



Deutsche eSport Bundesliga
League of Legends
[PC]

Version **2.4**

Inhaltsverzeichnis

Änderungsindex 3

Support 3

§1 Allgemeines 4

1. §1.1 Geltungsbereich 4
2. §1.2 Teamanmeldung 4
3. §1.3 Pflichten der Teams 4

§2

§1.3.1 Ein oder mehrere Seasonteams 4

4. §1.4 Spielberechtigung 4
5. §1.5 Seasonteamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers 4
6. §1.6 Ein Spieler, ein Seasonteam 4
7. §1.7 Schuldfrage 4

Saison- und Matchregeln 5

1. §2.1 Allgemeines zum Punktesystem 5
2. §2.2 Allgemeins zum Ligasystem 5
3. §2.3 Zeiträume 5
4. §2.4 Matchups / Matchabsprachen 5
5. §2.5 Ergebniseintragung 5
6. §2.6 Matchprotest 5
7. §2.7 14-Tagesperre 6
8. §2.8 Spielen in Unterzahl 6
9. §2.9 Verlassen während des Matches 6
10. §2.10 Nichterscheinen des Gegners 6
11. §2.11 FF (Forfeit)-Antrag 6
12. §2.12 Cheats, Bugs & Modifikationen 6
13. §2.13 Absprachen 6
14. §2.14 Spielplanung 6
15. §2.15 Servereinstellung 6
16. §2.16 Auskunftspflicht 7
17. §2.17 Einleitung einer regulären Spielunterbrechung 7
18. §2.18 Dokumentation des Spielbetriebs 7
19. §2.19 Zuschauer 7
20. §2.20 Livestreams 7
21. §2.21 Pfandliga 7

§3 Strafenkatalog 7

1. §3.1 Fehlende Profildaten 7

2. §3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account 7
3. §3.3 Team tritt zum Match nicht an 7
4. §3.4 Team verlässt ohne Grund das Match 7
5. §3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches 8
6. §3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines Matches (bspw. Public) 8
7. §3.7 Bugusing 8
8. §3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches (bspw. Beleidigungen) 8
9. §3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers 8
10. §3.10 Verschleiern der Identität 8

§4 Kartensystem 8

1. §4.1 Karten für Seasonteams 8
2. §4.2 Karten für Spieler 8
3. §4.3 Tabellen zur Erläuterung 9

Lizenzbedingungen 9

DeSBL-Regelwerk League of Legends 2/9

Änderungsindex

| Ver. | Datum | Autor | Kapitel | Beschreibung |
|------|------------|-----------------|-----------------------------|--|
| 0.1 | 22.10.11 |]DeSBL[maikluke | alle | Erstellung/Erstentwurf |
| 1.0 | 03.02.13 |]DeSBL[maikluke | alle | Neue Änderungen integriert |
| 1.1 | 02.01.14 |]DeSBL[maikluke | 2.3.1.3; 2.5; 3.5.8.4 | Kapitel zu Spielmodus und Spieleunterbrechung angepasst, sowie Handhabung von zwei inaktiven Teams hinzugefügt |
| 2.0 | 15.06.14 | DeSBL-LoL-Team | 1.8.1; 1.8.2; 1.4; 1.6.1 | Pfandgeldliga und Teamspeakpflicht hinzugefügt, Rundenverhältnis wurde erläutert, |
| 2.1 | 13.01.15 |]DeSBL[maikluke | alle | Anpassung an das allgemeine Regelwerk. Teamspeakadressenpflicht entfernt. Pfandliga geändert. |
| 2.2 | 16.01.15 |]DeSBL[maikluke | 4 | Kartensystem hinzugefügt. |
| 2.3 | 18.12.2016 | DeSBL-LoL-Team | alle | Komplette Überarbeitung |
| 2.4 | 19.07.2018 | DeSBL-Admins | 4.2 | Spielerkarten angepasst |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Support

"Nobody is perfect" und man kann nicht immer alles wissen.

