



Call of Duty: Modern Warfare III

Regelwerk

Suchen & Zerstören
Cup & Season

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Präambel	2
§1 Allgemeine Regelwerk	2
§2 Season- und Matchregeln	3
§2.1 Gesperrte / Erlaubte Spielinhalte	4
§2.2 Mappool/Mapvote/Mapban	4
§2.3 Lobbyeinstellungen Suchen & Zerstören	6
§2.3.1 Lobbyeinstellungen Feuergesicht	11
§2.4 Der Bereit-Status / Pausenzeit	13
§2.5 Line-up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler	14
§2.6 Spielerwechsel	14
§2.7 Rehost / Spielerdrop	15
§2.8 Verspätung / Nichterscheinen des Gegners	15
§2.9 Matchverschiebung	16
§2.10 Ping (PC)	16
§2.11 Zusatzhardware und Illegale Programme	17
§2.12 Monitor System Status (MOSS) (PC)	18
§2.13 Absprachen	19
§2.14 Spielplan / Zeiträume	19
§3 Strafenkatalog	20
§3.1 Spielen mit gesperrten Spielinhalten	20
§3.2 Mappool / Mapvote	20
§3.3 Falsche Lobby/Server Einstellungen	20
§3.4 Der Bereit-Status/Pausenzeit	20
§3.5 Line up / Spielen in Unterzahl	21
§3.6 Spielerwechsel	21
§3.7 Rehost / Spielerdrop	21
§3.8 Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches	21
§3.9 Matchverschiebung	21
§3.10 Erhöhung des Pings und Ping Probleme	22
§3.11 Zusatzhardware und Illegale Programme	22
§3.12 Monitor System Status (MOSS) (PC)	22
§3.13 Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches	23
§3.14 Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	23
§3.15 Ergebnis Bestätigung	23
§3.16 Manipulierende Absprachen	24
§3.17 Unsportliches Verhalten eines Spielers	24
§3.18 Teamauflösung/Austritt	24
§3.19 Missachtung des Geltungsbereiches	24
§3.20 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	25
§4 Kartensystem	26
§4.1 Straf-Karten/Verwarnung	26
§4.2 Konsequenzen- Tabelle für Karten	26

Präambel

Die DeSBL bietet eSports Ligen und Turniere an, um allen Spielern eine kompetitive Plattform zu bieten. Die Administration erfolgt ehrenamtlich und dient rein dem Grundgedanken "von der Community, für die Community". Dadurch sind die angebotenen Events als Freizeitangebot zu sehen und sind von jeglichen Ersatzleistungen nach einem Ausschluss seitens der Ligaleitung befreit.

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt, Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, steht das Forum, Supportticketsystem oder der TS Server zur Verfügung.

Die Auslegung der allgemeinen und spiele bezogenen Regeln obliegt den Admins. Die Entscheidungen der Admins sind bindend und können zum Erhalt der des Fairplay- und Wettbewerbsgedanken vom Regelwerk abweichen. Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft zu setzen. Bestrafung und Sanktionen liegen im Ermessen der Admins des Spielbereiches und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

§1 Allgemeine Regelwerk

Allgemeine Regeln welche spielübergreifend gültig sind, findet ihr unter:
<https://desbl.de/index.php?rules/>

§2 Season- und Matchregeln

Erklärung und Erläuterung der Ultimate Season

Die maximale Anzahl der Ligen pro Stufe sieht wie folgt aus:

- 1. Ebene: Die Ultimate Liga (1 Gewinner / 4 Absteiger).
- 2. Ebene: 2 x Liga 1 (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)
- 3. Ebene: 4 x Liga 2 (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)
- 4. Ebene: 8 x Liga 3 (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)
- 5. Ebene: Newcomer Liga

Durch die Steigerung der Anzahl der Ligen pro Stufe wird ein kurzer Aufstieg für neue Teams gewährleistet (von Rookie in Ultimate 2 Stufen statt 7). Des Weiteren gibt es pro Liga 2 Aufsteiger und bis zu 4 Absteiger, was einen stetigen Wechsel nach sich zieht, ohne dass eine Liga mit den gleichen Teams über mehrere Seasons stagniert. Alle neu angemeldeten Teams starten immer in der untersten Ebene. Die oberen Ebenen werden mit den bestehenden Teams je nach ihren Platzierungen der letzten Season eingeteilt.

In der oberen Liga (Ultimate League) darf jede Organisation/Clan nur 2 Seasonteams stellen. Steigt 1 Team in die Ultimate League auf, in der bereits zwei Seasonteams der Organisation/Clan ist, verbleibt es in der unteren Liga und darf nicht aufsteigen. Haben Teams bereits mehrere Seasonteams in einer der oberen Ligen, so dürfen diese auch dort verbleiben und müssen nicht zwangsabsteigen. Die Aufstiegsregel hat aber für sie dann auch Ihre Gültigkeit.

Bei steigenden Anmeldezahlen kann es passieren, dass zwischen der 4. und 5. Ebene noch Liga 4 dazu kommt.

