



Deutsche eSport Bundesliga

FIFA

[PS4]

Regelwerk V1.01

Inhaltsverzeichnis

Änderungsindex.....	3
Support.....	3
Präambel.....	3
§1 Allgemeines.....	4
§1.1 Geltungsbereich.....	4
§1.2 Teamanmeldung.....	4
§1.3 Pflichten der Teams.....	4
§1.3.1 Ein oder mehrere Season-/Cupteams.....	4
§1.4 Spielberechtigung.....	5
§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers.....	5
§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam.....	5
§1.7 Ersatzteam.....	5
§1.8 Schuldfrage.....	6
§2 Season- und Matchregeln.....	7
§2.1 Spielversion.....	7
§2.2 Allgemeines zum Punktesystem.....	7
§2.3 Allgemeines zum Ligasystem.....	7
§2.4 Zeiträume.....	7
§2.5 Matchups / Matchabsprachen.....	8
§2.6 Ergebniseintragung.....	8
§2.8 Nichterscheinen des Gegners.....	8
§2.9 Verlassen während des Matches.....	8
§2.10 Spielabbrüche.....	9
§2.11 Cheats, Bugs & Modifikationen.....	9
§2.12 Absprachen.....	9
§2.13 Teamwahl / Vergabe.....	10
§2.14 Allgemeine Abläufe eines Matches.....	11
§3 Strafenkatalog.....	13
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten.....	13
§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account.....	13
§3.3 Team tritt zum Match nicht an.....	13
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match.....	13
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	13
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	14
§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler.....	14
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	14
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers.....	14
§3.10 Manipulierende Absprachen.....	14
§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams.....	14
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	15
§3.13 Ergebnis-Bestätigung.....	15
§3.14 Teamauflösung/Austritt.....	15
§3.15 Falsche Server Einstellungen.....	15
§3.16 Joinen während des Matches.....	15
§3.17 Zuschauermodus (Spectator).....	16
§3.18 Verbotene Vereine.....	16
§3.19 Kick von Gegenspielern.....	16
§3.21 Nicht erfasste Vergehen.....	16
§4 Kartensystem.....	16
§4.1 Karten für Seasonteams.....	16
§4.2 Karten für Season-/ Cupteams.....	17
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	17

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	09.10.16	FIFA-Team	alle	Neuanfertigung
1.0.1	07.02.17	Grayparrot	Alle	Design und Format

Support

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt: Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, stellt die Ligaleitung mehrere Support-Möglichkeiten zur Verfügung:

- Erste Anlaufstelle sollte immer der jeweilige Spielbereich im DeSBL-Forum sein. Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das momentane Problem. Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu angeben. Dies erspart so manche Rückfrage und damit Zeit.
- Bei ungeklärten Fragen, kontaktiert uns über das Support-Ticket System. Hier kann genauer auf spezielle Problematiken eingegangen werden. Beachtet: Formuliert euer Problem so genau wie möglich.

Präambel

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 Ligaleitung und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

Mit der Anmeldung zu einer der Ligen der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

§1 Allgemeines

Alle Spieler in dieser Community haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden! Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston vorausgesetzt. Spieler, die sich trotz Abmahnung der DeSBL weiterhin unangemessen verhalten, müssen mit Strafen rechnen.

§1.1 Geltungsbereich

Mit der Anmeldung zu einer der Ligen der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

§1.2 Teamanmeldung

In der DeSBL können alle Spieler ein Team gründen/anmelden. Diesem dürfen beliebige Spieler beitreten, die nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich ein Team aus mehreren Clans zu bilden. Generell gilt zunächst, dass Teams der deutschen Sprache mächtig sein müssen.

§1.3 Pflichten der Teams

Jedes Team in der DeSBL verpflichtet sich die Matches in den angegebenen Zeiträumen (im Matchup) zu spielen. Darüber hinaus muss sich jedes Team aktiv an der Terminfindung beteiligen und sich regelmäßig in den Matchups über Kontaktaufnahmen eines Gegners informieren, um entsprechend zu reagieren. Die Spieler und Teams sind für ihre Organisation selbst verantwortlich.

§1.3.1 Ein oder mehrere Season-/Cupteams

Für jede/n Season/Cup einer Liga kann ein Team mehrere Season-/Cupteams anmelden. Dem Season-/Cupteam können durch den Team-Manager eine beliebige Anzahl von Spielern zugeordnet werden. Die Mindestgröße eines Teams ist immer die für ein Match erforderliche Spieleranzahl + mögliche Ersatzspieler. Eine eventuelle Begrenzung der Squadgröße ist den Ligen und Cups zu entnehmen.

