Spielordnung
für den Club-Wettbewerb der Virtual Bundesliga
(VBL-SpO)

Präambel
1. Abschnitt: Clubs und Teams
§ 1 Teilnehmende Clubs
§ 2 Zusammensetzung der Teams
§ 3 Wappen, Namen und Trikots der Clubs; In-Game-Mannschaft
§ 4 Antrittsprämien, Preisgelder, Auskehrungen
2. Abschnitt: Spieler
§ 5 Teilnehmende Spieler; Meldung und Zulassung der Spieler
§ 6 Meldefrist für die Spieler des Teams; Nachmeldung
§ 7 Mindestalter
§ 8 Zeitlicher Umfang der Tätigkeit
§ 9 Mindestlohn
§ 10 Einhaltung der Spielordnung und Erklärungen der Spieler
§ 11 Teilnahme an anderen eFootball-Wettbewerben
§ 11 Teilnahme an anderen eFootball-Wettbewerben, zeitgleiche Verpflichtung von Spielern gegenüber Dritten
§ 12 Zurechnung des Spielerverhaltens
3. Abschnitt: Sonstige Clubvertreter
§ 13 Sonstige Clubvertreter
§ 14 Einhaltung der Spielordnung und Erklärungen der sonstigen Clubvertreter
4. Abschnitt: Durchführung der VBL Club Championship
§ 15 Publisher und eFootball-Spiel
§ 16 Plattform
§ 17 Spielmodus
§ 18 Einteilung der Teams
§ 19 Matches und Punkte-System
§ 20 Rahmenterminkalender und Spielplan
§ 21 Phasen des Wettbewerbs
§ 22 Erste Phase: Reguläre Saison
§ 23 Zweite Phase: VBL CC Playoffs
§ 24 Dritte Phase: VBL CC Finale
§ 25 Qualifikation für die VBL-Einzelspielerwettbewerbe (VBL Open Playoffs und VBL Grand Final)
§ 26 Qualifikation für den DFB ePokal
5. Abschnitt: Durchführung der Matches
§ 27 Matches
§ 28 Spielernominierung
§ 29 Spielpflicht
§ 30 Spielunfähigkeit eines Spielers
§ 31 Abwesenheit eines Spielers
§ 32 Endergebnis eines Einzelspiels

§ 33 In-Game-Anpassungen
§ 34 Unerlaubte technische Hilfsmittel
§ 35 Betrügerische Handlungen
§ 36 Ansprechpartner für administrative Aufgaben
6. Abschnitt: Durchführung der Online-Matches
§ 37 Spielvoraussetzung
§ 38 Spieleinstellungen
§ 39 In-Game-Problem
§ 40 Erhebliches In-Game-Problem
§ 41 Vorgehen bei Verbindungsproblemen
§ 42 Ergebnismeldung
7. Abschnitt: Durchführung der Offline-Matches
§ 43 Spielort
§ 44 Spieleinstellungen
§ 45 In-Game-Problem
§ 46 Erhebliches In-Game-Problem
§ 47 Ergebnismeldung
8. Abschnitt: Spielkleidung
§ 48 Spielkleidung
9. Abschnitt: Spielstätten, technische Anforderungen und Support
§ 49 Spielstätten
§ 50 Technikanforderungen
§ 51 Produktionsstandards und Streaminganforderungen
§ 52 Controller
§ 53 Support bei Online-Non-Featured-Matches
§ 54 Support bei Featured-Matches
10. Abschnitt: Spielaufzeichnung, Streaming und Signalbereitstellung
§ 55 Spielaufzeichnung bei Online-Matches
§ 56 Besonderheiten bei Online-Non-Featured-Matches
§ 57 Besonderheiten bei Online-Featured-Einzel-Matches
§ 58 Besonderheiten bei Online-Featured-Konferenz-Matches
§ 59 Besonderheiten bei Offline-Matches
11. Abschnitt: Einräumung von Nutzungsrechten
§ 60 Nutzung von Bezeichnungen und Logos der Clubs
§ 61 Rechteeinräumung an VBL-Inhalten
§ 62 Namens- und Persönlichkeitsrechte der Spieler
§ 63 Zusicherung
§ 64 Zustimmungsvorbehalt
§ 65 Nutzung von VBL-Inhalten der Online-Non-Featured-Matches und der Online-Featured-Konferenz-Matches
§ 66 Nutzung von VBL-Inhalten der Online-Featured-Einzel-Matches und der Offline-Matches
12. Abschnitt: Sponsoring und Marketing
§ 67 Sponsoring
§ 68 Marketing
§ 69 Media Days der VBL

