



Deutsche eSport Bundesliga
FC 24 [PS5 + Xbox]
Regelwerk V1.0

Inhaltsverzeichnis

Präambel	4
§2 Season- und Matchregeln	5
§2.1 – Spielversion	5
§2.2 – Allgemeines zum Punktesystem	9
§2.3 – Verhalten im Spiel	5
§2.4 – Zusatzhardware	6
§2.5 - Ausnutzen von Bugs/Glitch	6
§2.6 - Matchverschiebung	6
§2.7 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	7
§2.8 - Server/Teamzuweisung	7
§2.9 – Lobbyeinstellungen	8
§2.10 – Pflichten vor Start des Matches	8
§2.11 – Bereit Button Funktion	8
§2.12 - Serverprobleme	9
§2.13 - Matchabbruch	9
§2.14 - Ergebniseintragung	9
§2.15 - Matchmedia	10
§2.16 - Match Protest	10
§2.17 – Latenz (Ping)	11
§3 Strafenkatalog	12
§3.1 – Missachtung des Geltungsbereich	12
§3.2 – Vernachlässigung der Teampflichten	12
§3.3 – Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten	12
§3.4 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	12
§3.5 – Versäumen der Ergebniseintragung	13
§3.6 – Erhöhung des Pings und Ping Probleme	13
§3.7 – Vorsätzliche Erhöhung des Pings	13
§3.8 – Verspäteter Match Protest	13
§3.9 – Team tritt zum Match nicht an	14
§3.10 – Unsportliches Verhalten eines Spielers	14
§3.11 – Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches	14
§3.12 – Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	15
§3.13 – Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match	15
§3.14 – Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	15
§3.15 – Manipulierende Absprachen	19
§3.16 – Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	19

§3.17 – Ergebnis Bestätigung.....	19
§3.18 – Teamauflösung/Austritt.....	19
§3.19 – Falsche Lobby/Server Einstellungen	20
§3.20 – Zuschauermodus (Spectator).....	20
§3.21 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	20
§4 Kartensystem	21
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung	21
§4.2 - Konsequenzen-Tabelle für Karten	21

Präambel

Die DeSBL bietet eSport 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, stehen Forum, Supportticketsystem oder TS-Server zur Verfügung.

Die Auslegung der allgemeinen und spielbezogenen Regeln obliegt den Admins. Die Entscheidungen der Admins sind bindend und können zum Erhalt 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. Bestrafungen und Sanktionen liegen im Ermessen der Admins des Spielbereiches und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 – Spielversion

Gespielt wird FC24 auf Xbox und PS in der aktuellsten Version.

§2.2 – Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

3 Punkte für einen Sieg

1 Punkt für ein Unentschieden

0 Punkte für eine Niederlage

§2.3 – Verhalten im Spiel

- Torhüter blockieren ist in jeglicher Hinsicht verboten
- 5er Ketten in der Abwehr sind untersagt
- Jegliche Eckball Bug's sind verboten
- Absichtliches Zeitspiel ist verboten (Bspw. den Ball an der Eckfahne absichern)
- Bei einem Freistoß ist das Positionieren eines Spielers (als Angreifer) im Raum hinter der Mauer und oder auf der Torlinie untersagt

alle erwähnten oder nicht erwähnten Regularien (temporäre Bugs oder Unsportlichkeiten) werden nur nach Einreichen von eindeutigen Beweisen (VOD´s o.Ä.) geahndet

§2.4 – Zusatzhardware

Für die verschiedenen Bereiche gelten folgende Regularien:

- PS5: Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max Macro 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.

§2.5 - Ausnutzen von Bugs/Glitch

1) Das Ausnutzen von Bugs und Glitches sind verboten

§2.6 - Matchverschiebung

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

- 1) Ein Match darf nicht vor Seasonstart gespielt werden. Bei Cups ist eine Matchverschiebung nicht zulässig.
- 2) Stimmen beide Teams zu, kann der Termin maximal zwei Wochen nach hinten verschoben werden. Dies ist im Matchupbereich zu dokumentieren.
- 3) Ein Match darf nicht später als 3 Tage nach der Saison gespielt werden.
- 4) Wenn ein Termin von beiden Parteien akzeptiert wurde, so muss auch eine Verschiebung von beiden Teams akzeptiert werden.
- 5) 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.