§1.4 Spielberechtigung

- Jeder Spieler muss auf <https://www.desbl.de> registriert und einem Team beigetreten sein
- Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil eingetragen haben
- Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden

§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

- Jeder Spieler darf in einer laufenden Season nur 1x das Seasonteam pro Spielmodus wechseln. Jedoch wird bei einem Seasonteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb einer Season der jeweilige Spieler für 14 Tage gesperrt.
Joint ein Spieler mit Start des 3. Spieltags einem Seasonteam, tritt diese Sperre ebenso in Kraft.
- Jeder Spieler darf in einem laufenden Cup nur 1x das Cupteam pro Spielmodus wechseln. Bei einmaligen Cupteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb eines Cups, ist der Spieler sofort spielberechtigt. Bei einem erneuten Versuch zu wechseln, ist dies nicht mehr möglich.

§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam

Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam pro Ligamodus der DeSBL spielen. Die Verwendung eines weiteren und die Weitergabe eines Accounts ist nicht gestattet!

§1.7 Ersatzteam

Ein ausgestiegenes oder inaktives Season-/Cupteam kann durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern welche vorhanden sind. Diese Season-/Cupteams werden nur bis vor dem 3. Spieltag ersetzt. Die abgeschlossenen Spieltage müssen vom neuen Season-/Cupteam übernommen werden. Sie haben aber die Möglichkeit mit den Gegnern eine Wiederholung abzusprechen. Dies ist aber auf Freiwilligenbasis des Gegners!

§1.8 Schuldfrage

Wir gehen von der Unschuld eines jeden Spielers aus, bis das Gegenteil eindeutig bewiesen ist.

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 Spielversion

Gespielt wird FIFA auf der PS4 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 Allgemeines zum Ligasystem

Es gibt ein Spieltagesystem. Die Ligaleitung generiert einen zufälligen Spielplan für eine Season/ Cup. Dieser umfasst die Begegnungen und die Zeiträume, in denen die Spieltage zu spielen sind. Gespielt wird im Format 1vs1.

§2.4 Zeiträume

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen festen Termin für jeden Spieltag oder einen Zeitraum von 7 Tagen (Montag – Sonntag) an. Im Falle eines vorgegebenen Zeitraums sind beide Teams verpflichtet, den Austragungszeitpunkt innerhalb der im Spielplan vorgesehenen Frist festzulegen.

Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Terminscript automatisch ein zufälliger Termin innerhalb des Spieltages (Mo|Di|Mi|Do|Fr|Sa|So, jeweils 20.00| 20.30|21.00) festgelegt. Teams, die sich um eine Terminfindung bemühen werden vom Script anerkannt. Dieser Termin ist verbindlich.

Sollte es für beide Teams im Vorfeld klar sein, dass die Begegnung nicht fristgerecht gespielt werden kann, besteht die Möglichkeit, einen alternativen Termin festzulegen. Diese Sondertermine dürfen maximal zwei Wochen vor bis zwei Wochen nach den festgelegten Spielzeiträumen liegen. Matchtermine dürfen nicht vor Seasonstart und nicht später als eine Woche nach Seasonende liegen. Termine müssen beide Teams akzeptieren um verschoben zu werden.

Sollten sich die Teams nach Generierung eines automatischen Termins auf einen anderen Termin einigen, können sie diesen in den Matchups unter „Terminänderung“ eintragen und bestätigen.

§2.5 Matchups / Matchabsprachen

In den Matchups sind sämtliche Absprachen zu treffen. Des Weiteren sind dort nach dem Match das Lineup, das Ergebnis und eine Bewertung (optional) einzutragen. Das im Matchup erstgenannte (linke) Team ist das Heim-Team.

§2.6 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Auch im Fall eines Matchprotest. Versäumt eine Partei diese Frist wird angenommen, dass dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird.

§2.7 Matchprotest

Der Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchbeginn per Supportticket, eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein. Sollte der Matchprotest nach diesem Zeitpunkt eingereicht werden, ist die Ligaleitung nicht dazu verpflichtet diesen Protest anzunehmen.

§2.8 Nichterscheinen des Gegners

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) einreicht werden.

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

§2.9 Verlassen während des Matches

Das laufende Match darf grundsätzlich nicht von den Spielern verlassen werden. Bei Verlassen des Spiels (bspw. Disconnect) muss dieser Spieler schnellstmöglich versuchen wieder zu connecten. Gelingt dies nicht, muss in Unterzahl weitergespielt werden.

§2.10 Spielabbrüche

Sollte es bei einer der Parteien zum Spielabbruch kommen, so ist dies durch die verursachende Seite im Matchup zu dokumentieren.