Beweisbilder/-Videos

Wird ein Matchprotest gestellt (siehe auch 1.6 allg. Regelwerk) sind Nachweise folgendermaßen zu erbringen:

- Bilder werden auf www.pics.desbl.de hochgeladen und die Links im Ticket angegeben
- Videos werden ungelistet auf youtube hochgeladen und die Links im Ticket angegeben
- Videos müssen mindestens 15 Sekunden lang sein und eine Qualität von 720p haben

Screenshots werden folgendermaßen gemacht: PS: Share-Taste / Create-Taste

§2.1 Gesperrte / Erlaubte Spielinhalte

Gesperrte Spielinhalte:

- MW 2 Waffen
- Battle Pass Waffen, die nicht für jeden im privaten Spiel verfügbar sind
- Granaten Skins
- Waffenbildschirme
- Vollstrecker: Bellen & Beissen
- Operator Nova / Skin Gaja
- Alle neuen Inhalte im Klasseneditor sind nach einem Update bis zum nächsten Spieltag gesperrt und werden dann entsprechend im Regelwerk angepasst

Erlaubte Spielinhalte:

- Spieler dürfen Waffen aufheben, nur die Sniper darf nicht aufgehoben werden
- Leuchtmunition

§2.2 Mappool/Mapvote/Mapban

Hardcore 2vs2				
Favela	Highrise	Invasion	Karachi	Quarry
Rio	Rundown	Scrapyard	Skidrow	Sub Base
Terminal	Underpass	Vista		
Hardcore 4vs4				
Estate	Favela	Highrise	Invasion	Karachi
Quarry	Rio	Rundown	Scrapyard	Skidrow
Sub Base	Terminal	Underpass	Vista	
Hardcore 6vs6				
Estate	Favela	Highrise	Invasion	Karachi
Quarry	Rio	Rundown	Scrapyard	Skidrow
Sub Base	Terminal	Underpass	Vista	

Die Mapwahl muss (!) über das DeSBL Script im Matchup durchgeführt werden. Das erstgenannte Team (im folgenden Heimteam) erstellt das Match.

Die Auswahl der Maps kann auf verschiedene Arten erfolgen. Welche davon bei Ligen/Cups genutzt werden, steht entweder im Regelwerk oder in der Beschreibung des Turniers.

Mapvorgabe: Die zu spielenden Karten werden bei der Generierung durch das System vorgegeben und sind dem Spielplan zu entnehmen.

Ban & Vote: Nach drücken des Bereit-Buttons, kann jedes Team eine oder zwei Maps aus dem Mappool bannen. Danach wählt jedes Team die benötigte Anzahl an Maps. Entscheidungsmaps werden ggf. durch das System gewählt. Pro Ban und Vote hat jedes Team 3 Minuten Zeit. Ein verpasster Ban/Vote kann im Falle eines Protestes zu einer Niederlage des Matches führen.

Gruppenphase & Ligaspiel:

Es werden pro Match 4 Maps gespielt. Um eine Map abzuschließen, müssen insgesamt 10 Runden gespielt werden (mögliche Ergebnisse 10:0, 8:2, 5:5 usw.). Sobald 10 Runden gespielt wurden, beendet der Host die Map. Als Ergebnis sind die Matchergebnisse der 4 Maps zusammen zu rechnen und ins Matchup einzutragen (z.B. 40:0, 25:15, 20:20 usw.). Alle Matches von inaktiven Team werden als Verloren für dieses Team gewertet.

K.O.-Phase Best-of 3:

Es werden pro Match 2 bzw. 3 Maps gespielt. Nach 2 gewonnenen Maps in Folge wird das Spiel abgebrochen. Das Team, welches zuerst 8 Runden gewonnen hat, gewinnt die Map (mögliche Ergebnisse z.B. 8:0, 8:4, 8:1 usw.). Als Ergebnis sind die gewonnenen Maps anzugeben (z.B. 2:0 oder 2:1).

K.O.-Phase Best-of 5:

Es werden pro Match 4 bzw. 5 Maps gespielt. Nach 3 gewonnenen Maps in Folge wird das Spiel abgebrochen. Das Team, welches zuerst 6 Runden gewonnen hat, gewinnt die Map (mögliche Ergebnisse z.B. 6:0, 6:4, 6:1 usw.). Als Ergebnis sind die gewonnenen Maps anzugeben (z.B. 3:0 oder 3:2).

One Map Series:

Es wird pro Match nur eine Map gespielt und ist im Cup vorgegeben. Das Team, welches zuerst 8 Runden gewonnen hat, gewinnt die Map (mögliche Ergebnisse 8:0, 8:4, 8:1 usw.). Als Ergebnis ist die gewonnene Map anzugeben (z.B. 1:0).

Server- / Seitenwahl

- Spieldaten: xxxx (Spielcode) im Matchup-Kommentar vermerken, damit jeder Spieler ohne Probleme joinen kann.
- Jedes Team hostet seine **gewählten** Maps. Das Team was im Matchup Bereich an erster Stelle steht (Heim-Team) hostet als erstes. Bei einer Entscheidungsmap entscheidet das Heimteam, ob sie die Map hosten (als Verteidiger starten) oder das Hostrecht abgeben und somit als Angreifer starten.
- Sollte ein Team keinen geeigneten Host haben, kann das andere Team alle Karten hosten. Sollten beide Teams keinen geeigneten Host haben, darf man eine dritte Person hinzufügen (Kommentar im Matchup nötig).
- Auf der ersten und zweiten Map (Cup erste Map) startet das Heimteam als Verteidiger (Team 1), das Gastteam als Angreifer (Team 2).

§2.3 Lobbyeinstellungen Suchen & Zerstören

Spielregeln

Spiel	6vs6 4vs4	3vs3 2vs2
Runden-Zeitlimit	1 Min 30 s	1 Min
Rundensieg-Limit	10 Runden	
Zwei Vorsprung-Regel	Aus	
Zwei Vorsprung - Max.-Runden	8 Runden	
Rundenwechsel	Jede Runde	
Spiel-Countdown	45 Sekunden	
Runden-Countdown	10 Sekunden	
Infiltration überspringen	An	
Übungsrunde	Aus	
Eingabewechsel erlauben	Aus	
Info-Ping zulassen	Aus	
Erweitert	Hardcore	
Bomben-Timer	45 Sekunden	
Platzierungszeit	5 Sekunden	
Entschärfungszeit	7,5 Sekunden	
Multibombe	Aus	
Lautloses Platzieren	An	
Platzieren/Entschärfen zurücksetzen	Aus	
Trageobjekte manuell fallen lassen	An	
Spieler	Hardcore	
Anzahl der Leben	1 Leben	
Maximale Gesundheit	25 Punkte	
Regeneration	Ohne	
Panzerung aktivieren	Aus	
Panzerung bei Einstieg	Ohne	
Panzerplatten bei Einstieg	Ohne	
Externe Ansicht	Aus	
Taktiksprint	An	
Waffe aufstützen	An	
Wiederbeleben zulassen	Aus	
Gesundheit wenn niedergestreckt	40 Punkte	
Gesundheit nach Wiederbelebung	Halb (50)	
Verblutungszeit	10 Sekunden	
Wiederbelebungsdauer	2 Sekunden	
Aufgabeverzögerung	1 Sekunde	
Team-Wiederbelebungsende	Unbegrenzt	
Team-Wiederbelebenszeit	5 Sekunden	