Falls es Fragen zum Regelwerk allgemein gibt, Probleme bei der Auslegung auftreten oder vielleicht auch nur Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, stellt die Ligaleitung mehrere Supportmöglichkeiten zur Verfügung:

- Erste Anlaufstelle sollte der Support-Bereich im DeSBL-Forum sein.

Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das momentane Problem (Suchfunktion benutzen!). Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu angeben. Dies erspart so manche Rückfrage und damit Zeit..

- Sollten die Fragen während eines Matches auftauchen: Sofort ein Mitglied der Ligaleitung kontaktieren. Hier wird Euch möglichst direkt geholfen.

- Man kann sich auch direkt per Privater Nachricht, Email oder ICQ an die Ligaleitung wenden. Allerdings muss man damit rechnen, entweder keinen zu erreichen (kein 24/7-Support) oder aber gebeten zu werden, doch einen Forumspost zu eröffnen. Auf diesem Weg haben alle CommunityMitglieder die Möglichkeit aus Erfahrungen anderer zu lernen und ggf. die Lösung für ihr eigenes Problem zu finden.

Merke: Immer zunächst nachdenken, dann die Suchfunktion im Forum bemühen, dann nochmals nachdenken und erst dann posten, mailen etc.

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.

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

DeSBL-Regelwerk League of Legends 3/9

§1 Allgemeines

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

§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, dem beliebige Spieler beitreten dürfen, wobei diese nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich ein Team aus mehreren Clans zu bilden. Das Team muss eindeutig dem deutschen Sprachraum zurechenbar sein, Ausnahmen werden von der Ligaleitung genehmigt, wenn jederzeit eine Kommunikation in deutscher Sprache gewährleistet ist.

§1.3 Pflichten der Teams

Jedes Team der DeSBL verpflichtet sich die Matches in den angegebenen Zeiträumen zu spielen. Darüber hinaus muss sich jedes Team aktiv an der Terminfindung beteiligen und regelmäßig in den Matchups über Kontaktaufnahmen eines Gegners informieren und entsprechend reagieren. Weiterhin müssen Personen zur Matchabsprache oder zur Kontaktaufnahme benannt werden. 20 Minuten vor Spielbeginn muss ein Teamleader oder ein Warorga auf dem DeSBL Teamspeak anwesend sein.

§1.3.1 Ein oder mehrere Saisontteams

Für jede Saison einer Liga kann ein Team ein oder mehrere Saisontteams anmelden, welche die Matches der entsprechenden Saison bestreitet. Dem Saisonteam können durch den Teammanager eine beliebige Anzahl Spieler des Teams zugeordnet werden. Die Mindestgröße ist immer die für ein Match erforderliche

Spieleranzahl, anzustreben ist jedoch eine Mindestgröße von erforderlicher Spieleranzahl plus zwei Spieler. Im Format 5vs5 also beispielsweise fünf bzw. sieben Spieler. Ausnahmen bilden die Formate 1vs1 und 2vs2.

§1.4

- •
-

§1.5

Spielberechtigung

Jeder Spieler muss auf <http://www.desbl.de> registriert und einem Team beigetreten sein.

Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil wahrheitsgetreu und vollständig eingetragen haben.

Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden.

Seasonteamwechsel/ Neuanmeldung eines Spielers

Jeder Spieler darf in einer laufenden Saison nur einmal das Seasonteam je Spielmodus wechseln. Jedoch wird bei einem Seasonteamwechsel/Neuanmeldung innerhalb, einer Saison, der jeweilige Spieler für 7 Tage gesperrt.

§1.6 Ein Spieler, ein Seasonteam

Jeder Spieler darf nur in einem Seasonteam pro Ligamodus der DeSBL spielen. Die Verwendung eines weiteren Accounts und die Weitergabe eines Accounts sind nicht gestattet.

§1.7 Schuldfrage

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

DeSBL-Regelwerk League of Legends 4/9

§2 Saison- und Matchregeln §2.1 Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

3 Punkte für einen **Sieg** - **0 Punkte** für eine **Niederlage**.

Das Rundenverhältnis ist identisch mit dem Siegverhältnis. Somit wird in diesem Format grundsätzlich ein 1:0 für das siegende Team eingetragen.