Bsp.: Beim Spielstand von x:x habe ich in der x:x Spielminute die Verbindung verloren.

Falls vor einer Spielunterbrechung ein Spieler eine Rote Karte bekommen hat, so muss diese nach Spielstart provoziert werden um die vorherige Spielsituation wieder herzustellen. Die Restlichen virtuellen Spielminuten sind dann in einem neuen Spiel nachzuspielen. Die beiden Teilergebnisse sind dann zu Addieren und als Endergebnis einzutragen. §2.10 FF (Forfeit)-Antrag

Erscheint ein Team nicht zum festgesetzten Termin, kann das anwesende Team einen FF-Antrag stellen.

§2.11 Cheats, Bugs & Modifikationen

Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Bugs, Scripts, DDos (welches strafrechtlich verfolgt werden kann) Exploits und Modifikationen ist verboten. Ausnahmen reglementiert die Ligaleitung.

§2.12 Absprachen

Absprachen, die das Ligasystem manipulieren oder stark beeinflussen wie z.B. absichtliches Verlieren, sind untersagt.

§2.13 Teamwahl / Vergabe

Es können alle Teams verwendet werden. Das Heim-Team (das erstgenannte Team der jeweiligen Partie) darf sich zuerst eine Mannschaft aussuchen. Aus den verbliebenen Teams muss sich das Gast-Team (das zweitgenannte Team der jeweiligen Partie) eine Mannschaft auswählen. Das bedeutet es dürfen keine Mannschaften doppelt gewählt werden z.B kein Barcelona – Barcelona.

Hinweis: Es muss bei der Positionswahl / Spielerkontrolle „ALLE“ genommen werden.

2.14 Allgemeine Abläufe eines Matches

- Ausmachen des Termins auf der DeSBL Homepage.
- Wenn vereinbart treffen im TS oder anderweitigen Voicesserver

Spiele: Online → Online Freundschaftsspiele → jeweiligen Freund einladen (muss natürlich vorher geaddet werden)

Home-Team lädt Gast-Team zum Spiel ein.

nach Auswahl mit Gegner kommt ein Menü, darin ist folgendes bei "Spieleigenschaften" einzustellen:

Halbzeitlänge: 6min

Steuerung: Alle

Spielgeschwindigkeit: Normal

Mannschaftstyp: Online

Dann einladen -> Mannschaft auswählen -> Los gehts

Das nutzen von individuellen Aufstellungen ist nicht gestattet. Es muss eine von FIFA vorgegebene Aufstellung gewählt werden. Beim Online Freundschaftsspiel besteht nur für das Home-Team die Möglichkeit, eine eigene Aufstellung zu verwenden. Demnach ist es wichtig, dass das Gast-Team auf die Aufstellung des Gegners achtet.

Nach dem Match muss das Ergebnis eingetragen und von der gegnerischen Partei bestätigt werden.

Sollte es zu Problemen vor, während oder nach dem Match kommen muss das Team der DeSBL kontaktiert werden. Ist kein direkter Kontakt via Teamspeak möglich muss ein Supportticket bis spätestens 24 Stunden nach dem Spiel eingereicht werden.

§2.15 Verfahren beim Ausstieg eines Teams

Sollte ein Spieler aus welchen Grund auch immer, während der laufenden Saison aus der Liga aussteigen, wird er durch einen Spieler welcher auf der Warteliste steht ersetzt. Dieser übernimmt alle Ergebnisse des Vorspielers. Die Warteliste wird von Platz 1 an abgefragt, will jemand nicht einsteigen oder ist nicht innerhalb einer geeigneten Frist erreichbar, wird er von der Liste gelöscht und der nächste in der Reihenfolge wird angefragt.

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Niederlage als Wertung gegen ein Season-/Cupteam beträgt: 0:3.

§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten

Spieler, die an Cups und Seasons teilnehmen, müssen für das jeweilige Spiel die Daten im Spielerprofil vollständig und korrekt eingetragen haben. Passiert dies nicht, ist der Spieler nicht spielberechtigt.

§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account

- jede Runde an der der Spieler teilnimmt wird gegen das verursachende Team gewertet
- erfolgt sofortiger Ausschluss aus der laufenden Season für beide Spieler
- das Team wird mit 1 schwarzen Karten bestraft

§3.3 Team tritt zum Match nicht an

- verursachendes Team verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- verursachendes Team wird mit 1 gelben Karte bestraft
- bei 3 maligen nicht Antritt wird das Team inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Punktzahl. Teams werden nicht gelöscht!