Team- Wiederbelebungsgesundheit	30 (Hardcore)
Team	Hardcore
Zuschauen	Spielersicht
Externe Zuschauer-Ansicht	Aus
Abschusskamera	An
Minikarte aktivieren	Aus
Radar immer an	Aus
Waffenpings auf der Minikarte	Aus
Waffenpings auf dem Kompass	Aus
Feind auf dem Kompass	Aus
Einstiegsverzögerung	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne
Einstieg erzwingen	An
Team-Zuteilung	Aus
Teambeschuss	An
Teamabschuss-Strafgrenze	2 Abschüsse
Gameplay	Hardcore
Identische Ausrüstungen erzwingen	Aus
Vorräte-Abwurfzeit	Aus
Einstiegskamera	Aus
Feindumriss	Aus
Verbündetenumriss	Aus
Hardcore-Modus	An
Magazine beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Aufgeputzt Timer	Aus
Feldaufrüstungen erlauben	An
Feldaufrüstung-Ladegeschwindigkeit	Normal
Feldaufrüstung-Modifikator	Normal
Extras	An
Abschussserien	Aus
Serien nach Rundenende behalten	An
Serien nach Tod behalten	An
Abschussserie Verzögerung	Aus
Bleibender Serien-Fortschritt	Aus
Mehrfache Abschussserien	Aus
Abschussserie Lotterie	Aus
Ausrüstungsverzögerung	Aus
Schutz vor Ausrüstung	10 Sekunden

Kampfrufe	Aus
Ansagerdialoge	Aus
Dynamische Kartenelemente	Aus

Klasseneditor

In den folgenden Tabellen sind **ALLE VERBOTENEN** Spielinhalte gelistet.

ALLE MW2 Waffen verboten

Waffen - Primär	Hardcore
Sturmgewehre	-
Kampfgewehre	-
MPs	-
Schrotflinten	alle
LMGs	alle
DMRs	SP-R 208 Armbrust SA-B 50
Scharfschützengewehre	Langbogen KV Inhibitor Signal 50 Carrack .300
Nahkampf	alle

**Zusatz Sniper:

- Pro Map darf nur 1 Spieler im Team snipen, Waffenklasse darf gewechselt werden
- Scharfschützengewehr darf nicht aufgehoben werden, aber der Sniper darf Waffen aufheben
- Es sind **keine Visiere** auf der Sniper erlaubt -> nur Standard Visier!

Aufsätze - Sturmgewehre & Kampfgewehre & MPs & DMR`s	Hardcore
Mündung	JackBFB
Lauf	-
Laser	alle
Visier	alles ab 1,6 Zoom Thermal Zielsucher-Visiere
Schaft	-
Griff	-
Wangenerhöhung	-
Magazin	über 50 Schuss
Munition	Gehärtet Zerfall Panzerbrechend Hohlspitz Überdruck Brand

	Nato (Standard u. abgerundet) Mono (Standard u. abgerundet)
Unterlauf	Zweibein-Unterläufe Wurfgeschosse/Schrotflinten-Unterläufe
Umbau-Kits	alle
Waffen - Sekundär	
	Hardcore
Handfeuerwaffen	WSP Stinger Ftac Siege GS Magna X13 Automatik
Werfer	alle
Nahkampf	-
Aufsätze - Sekundär	
	Hardcore
Mündung	Lochschlag-Vorstoßaufsatz
Lauf	-
Laser	alle
Unterlauf	alle
Munition	alle
Magazin	alle über 17 Schuss
Abzug	-
Griff	Akimbo
Schaft	-
Visier	alle
Umbau-Kits	alle
Ausrüstung	
	Hardcore
Taktik	Blendgranate Schnappschussgranate Schockstab Stim Tränengas Peilgranate Kampfwut Streumine Täuschgranate
Primär	Rauchgranate* Claymore Thermit Aerosolgranate Näherungsmine Bohrladung C4 Wurfstern Brecherdrohne

Extras	
Handschuhe	Kampfmittelhandschuhe Plündererhandschuhe
Schuhe	Taktische Polster Pirscherstiefel
Ausstattung	Knochenschall-Headset Schwarzlicht-Taschenlampe L/R-Detektor Gefahrenerkennungssystem Datendieb Signalstörer gest. IFF-Stroboskop Ghosts T/V-Tarnung
Feldaufrüstung	nur Totenstille erlaubt
Westen	nur Infanterieweste erlaubt

* 6vs6 - 3 pro Team | 4vs4 - 2 pro Team | 2vs2 - 1 pro Team

§2.3.1 Lobbyeinstellungen Feuergefecht

Modus: Feuergefecht

Spielregeln

Spiel	
Zeitlimit	40 Sekunden
Rundensieg-Limit	10 Runden
Zwei Vorsprung-Regel	Aus
Zwei Vorsprung - Max.-Runden	8 Runden
Rundenwechsel	Jede Runde
Spiel-Countdown	45 Sekunden
Runden-Countdown	10 Sekunden
Infiltration überspringen	An
Übungsrunde	Aus
Eingabewechsel erlauben	Aus
CoDCaster	Aus
KI aktivieren	Aus
KI-Einstieg bei Tod	Aus
Info-Pings zulassen	Aus
Erweitert	
Verlängerungsflaggen-Timer	10 Sekunden
Zeit zum einnehmen der Flagge	3 Sekunden
Zielmodifikatoren	Aus
Flagge-Halten-Timer	5 Sekunden
Flaggenaktivierung-Verzögerung	10 Sekunden
Marken heilen	Aus