13. Abschnitt: Verbotene Mittel und Substanzen; Dopingverbot
§ 70 Alkohol und Drogen
§ 71 Doping
§ 72 Dopingkontrollen
14. Abschnitt: Verbot von Spielabsprachen und Wettaktivitäten
§ 73 Verbot von Spielabsprachen
§ 74 Verbot von Wettaktivitäten
§ 74a Meldepflichten
§ 75 Integrity-Schulung
15. Abschnitt: Fairplay und Code of Conduct
§ 76 Fairplay-Gedanke
§ 77 Code of Conduct
16. Abschnitt: Sanktionen
§ 78 Sanktionen
17. Abschnitt: Schiedsrichter, Verbands- und Schiedsgerichtsbarkeit
§ 79 Verbands- und Schiedsgerichtsbarkeit
§ 80 Schiedsrichter
§ 81 Clubgremium
§ 82 DFL-Gremium
§ 83 Schiedsgericht
18. Abschnitt: Änderungsvorbehalt und abweichende Entscheidungen
§ 84 Grundsatz
§ 85 Änderungen durch die Vollversammlung VBL
§ 86 Abweichende Entscheidungen durch die DFL GmbH

Präambel

Der DFL e.V. veranstaltet gemäß seiner Satzung die Virtual Bundesliga (nachfolgend VBL genannt) und ermittelt im Club-Wettbewerb der VBL (VBL Club Championship) den deutschen Club-Meister im eFootball. Die VBL Club Championship ist ein Videospiel-Turnier, bei dem Spieler und Spielerinnen (nachfolgend Spieler genannt) für die Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga nach Maßgabe dieser Spielordnung auf einer oder mehreren bestimmten Plattform/en in einem bestimmten eFootball-Spiel gegeneinander antreten (eFootball ist hierbei als Oberbegriff für Fußball-Videospiele, insbesondere unabhängig von dem Publisher des Spiels, zu verstehen).

Diese Spielordnung bestimmt die organisatorischen und rechtlichen Grundfragen des Club-Wettbewerbs der VBL und ist Teil des Ligastatuts des DFL e.V.

Die VBL Club Championship ist einer von mehreren im Rahmen der VBL ausgetragenen Wettbewerben und ermöglicht insbesondere die Qualifikation für weiterführende Spielrunden der VBL-Einzelspielerwettbewerbe nach Maßgabe dieser Spielordnung sowie der Teilnahmebedingungen und Turnierordnungen dieser Wettbewerbe.

1. Abschnitt: Clubs und Teams

§ 1 Teilnehmende Clubs

Zur Teilnahme an der VBL Club Championship sind sämtliche Mitglieder des DFL e.V. mit ihrem Mutterverein oder einer ausgegliederten Gesellschaft des Muttervereins, an der der Mutterverein gesellschaftsrechtlich unmittelbar oder mittelbar mehrheitlich beteiligt ist (nachfolgend Club bzw. Clubs genannt), berechtigt und nach Maßgabe des § 7b der Lizenzierungsordnung (LO) verpflichtet.

§ 2 Zusammensetzung der Teams

(1) Jeder Club benennt mindestens drei und höchstens fünf Spieler im Sinne des 2. Abschnitts für sein offizielles eFootball-Team (nachfolgend Team bzw. Teams genannt), mit dem er an den Matches der VBL Club Championship teilnimmt.

(2) Mindestens drei Spieler dürfen kein professioneller Fußballspieler bzw. keine professionelle Fußballspielerin des Clubs sein.