§2.7 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

1) Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 15 Minuten zu warten. Nach Ablauf der Zeit kann ein Matchprotest (per Supportticket) eingereicht werden.

- Hierzu muss ein Screenshot/Video angefertigt werden (+Uhrzeit und Datum), dass ein Team bereit zum Spielen auf dem Server war

2) Sollte ein Team nach 15 Minuten des geplanten Matchbeginns nicht anwesend und spielbereit sein, so gilt das Match als verloren.

3) Das Nichterscheinen beider Teams wird als unentschieden gewertet und mit 0 Punkten für beide Teams eingetragen.

4) Sollte sich ein Team also Verspäten und nicht rechtzeitig Bereit gedrückt haben so verliert dieses Team automatisch das Match. Die Niederlage kann durch Einverständnis des gegnerischen Teams im Matchupbereich umgangen und muss via Supportticket mitgeteilt werden.

Screenshots werden über die Share-Taste gemacht! Somit sieht man in der Aufnahmegalerie bei Informationen auch das Datum und die Uhrzeit.

§2.8 - Server/Teamzuweisung

Das erstgenannte Team (Heimteam) erstellt das Match.

§2.9 – Lobbyeinstellungen

SPIEL: FC24	95er Modus	Ultimate (FUT)
Host	Linkes Team im Matchup	Linkes Team im Matchup
Mannschaftsauswahl	Keine Nationalmannschaften	Leihspieler erlaubt
Halbzeitlänge	6 Minuten	6 Minuten
Steuerung	Alle	Alle
Spielgeschwindigkeit	Normal	Normal
Mannschaftstyp	85 GES	--
Stadion	Alle	Alle
Aufstellungen (Taktiken)	Standard	Standard
Nicht Antritt	00:03	00:03

§2.10 – Pflichten vor Start des Matches

- 1) Jedes Team ist verpflichtet, vor Beginn einer Map das Lineup zu überprüfen.
- 2) Sollte sich im Gegnersteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, muss das Team darüber informiert werden. Sollte eine direkte Kommunikation nicht möglich sein ist ein Matchup-Kommentar zu verfassen.

§2.11 – Bereit Button Funktion

Der Bereit Button ist in jedem Matchup vorhanden. Er ist 20 Minuten freigeschaltet und kann immer 10 Minuten vor einem Matchtermin bis 10 Minuten danach gedrückt werden. Versäumt ein Team den Button zu betätigen, verliert es automatisch das Match.

§2.12 - Serverprobleme

- 1) Ist das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar, so muss das Match nachgeholt werden. Die Matchverschiebung wird im Matchup-Bereich durchgeführt.
- 2) Stürzt der Server während des Matches ab (beide Spieler fliegen nachweislich aus dem Match) wird das Match komplett von vorne gestartet. Bereits geschossene Tore werden auf Null gesetzt.
- 3) Sollte nur ein Spieler aus dem Spiel entfernt werden, so ist der Spielstand wieder herzustellen und das Spiel vom Zeitpunkt des Disconnect's fortzuführen (vorherige Einigung auf die genaue Zeit)

§2.13 - Matchabbruch

Sollte das Match abgebrochen werden/werden müssen, so muss in jedem Falle ein Supportticket eingereicht werden. Das Ergebnis darf auf keinen Fall selbst eingetragen werden, dies wird als manipulierende Absprache gewertet.

§2.14 - Ergebniseintragung

Allgemein gilt, das Ergebnis wird nach Toren eingetragen.

- 1) Bei Matches innerhalb der Season muss das Ergebnis innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich der DeSBL Seite eingetragen werden.
- 2) Im Fall eines Matchprotests darf das Ergebnis nicht eingetragen/bestätigt werden.

§2.15 - Matchmedia

1) Ein Screenshot des Scoreboards muss nach Ende jedem Spiel angefertigt und im Falle eines Protestes auf <https://pics.desbl.de> hochgeladen werden (Link zur Grafik angeben). Kann ein Team keine Screenshots vorweisen, so wird angenommen, dass den Screenshots des Gegners zugestimmt wird.