Siegbedingung	Gesundheit
Einstiege wechseln	An
Explosionsschutz-Modifikator	Aus
Explosionsschutz-Schadensgrenze	80 (Normal)
Taktikaurüstungsdauer	2 Sekunden
Feldaufrüstung	Ohne
Ausrüstungen	Zufall
Ausrüstung wählen	2 Runden
Spieler	
Anzahl der Leben	1 Leben
Maximal Gesundheit	100 (Normal)
Regeneration	Ohne
Panzerung aktivieren	Aus
Externe Ansicht	Aus
Taktiksprint	An
Waffe aufstützen	An
Wiederbeleben zulassen	Aus
Gesundheit wenn niedergestreckt	40 Punkte
Gesundheit nach Wiederbelebung	Halb (50)
Verblutungszeit	Unbegrenzt
Wiederbelebungsdauer	2.5 Sekunden
Aufgabeverzögerung	1 Sekunde
Team-Wiederbelebungsende	Unbegrenzt
Team-Wiederbelebungszeit	2 Sekunden
Team-Wiederbelebungs-gesundheit	40 Punkte
Abschussorte von Feinden zeigen	Aus
Team	
Zuschauer	Spielersicht
Externe Zuschauer-Ansicht	Aus
Abschusskamera	An
Minikarte aktivieren	Nein
Radar immer an	Aus
Waffenpings auf der Minikarte	Aus
Waffenpings auf dem Kompass	Aus
Feind auf dem Kompass	Aus
Einstiegsverzögerung	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne
Einstieg erzwingen	An
Team-Zuteilung	An
Teambeschuss	Aus

Gameplay	
Einstiegskamera	Aus
Hardcore-Modus	Aus
Magazine beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Aufgeputscht-Timer	Aus
Extras	Aus
Ausrüstungsverzögerung	5 Sekunden
Schutz vor Ausrüstung	Aus
Kampfrufe	Aus
Ansagerdialog	Aus
Dynamische Kartenelemente	Aus

§2.4 Der Bereit-Status / Pausenzeit

Vor jedem Match muss im Matchup-Bereich auf „Bereit“ gedrückt werden. Der Bereit-Button darf nur dann betätigt werden, wenn das Team die nötige Anzahl an spielberechtigten Spielern im Team hat (14-Tagessperre muss vorher im Matchup-Bereich abgesprochen werden). Drückt ein Team nicht „bereit“, verliert es das Match.

6vs6 & 4vs4:

Der Bereit-Button ist im Matchup 30 Minuten (2vs2 & Cup 15 Minuten) vor dem Matchtermin, für 15 Minuten verfügbar.

Beispiel: Matchtermin: 20:30 Uhr, Bereit-Button: 20:00 Uhr – 20:15 Uhr

Hinweis: *Sollte ein Team anwesend sein, aber vergessen „Bereit“ zu drücken, könnt ihr das Match dennoch spielen und uns danach das Ergebnis per Supportticket einreichen. Das Ergebnis wird bei Bestätigung beider Teams (z.B. im Matchup) angepasst. Die Info an die Admins muss per Supportticket erfolgen.*

Ausnahme: *Beide Teams haben „Bereit“ gedrückt, das Match muss gespielt werden! Hat ein Team den Mapban und/oder Mapvote nicht gemacht, so müssen beide Teams ihren Mapban/Mapvote weiter durchführen bis 15 Minuten vor Matchstart (2vs2: bis zum Matchstart). Sollte das nicht erfolgen, darf ein Supportticket eingereicht werden.*

Im Fall, dass ein Team zu langsam war, jedoch trotzdem beide Teams den Mapban/Mapvote gemacht haben, muss das Match auch gespielt werden.

Zum Matchtermin treffen sich die beiden Teams in der Lobby. Sollten binnen 5 Minuten nach Beitritt des letzten Spielers nicht alle Spieler bereit sein, darf das Spiel gestartet werden. Das Gastteam darf das Heimteam nach 5 Minuten darauf hinweisen die Lobby zu starten. Sollte nach insgesamt 10 Minuten keine Antwort kommen, darf das Spiel verlassen werden. Ein Matchprotest muss in beiden Fällen via Supportticket mit den nötigen Beweisen eingereicht werden.

Nach 2 gespielten Maps, ist eine Pause von max. 10 min. (Cup max. 5 min) vorgesehen. Mit Einverständnis beider Teams kann auch direkt weitergespielt oder die Pause verlängert werden.

Sollte ein Team nach der Wartezeit nicht bereit sein, verliert es die Map.

§2.5 Line-up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler

Anzugeben sind:

- Activision ID (mit #Zahlen)
- Plattformbezogene ID (PSN ID)

Jedes Team ist verpflichtet, das Line-up des gegnerischen Teams vor Matchbeginn auf Spielberechtigung zu prüfen. Befindet sich im Line-up des Gegners ein nicht spielberechtigter Spieler, ist der Gegner zu informieren (Ingamechat / PSN-Nachricht und Matchup).

Bei einigen Veranstaltungen kann es vorkommen, dass die mögliche Anzahl an Teams (der gleichen Orga) oder Spielern begrenzt ist. Ausnahmen zum Regelwerk sind der jeweiligen Anmeldung zu entnehmen.

Liga:

In der Ultimate Liga sind maximal 2 Teams einer Orga erlaubt.

