsstruktur der Klubkantone angepasst.

Direkte Wirkungen

Wirkungen, die auf der ersten Stufe der Wertschöpfungskette entstehen, z. B. die Anstellung eines Trainers durch einen Fussballklub.

Indirekte Wirkungen

Summe aus Vorleistungswirkung und Einkommenswirkung.

Vorleistungswirkung

Wird dadurch ausgelöst, dass ein Unternehmen oder eine Organisation Güter und Dienstleistungen von Dritten bezieht. Diese Wirkung ist Teil der indirekten Wirkungen.

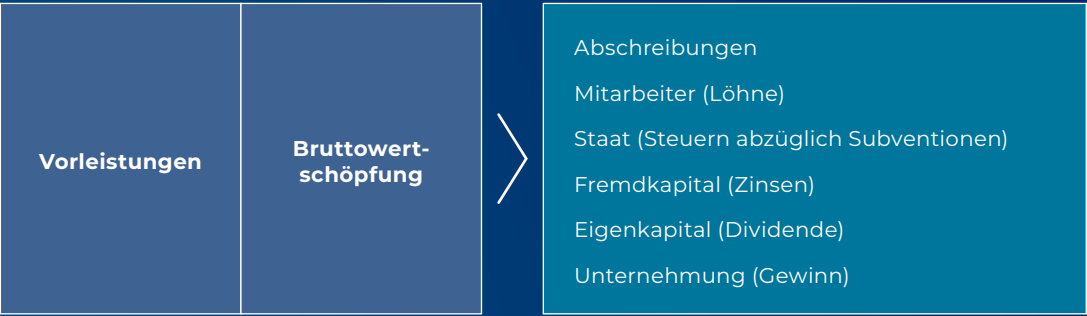
Einkommenswirkung

Entsteht durch Konsumausgaben, die durch Einkommen der Beschäftigten ausgelöst werden. Diese Wirkung ist Teil der indirekten Wirkungen.

Steuern/Abgaben

Steuern und andere Abgaben an die öffentliche Hand (Staat, Kanton, Gemeinde), ausgelöst durch die wirtschaftlichen Aktivitäten der Fussballklubs und ihrer Umfeldler.

Umsatz / Bruttoproduktion



Quelle: Darstellung EBP und HSLU