Runden und Punkte gegen Teams, die vor Saison-Ende aus der DeSBL ausgeschieden sind werden folgendermaßen gewertet:

Gespielte und noch ausstehende Spiele gegen solche Teams werden mit Defwin (FF-Win) gewertet.

§2.2 Allgemeins zum Ligasystem

Es gibt ein festes Spieltagesystem. Die Ligaleitung lost am Anfang der Saison einen Spielplan aus. Dieser umfasst die Begegnungen, die am jeweiligen Spieltag gespielt werden müssen. Gespielt wird im Format 5vs5 auf Kluft der Beschwörer.

§2.3 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. Dieser Termin ist verbindlich.

Beteiligt sich ein Team nicht an der Terminfindung, wird durch das Script zum Spieltagbeginn ein Termin festgelegt, der von dem Team vorgeschlagen wurde, welches sich um die Terminfindung bemüht.

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. Diese Termine müssen aber nicht vom Gegner akzeptiert oder kommentiert werden; auch werden sie nicht vom automatischen Terminscript berücksichtigt. Matchtermine dürfen nicht vor Saisonstart und nicht später als eine Woche nach Saisonende liegen.

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.

§2.4 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.

§2.5 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Auch im Fall eines Matchprotest (siehe §2.6). Versäumt eine Partei diese Frist wird angenommen, dass dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird.

§2.6 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

DeSBL-Regelwerk League of Legends 5/9

§2.7 7-Tagesperre

Spieler, die bis vor dem 3. Spieltag ins Seasonteam eingetragen werden, sind sofort spielberechtigt. Spieler, die zu einem späteren Zeitpunkt dem Team beitreten werden mit einer 7-Tage-Sperre belegt. Das betrifft auch Spieler, die während der laufenden Saison das Team wechseln. Die 7-Tage-Sperre ist grundlegend verhandelbar und im Matchup festzuhalten.

§2.8 Spielen in Unterzahl

Die Spieleranzahl entspricht der im Format festgelegten Anzahl der Spieler. Sind beim Match nicht genügend Spieler anwesend, ist es Sache der Teamleader eine Lösung auszuhandeln. Ein Spiel in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich (Ausnahme: Formate 1vs1 und 2vs2). Eine Terminverschiebung ist mit Zustimmung des anderen Teams möglich., Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden. Sollte das vollständige Team beides verneinen dann bekommt das anwesende Team welches in Unterzahl ist einen Free-Win. Dies ist immer in den Matchups zu dokumentieren.

§2.9 Verlassen während des Matches

Das laufende Match darf grundsätzlich nicht von den Spielern verlassen werden. Bei unverschuldetem Verlassen des Spiels (bspw. Reconnect) ist nach §2.17 zu handeln.

§2.10 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. Meldet sich das gegnerische Team innerhalb der Zeit das ein Teilnehmer sich etwas verspätet kann die vorgegebene Zeit auf 20 Minuten erhöht werden. Nach Ablauf der Zeit kann ein Matchprotest (Supportticket) einreicht werden (siehe dazu §2.11). Das nichterschienene Team muss mit Sanktionen rechnen (siehe dazu §3.3)

§2.11 FF (Forfeit)-Antrag

Erscheint ein Team nicht zum festgesetzten Termin, siehe §2.10, kann das anwesende Team einen FF-Antrag stellen.

§2.12 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.

§2.13 Absprachen

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

§2.14 Spielplanung

Alle Handlungen, die zum Spielablauf im Rahmen des Spieltags führen, werden als Spielplanung bezeichnet. Mutwilliges Behindern oder Verzögern der Spielplanung wird nach §3.8 geahndet.

§2.15 Servereinstellung

Team Size - Teamgröße: 5

Allow Spectators - Zuschauer erlauben: All - Alle

Game Type - Spieltyp: Tournament Draft – Turniermodus

Der Name des Raumes und das Passwort müssen im Matchup dem Gegnersteam bekannt gegeben werden, wenn keine direkte Einladung erfolgt.