6vs6: max. 15 Spieler pro Season- / Cupteam
4vs4: max. 10 Spieler pro Season- / Cupteam
2vs2: max. 5 Spieler pro Season- / Cupteam
Female & Male: max. 2 Spieler pro Season- / Cupteam (männlich und weiblich)

Wenn ein Team in Unterzahl antritt, darf erst bei Mapwechsel ein weiterer (fehlender) Spieler hinzugeholt werden.

6vs6: min. 4 Spieler pro Team
4vs4: min. 3 Spieler pro Team
3vs3: min. 2 Spieler pro Team
2vs2: kein Spiel in Unterzahl

§2.6 Spielerwechsel

6vs6: pro Match dürfen nur 2 spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden
4vs4 & 3vs3 & 2vs2: pro Match darf nur 1 spielberechtigter Spieler ausgewechselt werden
Female & Male: kein Spieler darf ausgewechselt werden

Spieler dürfen zum Mapwechsel ausgetauscht werden. Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.

Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.

§2.7 Rehost / Spielerdrop

Allgemein gilt: Ein Rehost darf nur zweimal pro Map durchgeführt werden. In beidseitigem Einvernehmen sind mehrfache Rehosts erlaubt (der Paragraph über vorzeitiges Verlassen des Matches tritt dann nicht in Kraft).

Der Rehost zählt für jeglichen Abbruch des Spiels.

Ein Rehost-Wunsch kann entweder per Nachricht oder durch Selbstkill (ganzes Team am Spawn) zum Start einer Runde angezeigt werden.

Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden, muss eine neue Lobby erstellt werden und dort weitergespielt werden, wo die Runde abgebrochen wurde (die angefangene Runde wird wiederholt).

Bei falschen Lobbyeinstellungen muss sofort abgebrochen werden und das zuletzt erspielte Ergebnis fortgesetzt werden (abgebrochene Runde muss wiederholt werden).

Fliegt ein Spieler in der Anfangsphase einer Map raus, darf dieser bis zum Ende des Anfangtimers nachjoinen. Schafft er es nicht, muss das Match unterbrochen werden.

Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, so ist die laufende Runde zu Ende zu spielen. Nach Ablauf der Runde wird das Match unterbrochen. Das hostende Team ist verpflichtet 10 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit, sollte der Spieler nicht wieder in der Lobby erscheinen, mit den verbliebenen Spielern starten. Der fehlende Spieler darf erst nach Abschluss der Map wieder in die Lobby joinen.

Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.

§2.8 Verspätung / Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum Matchtermin (Bereit-Button gedrückt), das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 15 Minuten (Liga) und 5 Minuten (Cup) zu warten und kann nach Ablauf der Zeit ein Matchprotest (Supportticket) einreichen.

Dem Protest müssen die Screenshots beigefügt werden, auf denen ersichtlich ist (Datum+Uhrzeit), dass das Gegnersteam nicht anwesend war und 15 Minuten oder 5 Minuten gewartet wurde. Ebenfalls dürfen keine Freewin Ergebnisse im Matchup eingetragen und bestätigt werden, da dies als manipulierende Absprache gilt.

§2.9 Matchverschiebung

Matchverschiebungen können entweder direkt durch die Funktion auf der DeSBL Seite, im Matchup-Kommentarbereich oder auf direktem Kontaktweg (Teamspeak, Discord, Chat etc.) bestimmt werden. Wichtig ist nur, dass es auf der DeSBL Seite im Matchup vermerkt wird.

Liga: Eine Matchverschiebung ist mit Zustimmung beider Teams möglich, darf aber nicht außerhalb des Ligazeitraumes liegen (hinter dem letzten Spieltag).

Cup: Eine Matchverschiebung ist nicht möglich. Ausnahmen nur nach Rücksprache mit dem Adminteam.

Bei Spielen in der Zeit von 23:00 Uhr bis 10:00 Uhr (Match-Start), welche durch das Terminscript festgelegt wurden, müssen beide Teams das Spiel im Matchup bestätigen. Bei Nicht-Bestätigung behält sich die DeSBL vor, den Termin aufzuheben und einen neuen anzusetzen.

Ein Match darf nicht vor Seasonstart und nicht nach Seasonende gespielt werden.

Termine während der Season dürfen maximal eine Woche nach vorne/hinten verschoben werden.

Dies ist im Matchup Bereich zu dokumentieren.

Eine Verschiebung des Termins ist dann bindend, wenn beide Parteien den Terminvorschlag akzeptiert haben.

Im Falle eines Updates am Spieltag, muss der Gegner einer Terminverschiebung zustimmen und kann diese nicht ablehnen. Der neue Termin muss am Tag des festgesetzten Matches - spätestens bis zum eigentlichen Matchbeginn - im Matchup von beiden Parteien ausgemacht und festgehalten werden und innerhalb der nächsten 7 Tage nachgeholt werden.

§2.10 Ping (PC)

Das Ping-Limit ist 100 ms.

Sollte ein durchgehend (mehrere Sekunden/Minuten) zu hoher Ping festgestellt werden, muss das protestierende Team auf diesen Umstand hinweisen, darf das laufende Match aber nicht beenden. Der betroffene Spieler muss den Fehler umgehend (Notfalls mittels Rehost) beheben. Sollte sich der Fehler nicht beheben lassen, muss der Spieler das Match verlassen und darf zum Mapwechsel ausgewechselt werden.

Für einen gültigen Matchprotest müssen mindestens 3 Screenshots aus mindestens 2 Runden von unterschiedlichen Zeiten und Runden eingereicht werden.

§2.11 Zusatzhardware und Illegale Programme

- PC: Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Makrofunktion erlaubt.
- PS und XBox: Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max Makro und ähnlich funktionelle Hardware, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der DeSBL.
- Hinweis: Scuf Controller, Elite Controller, Razer Controller und Modifikationen wie z.B. FPS Freaks / GAIMX sind erlaubt.

Alle Zusatzprogramme, die verändert ins Spielgeschehen eingreifen, sowie das Nutzen von Makros, Bugs, Exploits und/oder Modifikationen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss von der gesamten Plattform der DeSBL bestraft.

Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementieren die Ligaleitung.

Programme, die Dinge wie Kontrast, Farbtintensität, Helligkeit usw. in einem Maß verändern, wie es auch die meisten hauseigenen Grafikkartentreiber können, sind erlaubt.

Sofern der Verdacht besteht, dass ein Spieler cheatet, muss ein Supportticket erstellt werden. Der Cheat und die Auswirkungen sind genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

§2.12 Monitor System Status (MOSS) (PC)

Moss kann von der offiziellen Seite „<http://nohope.eu/>“ heruntergeladen werden
Monitor System Status (MOSS) ist verpflichtend für alle Spieler und muss in allen Season- und Cupspielen aktiv sein.

Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, den Monitor System Status (MOSS) zu verwenden, darf er nicht an Cups und Seasons teilnehmen.

Monitor System Status (MOSS) Dateien sind in der Eigenverantwortung der Teams und Spieler bis zu 14 Tage nach dem jeweiligen Match aufzubewahren und auf Verlangen der Ligaleitung zu übersenden.

Es ist untersagt, jegliche Änderungen an der MOSS Datei vorzunehmen.

Anfragen zum Monitor System Status (MOSS) werden nur mit begründetem Verdacht angenommen.

Benutzung von MOSS:

Ladet euch das Monitor System Status (MOSS) Programm herunter und führt die .exe als Administrator aus (eventuelle Antivirus Programme deaktivieren). Eine Installation ist nicht erforderlich.

Wenn sich das Programm geöffnet hat, klickt ihr auf „File“ und dann auf „Parameters“. Dort wählt ihr dann „Rainbow Six Siege“ aus und klickt auf „OK“.

Im Anschluss klickt ihr auf „Capture“ und dort dann auf „Start“. Nun das Spiel starten und das Match wie gewohnt spielen.

Nach dem Match das Spiel schließen. Anschließend wieder unter „Capture“ auf „Stop“ klicken. Die Monitor System Status (MOSS) Dateien werden in einem Ordner namens „MOSS“ auf eurem Desktop gespeichert.

Hinweis: Sollte es durch MOSS zu Fehlern oder Schäden an Soft- oder Hardware kommen, lehnt die DeSBL jegliche Haftung ab. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, empfehlen wir euch, MOSS als Administrator auszuführen.

Absturz von MOSS:

Sollte MOSS aus irgendwelchen Gründen abstürzen, so ist das Match sofort zu unterbrechen, bis der betreffende Spieler MOSS neu gestartet hat (nicht von der Rehost-Regel betroffen).

2) Ferner muss der Spieler einen Screenshot vom Absturz machen und diesen bis 14 Tage nach dem Vorfall der DeSBL Ligaleitung auf Anfrage zusenden können.

§2.13 Absprachen

Jegliche, das Match betreffende, Absprachen (z.B. Terminverschiebungen, Vereinbarungen zur Spielberechtigung eines Spielers, ggf. Ergebnisse) sind im Matchup-Bereich zu dokumentieren.

Absprachen außerhalb des Matchups werden im Protestfall nicht anerkannt.

§2.14 Spielplan / Zeiträume

Nach Ende der Anmeldephase wird durch das Ligateam für jede Liga / jeden Cup ein Spielplan generiert, welcher entweder feste Termine oder Zeiträume für ein zu spielendes Match vorgibt. Im Zuge der Generierung erhalten die Teams ebenfalls die Anzahl der angemeldeten Season-/ Cupteams. Termine / Zeiträume sind bindend und können nur in Ausnahmefällen und nach Rücksprache mit einem Admin (Supportticket) verschoben werden.

Bei variablen Spieltagen (z.B. Season) einigen sich die Teams im Matchup auf einen Termin. Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Termingscript automatisch ein zufälliger Termin innerhalb des Spieltages, jeweils 20:00 Uhr, 20:30 Uhr oder 21:00 Uhr festgelegt. Dieser Termin ist verbindlich! Beteteiligt sich ein Team nicht an der Terminfindung, wird durch das Script zum Spieltagbeginn ein Termin festgelegt, der vom Team vorgeschlagen wurde, welches sich um die Terminfindung bemüht.

Liga: Die Zeiträume/ Termine sind dabei wie folgt:
Season 6vs6/5vs5: Montag bis Sonntag
Season 4vs4: Montag bis Sonntag
Season 2vs2: Montag bis Freitag

Cup: variieren je nach Turnier

§3 Strafenkatalog

§3.1 Spielen mit gesperrten Spielinhalten

Spielt ein Team mit gesperrten Spielinhalten, dazu zählt auch der Klasseneditor, muss der Gegner das Team darauf hinweisen. Matchproteste zählen nur dann, wenn der Hinweis erfolgt ist und sich im Match bemerkbar gemacht wurde (zum Beispiel im Spawn abschießen).

Sollte weiterhin mit den hingewiesenen Sachen gespielt werden, geht jede Runde, die das Team gewonnen hat, an das gegnerische Team.

Der Spieler, der nicht erlaubte Spielinhalte nutzt, erhält eine gelbe Karte.

Als Beweise müssen Clips vorliegen, wo die gesperrten Spielinhalte zu sehen sind. Außerdem muss ersichtlich sein, wer die Runde, in der mit gesperrten Inhalten gespielt wurde, gewonnen hat.

§3.2 Mappool / Mapvote

Mehrfaches und nachgewiesenes, beabsichtigtes, falsches Joinen der Teams oder das Einstellen von falschen Karten (Trollen) wird als Niederlage und eine rote Karte gewertet.

§3.3 Falsche Lobby/Server Einstellungen

Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis des Gastteams, verliert das Heimteam jede Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war.

Hinweise dazu müssen vorrangig über den Ingame-Chat erfolgen. Erst nachdem dieser Hinweis erfolgt ist, ist ein weiterer Hinweis über das Matchup möglich. Sollten nachweisliche Probleme mit dem Ingame-Chat bestehen, ist alternativ immer der Hinweis über das Matchup möglich.