§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match

Das Team, welches das Match ohne Grund verlässt

- verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- das Team wird mit 1 gelben Karten bestraft

§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

- Ligabann des Spielers
- das Team des verursachenden Spielers verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- das Team wird mit 1 roten Karte bestraft

§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL

- Ligabann des Spielers

§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler

Ausnutzen von Bugusing - Glitches – Spielfehler während des Matches

- 1 gelbe Karte für den überführten Spieler
- jede Runde, in der dies nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner
- 1 gelbe Karte für das Team

Die Einschätzung von Bugusing - Glitches – Spielfehler liegt im Ermessen der Admins.

§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches

- je nach Härte: 1 gelbe Karte bis 1 schwarze Karte für den Spieler
- je nach Härte: bis zu 3 gelbe Karten für das Team

Die Einschätzung von unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins.

§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers

- Matches können annulliert oder als Niederlage gewertet werden
- je nach Härte: bis zu 1 schwarzen Karte für den Spieler
- je nach Härte: bis zu 2 schwarze Karten für das Season-/Cupteam

Die Einschätzung von groben unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins.

§3.10 Manipulierende Absprachen

- das Match entfällt aus der Wertung
- beide Season-/Cupteams bekommen 1 schwarze Karten

§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams

Spielt ein Spieler in zwei Season-/Cupteams, die im gleichen Format (z.B. 6vs6, 4vs4) spielen.

- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt

Jeder Spieler darf nur in ein Season-/Cupteam in der selbigen Liga/Cup sein.

§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Season-/Cupteam mit nicht spielberechtigten Spielern, ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup)

- verliert dieses Team jede Runde, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilnimmt
- das verursachende Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.13 Ergebnis-Bestätigung

Bestätigt ein Team nach dem Match nicht innerhalb 24 Stunden das Ergebnis (ausgenommen Matchprotest)

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.14 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 Team wird nicht gelöscht.

§3.15 Falsche Server Einstellungen

Stellt der Host den Server falsch ein und korrigiert die Einstellungen nicht "sofort" auf Hinweis des Gastteams

- verliert das hostende Team die Runden in denen die Lobby/Server falsch eingestellt waren
- das Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.16 Joinen während des Matches

Tritt ein Spieler während eines Matches der Lobby/dem Server bei und verlässt diese nicht umgehend,

- erhält sein Team 1 gelbe Karten
- erhält der Spieler 1 gelbe Karte
- die Runde wird für den Gegner gewertet

§3.17 Zuschauermodus (Spectator)

Befindet sich ein Zuschauer auf dem Server während eines Matches, der nicht zur Ligaleitung gehört

- verliert das dazugehörige Team jede Runde, in der ein Zuschauer in der Lobby/auf dem Server ist
- der betreffende Spieler bekommt 1 gelbe Karte pro Runde

§3.18 Verbotene Vereine

Das Benutzen eines verbotenen Vereine etc. gilt als Regelverstoß.

- 1 gelbe Karte für den Spieler
- Die Runde wird als verloren für das Team mit dem Regelverstoß gewertet

§3.19 Kick von Gegenspielern

- Absichtliche Kicks von Gegenspielern werden mit 1 gelben Karte für das Team gewertet.
- Das Match geht als Sieg an den Gegenspieler.

§3.21 Nicht erfasste Vergehen

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt.

§4 Kartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Seasonteams

- Gelbe Karten werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Bei 1 rote Karte verliert das Team 2 Punkte in der Tabelle.
- Schwarze Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer schwarzen Karte werden dem Team 4 Punkte in der Tabelle abgezogen. Bei der 2. schwarzen Karte erhält das Team eine Spielsperre und alle Spiele werden als verloren gewertet.

§4.2 Karten für Season-/ Cupteams

- Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Für eine rote Karte erhält der Spieler eine Sperre für das nächste planmäßige Ligaspiel.
- Schwarze Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei eine schwarzen Karte erhält der Spieler eine Saisonsperre.

§4.3 Tabellen zur Erläuterung

Für Teams	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	2 Punkte Abzug	4 Punkte Abzug
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	Saisonsperre, alle Spiele werden als verloren gewertet
bei 3. Karte	Verwarnung	ergibt eine weitere schwarze Karte	--
bei 4. Karte	ergibt eine weitere rote Karte	--	--
bei 5. Karte	Verwarnung	--	--
bei 6. Karte	--	--	--

Für Spieler	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	nächstes Spiel gesperrt	Saisonsperre
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	--
bei 3. Karte	Verwarnung	--	--
bei 4. Karte	ergibt eine weitere rote Karte	--	--

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.