DeSBL-Regelwerk League of Legends 6/9

§2.16 Auskunftspflicht

Im Rahmen der Auskunftspflicht muss der Gegner so früh wie möglich, spätestens unmittelbar vor dem Beginn des Spiels über alle Abweichungen vom Reglement informiert werden. Eine Verletzung der Auskunftspflicht wird nach §3.8 geahndet.

§2.17 Einleitung einer regulären Spielunterbrechung

Das Nutzen der Spielunterbrechung im Tournament-Modus muss immer begründet werden und sollte ausschließlich in Extremfällen, wie bspw. Disconnects verwendet werden. Des Weiteren hat jedes Team in einem Match bis zu drei Mal á 5 Minuten die Möglichkeit, die Pausefunktion zu verwenden.

§2.18 Dokumentation des Spielbetriebs

Beide Teams sind verpflichtet einen Screenshot des Scoreboards am Ende des Matches zu machen und diesen mindestens 14 Tage aufzubewahren. Diese sind bei Anfrage eines Admins vorzulegen. Dies dient der Ergebnisbestätigung im Zweifelsfall.

§2.19 Zuschauer

Zuschauer sind grundsätzlich erlaubt, da diese nicht nennenswert ins Spielgeschehen eingreifen können und der integrierte Zuschauermodus außerhalb der Reglementierungsbereichs der DeSBL liegt.

§2.20 Livestreams

Die DeSBL wird versuchen Caster zu organisieren und möglichst viele Spiele mit diesen zu bedienen. Diese werden das Match über Caster-Channels der DeSBL streamen.

Wird ein Match durch Caster der DeSBL gestreamed, darf dieses Match von niemand anderem übertragen werden.

Wird ein Match nicht von der DeSBL übertragen, ist es Zuschauern und Spielern **nach voriger Anmeldung** bei der Ligaleitung oder durch die Genehmigung der beiden antretenden Teams gestattet das Spiel zu übertragen. Die Genehmigung beider Teams muss im Matchup dokumentiert werden.

§2.21 Pfandliga

Eine Pfandliga findet zur Zeit nicht statt.

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Punktzahl als Wertung gegen ein Seasonteam beträgt: 1:0. Im Folgenden wird ein Seasonteam immer als Team bezeichnet.

§3.1 Fehlende Profildaten

Hat ein Spieler sein Profil unvollständig oder gar nicht ausgefüllt - der Spieler ist 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 Saison für beide Spieler
- das Team wird mit 1 schwarzen Karten bestraft

§3.3 Team tritt zum Match nicht an

- verursachendes Team verliert das Match
- verursachendes Team wird mit 1 gelben Karte bestraft

§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match

Das Team, welches den Server ohne Grund verlässt

DeSBL-Regelwerk League of Legends 7/9

- 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 eines Matches (bspw. Public)

- Ligabann des Spielers

§3.7 Bugusing

Ausnutzen von Bugs während des Matches

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

§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches (bspw. Beleidigungen)

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

§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 Team

§3.10 Verschleiern der Identität

- Ligabann des verursachenden Spielers
- verursachendes Team wird mit einer schwarzen Karte bestraft

§4 Kartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Seasonteams

- 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 verliert das Seasonteam 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 Seasonteam eine Spielsperre und alle Spiele werden als Verloren gewertet.

§4.2 Karten für Spieler

- 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.

DeSBL-Regelwerk League of Legends 8/9

§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 | Ergibt eine weitere rote Karte | -- | -- |
| Für Spieler | Gelbe Karten | Rote Karten | Schwarze Karten |
| Bei 1. Karte | Verwarnung | Nächte 2 Spieltage 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.

© 2010, DeSBL (Deutsche eSport Bundesliga). Some Rights Reserved.

Sofern nicht anders angegeben, unterliegt dieses Werk der Lizenz [Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.0 Germany](#)

Sie dürfen:

-  das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen
-  Bearbeitungen des Werkes anfertigen

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 unter gleichen Bedingungen.** Wenn Sie dieses Werk bearbeiten oder in anderer Weise umgestalten, verändern oder als Grundlage für ein anderes Werk verwenden, dürfen Sie das neu entstandene Werk nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, 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 Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.