(3) Mindestens drei Spieler müssen zu jeder Zeit spielberechtigt nach den Vorgaben dieser Spielordnung und zwingenden gesetzlichen Vorschriften sein.

§ 3 Wappen, Namen und Trikots der Clubs; In-Game-Mannschaft

(1) Jedes Team nimmt an der VBL Club Championship ausschließlich unter Nutzung des Wappens und des Namens sowie mit einem Trikot des eigenen Clubs teil.

(2) Jedes Team tritt im Spielmodus „Ultimate Team“ an. Jedes Team darf eine bestimmte Anzahl an clubeigenen Teal-Items (individuelle In-Game-Spieleritems mit besonderer Spielstärke) verwenden (vgl. Satz 3), die vom jeweiligen Club bis zu einem von der DFL GmbH festgelegten Zeitpunkt gegenüber der DFL GmbH zu benennen sind. Die In-Game-Kader und die In-Game-Mannschaften unterliegen bestimmten Beschränkungen (z.B. Anzahl an Teal-Items im Sinne des Satzes 2), die unter Einbindung der Kommission eFootball durch die DFL GmbH festgelegt und den Clubs rechtzeitig vor Beginn der VBL-Saison mitgeteilt werden.

§ 4 Antrittsprämien, Preisgelder, Auskehrungen

Der DFL e.V. darf nach eigenem Ermessen Antrittsprämien, Preisgelder und/oder Auskehrungen für die Clubs ausloben. Die Entscheidung hierüber obliegt sowohl hinsichtlich der Höhe als auch der Verteilung dem Präsidium des DFL e.V.

2. Abschnitt: Spieler

§ 5 Teilnehmende Spieler; Meldung und Zulassung der Spieler

(1) Jeder Spieler muss in einem unmittelbaren Anstellungsverhältnis zu einem Club stehen. Er muss von diesem zur Teilnahme an der VBL Club Championship nach Maßgabe der Absätze 2 bis 5, §§ 6 und 7 gemeldet und von der DFL GmbH entsprechend zugelassen worden sein. Der Club lädt die Dokumente über die Anstellungsverhältnisse der Spieler auf das VBL X-Change Portal (VBL XP) hoch. Über Ausnahmen von der Regelung in Satz 1 entscheidet die DFL GmbH nach freiem Ermessen.

(2) Als Spieler gemeldet und zugelassen werden darf nur, wer unbegrenzten Zugriff auf das eFootball-Spiel des Publishers im Sinne des § 15 hat und über einen gültigen Zugang zu der Plattform bzw. den Plattformen im Sinne des § 16 verfügt.

(3) Nicht als Spieler gemeldet und zugelassen werden dürfen Personen, die Mitarbeiter des DFL e.V., des Publishers, von deren Niederlassungen, nach §§ 15 ff. AktG verbundenen Unternehmen oder Vertretern sowie von Agenturen des DFL e.V. sind.

(4) Ein Spieler darf während einer VBL-Saison nur für einen einzigen Club gemeldet und zugelassen werden. VBL-Saison im Sinne dieser Spielordnung meint den Zeitraum vom ersten Tag des Wettbewerbs der VBL Club Championship (Reguläre

Saison) bis zum letzten Tag des VBL Grand Finals. Spielzeit im Sinne dieser Spielordnung meint den Zeitraum vom 1. Juli bis zum 30. Juni des jeweiligen Jahres.

(5) Die Zulassung als Spieler erfolgt dabei vorbehaltlich einer Freigabe durch den Publisher im Sinne des § 15 oder eines nach §§ 15 ff. AktG verbundenen Unternehmens und sofern die in dieser Spielordnung genannten Anforderungen an die Spieler erfüllt sind.

(6) Die DFL GmbH ist berechtigt, die Zulassung eines Spielers während einer VBL-Saison zu widerrufen, sofern der Spieler die in dieser Spielordnung festgeschriebenen Voraussetzungen nicht mehr erfüllt oder der Publisher seine Freigabe widerruft und/oder den Account des Spielers sperrt. Im Falle des Widerrufs der Zulassung eines Spielers darf der jeweilige Club auch außerhalb der in § 6 Absätzen 1 und 2 genannten Zeiträume nach vorheriger schriftlicher Freigabe (E-Mail ausreichend) durch die DFL GmbH kurzfristig einen weiteren Spieler nachmelden oder austauschen. § 6 Absatz 4 gilt entsprechend.