2) Alle Matchmedia sind als Original 14 Tage nach Match Abschluss aufzubewahren.

3) Ein Manipulieren der Dateien ist verboten.

So sollte der Screenshot aussehen:



§2.16 - Match Protest

1) Nur Teams, die an dem Match teilgenommen haben, dürfen einen Protest einlegen bzw. ein Support Ticket zu diesem Match schreiben. Über Ausnahmen bestimmt die Ligaleitung.

2) Ein Match Protest muss innerhalb von 24 Stunden (bei Cups innerhalb von 10 Minuten) nach Matchende per Support Ticket eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Match Protest müssen hierbei angeführt sein.

3) Ebenso sind Beweise beizufügen oder nachzureichen

§2.17 – Latenz (Ping)

Eine Verbindung (Latenz) zum Server im roten Bereich ist nicht gestattet und muss umgehend behoben werden. Sollte ein Spieler durchgehend mit einer schlechten Verbindung spielen, so ist dieser darauf hinzuweisen. Kann der Fehler nach eindeutigem Hinweis nicht behoben werden, wird das Match nach Einreichen von eindeutigen Beweisen gegen den Spieler gewertet.

§3 Strafenkatalog

§3.1 – Missachtung des Geltungsbereich

1. 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.
2. Ebenfalls erfolgt ein Ausschluss, wenn Admin-Entscheidungen nicht akzeptiert bzw. entsprechend umgesetzt werden.

§3.2 – Vernachlässigung der Teampflichten

Sollte ein Team seinen Pflichten nicht nachkommen oder sich nicht aktiv an Terminfindungen, Kontaktaufnahmen usw. beteiligen, so kann gegen das Team eine gelbe Karte verhängt werden.

§3.3 – Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten

Sollte ein Spieler vor Spielantritt ohne erforderlichen Spielerprofil-Daten (PSN ID) antreten, oder sollten diese fehlerhaft sein, zählt er als nicht spielberechtigter Spieler.

§3.4 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

1. Spielt ein Season-/Cupteam mit einem oder mehreren nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup zu vermerken), so verliert dieses Team jedes Match, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilgenommen hat und der Spieler erhält eine rote Karte.
2. Vor dem Match sind die gegnerischen Spieler auf Spielberechtigung zu prüfen. Ein Protest ist nur dann möglich, wenn der gegnerische Spieler auf die fehlende Spielberechtigung hingewiesen wurde.
3. Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler und/oder dem Team eine höhere Bestrafung.

§3.5 – Versäumen der Ergebniseintragung

1. 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.
2. Bei nicht vorhersehbaren Problemsituationen unterliegt die Entscheidung den Admins.

§3.6 – Erhöhung des Pings und Ping Probleme

1. Ein erhöhter Ping wird erst ab mindestens 2 Runden anerkannt. Dafür sind Screenshots (bevorzugt Videobeweise) einzureichen.
2. Das benachteiligte Team kann das Gegnersteam auf die Pingerhöhung aufmerksam machen, in diesem Fall ist das Team mit den erhöhten Pings dazu verpflichtet die Internet Probleme sofort (maximal 2 Runden) zu beheben oder den Spieler aus der Lobby zu entfernen. Nach Ende der Map kann ein neuer Spieler wieder eingewechselt werden.
3. In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

§3.7 – Vorsätzliche Erhöhung des Pings

1. Sollte ein Spieler seinen Ping künstlich erhöhen, (durch Zusatzprogramme, besondere Einstellungen, Downloads, etc.) so wird dies wie §3.14 (Cheating) geahndet.
2. In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

§3.8 – Verspäteter Match Protest

Sollte ein Match Protest nach der dafür vorgesehenen Frist erfolgen, gilt er als verspätet und wird nicht berücksichtigt.

§3.9 – Team tritt zum Match nicht an

1. Das anwesende Team erhält einen Def-Win mit der höchstmöglichen Punktzahl.
2. 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.