Nach dem Korrigieren der Einstellungen muss das Spiel bei dem bisher erspielten Stand (abgeschlossene Runden) neu gestartet werden.

Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte.

Mehrfaches und nachgewiesen beabsichtigtes falsches Einstellen (trollen) wird als Niederlage und eine rote Karte gewertet.

§3.4 Der Bereit-Status/Pausenzeit

Sollte nach einer Wartezeit von 10 Minuten ein Team nicht bereit sein, verliert dieses Team die Map.

§3.5 Line up / Spielen in Unterzahl

Spieler, die trotz Hinweis das Match nicht verlassen, werden mit einer roten Karte bestraft. Das Team kann bis zu einer roten Karte erhalten.

Spielt ein Seasonteam mit einem oder mehreren nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup zu vermerken), so verliert dieses Team jedes Runde, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilgenommen hat und der Spieler erhält eine rote Karte.

Ein Protest ist nur dann möglich, wenn der gegnerische Spieler auf die fehlende Spielberechtigung hingewiesen wurde.

Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler und/oder dem Team eine höhere Bestrafung.

§3.6 Spielerwechsel

Der Verstoß gegen die Spielerwechsel Regeln wird rundenbasiert bestraft.

§3.7 Rehost / Spielerdrop

Der Verstoß gegen die Rehost-Drop-Pausen-Regeln wird rundenbasiert bestraft. Nachgewiesen beabsichtigte Verstöße (Trollen) können höher bestraft werden.

Sollte ein Spieler frühzeitig das laufende Match verlassen, so hat das Team dieses Spielers kein Recht auf eine Unterbrechung oder Pausierung. Für Rückkehr oder Ersatz ist das jeweilige Team, nach geltendem Regelwerk, selbst zuständig.

§3.8 Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches

Das anwesende Team erhält einen Def-Win mit der höchstmöglichen Punktzahl.

Tritt ein Team 3 mal nicht an, so wird das Team auf inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Punktzahl. Ebenfalls verlieren die Seasonteams ihren Ligaplatz und müssen bei einer Neuanschreibung zur nächsten Season von der untersten Liga beginnen. Teams ohne Cup-/Seasonteammitglieder können bereits vor dem 3. Nichtantritt durch Ersatzteams ausgetauscht werden.

Sollte das gesamte Team eines Matchups das laufende Match ohne nachgewiesenen Grund verlassen, wird dieses Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als Niederlage gewertet.

Außerdem erhält das betroffene Team 1 gelbe Karte.

Sollte ein Spieler frühzeitig das laufende Match verlassen, so darf er wenn möglich dem laufenden Spiel wieder beitreten.

§3.9 Matchverschiebung

Matchverschiebungen welche gegen Adminansage oder die Regeln festgelegt werden, gelten als manipulierende Absprachen und werden mit bis zu einem Ausschluss beider Teams bestraft.

§3.10 Erhöhung des Pings und Ping Probleme

Das Team mit den erhöhten Pings ist dazu verpflichtet, die Internet Probleme sofort (maximal 2 Runden) zu beheben. Die Map ist in Unterzahl weiter zu spielen, wenn das Problem nicht in der vorgegebenen Rundenzahl behoben werden kann.

Jede Runde, die ein Spieler mit High Ping spielt, geht an den Gegner, ab der Runde, in der das Team des High Ping Spielers informiert wurde.

In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

Sollte ein Spieler seinen Ping künstlich erhöhen (durch Zusatzprogramme, besondere Einstellungen, Downloads, etc.) so wird dies wie §3.14 (Cheating) geahndet.

§3.11 Zusatzhardware und Illegale Programme

Das Verwenden verbotener Zusatzhardware wird als Cheaten (§3.13) gewertet.

§3.12 Monitor System Status (MOSS) (PC)

Sollte aufgrund eines Einstellungsfehlers MOSS nur (oder größtenteils) schwarze Bilder machen, so liegt das weitere Verfahren im Ermessen des Admins.

Sollten Screenshots, aber keine MOSS-Protokolldateien vorhanden sein, zählen diese als unvollständig und werden als fehlende MOSS-Dateien gewertet.

Sollte ein Spieler aufgrund nicht nachvollziehbarer technischer Probleme regelmäßig schwarze Screenshots aufnehmen, so ist dies bei den Admins anzukündigen. Dies geschieht über ein Support-Ticket.

Fehlende MOSS Dateien

Der Spieler mit fehlenden MOSS-Dateien bekommt 1 rote Karte.

Das Team des Spielers verliert das jeweilige Match mit der höchstmöglichen Punktzahl.

Manipulierte MOSS Dateien

Alle Änderungen an den MOSS Dateien sind strengstens verboten und werden als Cheaten gewertet.

§3.13 Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches

Der Spieler wird auf Lebenszeit aus der DeSBL und von allen DeSBL-Angeboten ausgeschlossen. Das Kartensystem greift beim Beweis von Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.

Das Team des verursachenden Spielers verliert alle Matches mit der höchstmöglichen Punktzahl, bei denen der cheatende Spieler eingesetzt wurde.

Das Team des cheatenden Spielers wird außerdem mit 1 roten Karte bestraft.

Sollte ein aktiver DeSBL-Spieler in einem anderen Spiel bzw. außerhalb der DeSBL gecheatet haben, wissentlich mit gesperrten Accounts spielen oder in Verbindung zu solchen stehen, so wird der Spieler auf Lebenszeit aus der DeSBL verbannt. Dies betrifft beispielsweise Anti-Cheat Systeme wie Punkbuster, VAC, BattleEye etc.

Das Kartensystem greift bei bewiesenen Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.

Ausnahmen können für Einzelfälle von der Ligaleitung ausgesprochen werden (z.B.: VAC Ban durch unabsichtliches joinen auf Cheat-Server).