§ 6 Meldefrist für die Spieler des Teams; Nachmeldung

(1) Jeder Club meldet die Spieler für sein Team bis vier Wochen vor Beginn der VBL-Saison, spätestens jedoch bis zum 15. Oktober eines jeden Jahres (vgl. § 7b Nr. 2 Satz 2 LO).

(2) Jeder Club darf während der laufenden VBL-Saison innerhalb eines Nachmeldefensters, das von der DFL GmbH vor Beginn jeder Saison festgelegt und bekanntgegeben wird, bis zu zwei Spieler für sein Team nachmelden oder austauschen.

(3) In begründeten Ausnahmefällen darf der Club auch außerhalb der in den Absätzen 1 und 2 genannten Zeiträume kurzfristig und nach vorheriger schriftlicher Freigabe (E-Mail ausreichend) durch die DFL GmbH weitere Spieler nachmelden oder austauschen. In diesen Ausnahmefällen dürfen die nachgemeldeten Spieler von den Clubs erst nach Ablauf von zwei Werktagen (ab der Freigabe) für den Spielbetrieb nominiert werden.

(4) Durch die Nachmeldung oder den Austausch von Spielern müssen alle in § 2 und im 2. Abschnitt genannten Anforderungen an die Spieler/Teams weiterhin erfüllt sein.

§ 7 Mindestalter

(1) Als Spieler zu der VBL Club Championship darf grundsätzlich nur zugelassen werden, wer das 16. Lebensjahr vollendet hat. Es ist möglich, einen Spieler zu melden, der erst im Verlauf der VBL Club Championship das 16. Lebensjahr vollendet. Dieser Spieler ist jedoch erst mit der Vollendung des 16. Lebensjahres spielberechtigt. Der Club gewährleistet, dass ein minderjähriger Spieler in

Begleitung eines gesetzlichen Vertreters oder nach Einwilligung der gesetzlichen Vertreter in Begleitung eines sonstigen Clubvertreters an den Live-Events der VBL Club Championship, insbesondere den Offline-Matches, teilnimmt.

(2) Mindestens zwei Spieler eines Teams müssen bis spätestens einen Tag vor Beginn der VBL-Saison die Volljährigkeit erreicht haben.

§ 8 Zeitlicher Umfang der Tätigkeit

Der Club gewährleistet, dass mindestens zwei Spieler seines Teams in einem für die professionelle Durchführung der VBL Club Championship erforderlichen und angemessenen Zeitumfang für den Club im Rahmen der VBL Club Championship tätig werden (Hauptspieler).

§ 9 Mindestlohn

Der Club gewährleistet, dass die Spieler entsprechend dem zum jeweiligen Zeitpunkt geltenden gesetzlichen Mindestlohn (§ 1 Absatz 2 MiLoG) entlohnt werden. Der Club gewährleistet, dass bei der Entlohnung der zwei Hauptspieler im Sinne des § 8 mindestens der Mindestlohn für 20 Stunden pro Woche zugrunde gelegt wird.

§ 10 Einhaltung der Spielordnung und Erklärungen der Spieler

(1) Der Club gewährleistet, dass die Spieler die in dieser Spielordnung aufgestellten Verpflichtungen erfüllen und diese Regelungen einhalten.

(2) Der Club gewährleistet, dass jeder Spieler eine Erklärung über die Teilnahme und die Einräumung von Rechten, eine Schiedsgerichtsvereinbarung sowie die „Datenschutzinformation für Spieler und sonstige Clubvertreter“ betreffend die Verarbeitung ihrer personenbezogenen Daten durch den DFL e.V. in der jeweils aktuellen Fassung unterzeichnet, die die DFL GmbH vor Beginn der VBL-Saison zur Verfügung stellt. Der Club sendet die unterzeichneten Dokumente rechtzeitig an die DFL GmbH zurück und lädt sie auf VBL XP hoch.