§3.10 – Unsportliches Verhalten eines Spielers

1. Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten, wie Beleidigungen, respektlosem Umgang, provozierender Sprache und Verhalten, liegt im Ermessen der Liga-Admins.
2. Je nach Härte des Vorgefallenen können Matches als Niederlage gewertet werden.
3. Je nach Härte können Spieler und Teams entsprechend dem Kartensystem bestraft werden. In extremen Fällen (rassistischen, sexistischen, volksverhetzenden oder anderen, auch verbotenen, Äußerungen) greifen neben dem Regelwerk auch Bestrafungen für Verstöße gegen die Netiquette oder die Nutzungsbedingungen.

§3.11 – Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches

1. 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.
2. Das Team des verursachenden Spielers verliert alle Matches mit der höchstmöglichen Punktzahl, bei denen der cheatende Spieler eingesetzt wurde.
3. Das Team des cheatenden Spielers wird außerdem mit 1 roten Karte bestraft.

§3.12 – Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL

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

Das Kartensystem greift bei bewiesenem 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).

§3.13 – Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match

1. 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.
2. Sollte ein Spieler frühzeitig das laufende Match verlassen, so hat das Team dieses Spielers kein Recht auf eine Unterbrechung oder Pausierung. Für Ersatz oder Wiedererscheinung ist das jeweilige Team, nach geltenden Regelwerk, selbst zuständig.

§3.14 – Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler

1. Sollte einem Spieler ein unfairer Vorteil durch Bugusing, Glitches oder sonstige Spielfehler nachgewiesen werden, erhält dieser Spieler 1 rote Karten.
2. Jede einzelne Runde (nicht die ganze Karte), in der dieses Verhalten nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner.
3. Das Liga-Team kann (vor allem bei schweren Fällen) mit bis zu einer 1 roten Karte bestraft werden.
4. 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 – Manipulierende Absprachen

1. Sollten Teams manipulierende Absprachen mit konkreten Folgen für die laufende Season oder den laufenden Cup gemacht haben, entfällt das Match aus der Wertung.
2. Beide betroffene Season-/Cupteams erhalten je 1 rote Karte.
3. Über organisatorische Folgen für den laufenden Wettbewerb entscheidet die Ligaleitung.

§3.16 – Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb

1. Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam in demselben Wettbewerb spielen.
2. Wird diese Regel missachtet und technisch umgangen (Accountsharing / Doppelaccount), so wird dieser Spieler bis auf weiteres, auf Grundlage der Nutzungsbedingungen, aus der DeSBL gebannt. Verbannungen und deren Regulierungen legt die Ligaleitung fest.
3. Die Matches, die von diesem Regelverstoß betroffen sind, werden von den Admins als Niederlage mit der höchstmöglichen Punktzahl gewertet.

§3.17 – Ergebnis Bestätigung

1. Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden oder legt innerhalb dieses Zeitraumes einen Protest ein, erhält das Team 1 gelbe Karte.
2. Bei Verzögerungen über die genannte Frist hinaus, liegt die Entscheidung im Ermessen der Admins. Es kann bis zu 1 rote Karten für das Team verliehen werden, sowie das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl zugunsten des Gegners entschieden werden.

§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.

§3.19 – Falsche Lobby/Server Einstellungen

1. Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis, verliert das verursachende Team das Match automatisch mit 0:3
2. Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte.

§3.20 – Zuschauermodus (Spectator)

1. Befindet sich ein Zuschauer in der Lobby oder auf dem Server während eines Matches, der weder zur Ligaleitung gehört noch durch beide Teams oder einen Admin genehmigt wurde, wird das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet.
2. Sollte ein DeSBL-Spieler diesen Verstoß begangen haben, erhält dieser Spieler 1 rote Karten.
3. Das Team dieses Spielers erhält ebenfalls 1 rote Karten. Sollte eine noch nicht genannte Absprache zwischen Team und Zuschauer bestehen (Zuschauer ist kein DeSBL-Spieler), erhält das hostende Team ebenfalls 1 gelbe Karte.

§3.21 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

- 1) Was ein nicht erfasstes Vergehen ist und wie dieses gewertet wird, unterliegt der Entscheidung der Ligaleitung.
- 2) Jegliche Art von nicht genannten unfairem oder unsportlichem Verhalten wird von der Ligaleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft

§4 Kartensystem

§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung

1. Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.
2. 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.
3. 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.

© 2023, DeSBL. 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.