§3.14 Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler

Sollte einem Spieler ein unfairer Vorteil durch Bugusing, Glitches oder sonstige Spielfehler nachgewiesen werden, erhält dieser Spieler 1 rote Karte.

Jede einzelne Runde (nicht die ganze Karte), in der dieses Verhalten nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner.

Das Liga-Team kann (vor allem bei schweren Fällen) mit bis zu einer 1 roten Karte bestraft werden.

Da die Möglichkeiten, unfaire Vorteile im Spiel auszunutzen, sich durch Patches und andere Updates ständig ändern und verändern können, liegt die Einschätzung von Bugusing, Glitches und Spielfehler im Ermessen der Admins.

§3.15 Ergebnis Bestätigung

Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden (Season) / 10 Minuten (Cup), oder legt innerhalb dieses Zeitraumes einen Protest ein, erhält das Team 1 gelbe Karte. Sollte ein Team es versäumen ein Ergebnis ordnungsgemäß einzutragen, so wird davon ausgegangen, dass das bereits eingetragene Ergebnis stimmt und dem eingetragenen Spielverlauf vollständig zugestimmt wird.

Bei Verzögerungen über die genannte Frist hinaus liegt die Entscheidung im Ermessen der Admins. Es kann bis zu 1 roten Karten für das Team verliehen werden, sowie das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl zugunsten des Gegners entschieden werden.

§3.16 Manipulierende Absprachen

Sollten Teams manipulierende Absprachen mit konkreten Folgen für die laufende Season oder den laufenden Cup gemacht haben, entfällt das Match aus der Wertung.

Beide betroffene Season-/Cupteams erhalten je 1 rote Karte.

Über organisatorische Folgen für den laufenden Wettbewerb entscheidet die Ligaleitung.

§3.17 Unsportliches Verhalten eines Spielers

Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten, wie z.B. trolling, spamming und generell unsportliches Verhalten gegenüber anderen Spielern, Teams, Caster und den Admins, liegt im Ermessen des Admins und wird dementsprechend geahndet.

Je nach Härte des Vorgefallenen können Matches als Niederlage gewertet werden.

Je nach Härte können Spieler und Teams entsprechend dem Kartensystem bestraft werden. In extremen Fällen (rassistischen, sexistischen, volksverhetzenden oder anderen, auch verbotene Äußerungen) greifen neben dem Regelwerk auch Bestrafungen für Verstöße gegen die Netiquette oder die Nutzungsbedingungen.

Hinweis:

T-baggen, Bodyshooten etc. werden in Einzelfällen nicht geahndet. Wenn sich aber ein oder mehrere Spieler dauerhaft unsportlich verhalten, kann ein Match als Niederlage gewertet werden. Videobeweis nötig.

§3.18 Teamauflösung/Austritt

Alle Matches von Teams, die sich während einer Season/Cup z.B. auflösen, werden mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Seasonteam wird nicht gelöscht.

Liga: Teams, die nicht mindestens 50% der Matches absolvieren, werden bei der Generierung der folgenden Season nicht berücksichtigt.

Cups: Teams, die einchecken, aber nicht teilnehmen erhalten eine 6-wöchige Sperre für Cups.

Teams, die im Laufe einer K.O.-Runde einfach nicht mehr weiterspielen, erhalten eine 8-wöchige Sperre für Cups.

Hat der Nichtantritt negative Auswirkungen auf andere Teams oder den Turnierablauf, können darüber hinaus Sperren für Spieler vergeben werden.

§3.19 Missachtung des Geltungsbereiches

Sofern ein Team/Spieler nicht einverstanden mit dem Regelwerk ist und sich dazu entschließt, sich nicht daran zu halten, wird es/er sofort des Wettbewerbs verwiesen.

Ebenfalls erfolgt ein Ausschluss, wenn Admin-Entscheidung nicht akzeptiert bzw. entsprechend umgesetzt werden.

§3.20 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

Was ein nicht erfasstes Vergehen ist und wie dieses gewertet wird, unterliegt der Entscheidung der Ligaleitung.

Jegliche Art von nicht genannten unfairen oder unsportlichem Verhalten wird von der Ligaleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft.

§4 Kartensystem

§4.1 Straf-Karten/Verwarnung

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.

Sofern einem Team eine Verwarnung ausgesprochen wird, bekommt es Auflagen, die es innerhalb eines bestimmten Zeitraums erfüllen muss. Diese Auflagen müssen vollständig und fristgerecht erfüllt werden. Sofern diese Auflagen nicht erfüllt werden, wandelt sich die Verwarnung in eine rote Karte um.

Ein Team wird nicht mehrmals in einer gleichen oder ähnlichen Situation verwarnt.

§4.2 Konsequenzen- Tabelle für Karten

Karten für Spieler		
	1. Karte	2. Karte
Gelbe Karte	Verwarnung	ergibt eine rote Karte
Rote Karte	Spielsperre: 7 bis 21 Tage	ergibt eine schwarze Karte
schwarze Karte	Spielsperre: 4 bis 24 Wochen	ergibt den Härtefall
Härtefall	Spielsperre: mindestens 24 Wochen	--

Karten für Teams		
	1. Karte	2. Karte
Gelbe Karte	Verwarnung	ergibt eine rote Karte
Rote Karte	2 Punkte Abzug	ergibt eine schwarze Karte
schwarze Karte	4 Punkte Abzug	--
Härtefall	Verweis aus der Liga	

Alle im Text genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und werden als geschützt anerkannt.

© 2017, DeSBL (Deutsche eSport Bundesliga). Some Rights Reserved.

Sofern nicht anders angegeben, unterliegt dieses Werk folgenden Bedingungen:

Bedingungen

Zu den folgenden Bedingungen:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).
- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Weitergabe nur im Original**
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Bedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden.
- Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- Diese Bedingungen lassen die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.