§ 11 Teilnahme an anderen eFootball-Wettbewerben

Der Club gewährleistet, dass die von ihm gemeldeten Spieler während der VBL-Saison, solange der jeweilige Spieler in der VBL Club Championship oder gemäß § 25 Absätze 1 oder 2 in den VBL-Einzelspielerwettbewerben aktiv ist, im Rahmen von anderen eFootball-Wettbewerben ausschließlich als Spieler des Clubs, d.h. unter Nutzung des Wappens und des Namens sowie mit einem Trikot des Clubs, antreten und nicht zusätzlich als Einzelspieler, Spieler oder sonstige Mitglieder anderer Clubs, Teams oder Clans an diesen Wettbewerben teilnehmen.

[Mit Wirkung zum 01.07.2026 gilt nachfolgende Fassung des § 11 VBL-SpO:]

§ 11 Teilnahme an anderen eFootball-Wettbewerben, zeitgleiche Verpflichtung von Spielern gegenüber Dritten

(1) Die Teilnahme von Spielern, die für einen Club der VBL Club Championship gemeldet sind, an weiteren nationalen oder internationalen eFootball-Wettbewerben ist nach Maßgabe der nachfolgenden Regelungen grundsätzlich zulässig.

(2) Die Clubs stellen sicher, dass alle Spiele, Veranstaltungen und sonstigen Verpflichtungen im Rahmen der VBL Club Championship für die jeweiligen Spieler stets Vorrang vor anderen eFootball-Wettbewerben haben. Eine Teilnahme an anderen eFootball-Wettbewerben darf weder zu Terminkollisionen noch zu sonstigen Beeinträchtigungen des sportlichen oder organisatorischen Ablaufs der VBL Club Championship führen.

(3) Steht ein Spieler in einem Anstellungs-, Vertrags- oder sonstigen Verpflichtungsverhältnis zu einem Clan, einem anderen eFootball-Team oder einem sonstigen Dritten, hat der Club auch im Verhältnis zu diesem sicherzustellen, dass sämtliche für die Durchführung der VBL Club Championship erforderlichen Rechte des Spielers gemäß dieser Spielordnung, insbesondere die Namens- und Persönlichkeitsrechte der Spieler (§ 62), dem DFL e.V. uneingeschränkt eingeräumt werden. Der Club hat darüber hinaus sicherzustellen, dass keine Rechte Dritter bestehen, die der Durchführung oder Verwertung der VBL Club Championship entgegenstehen oder diese beeinträchtigen.

(4) Die Clubs stellen ferner sicher, dass im Verhältnis Clans, anderen eFootball-Teams oder sonstigen Dritten das Weisungsrecht gegenüber dem Spieler im Zusammenhang mit Training, Teilnahme an Spielen sowie sonstigen Verpflichtungen im Rahmen der VBL Club Championship ausschließlich beim Club liegt oder jedenfalls vertraglich gewährleistet ist, dass Weisungen des Clubs im Zusammenhang mit der VBL Club Championship stets Vorrang vor Weisungen Dritter haben.

(5) Für einen Club darf in der jeweiligen Saison nur ein Spieler desselben Clans, eFootball-Teams oder sonstigen Dritten an der VBL Club Championship teilnehmen. Demgegenüber dürfen mehrere Spieler desselben Clans, eFootball-Teams oder sonstigen Dritten für unterschiedliche Clubs und mehrere Spieler unterschiedlicher Clans, eFootball-Teams oder sonstiger Dritter für denselben Club an der VBL Club Championship teilnehmen.

(6) Die DFL GmbH ist berechtigt, jederzeit geeignete Nachweise über die Einhaltung der vorstehenden Regelungen zu verlangen. Werden die Voraussetzungen nicht eingehalten, kann die DFL GmbH den betreffenden Spieler von der Teilnahme an der VBL Club Championship ausschließen.

§ 12 Zurechnung des Spielerverhaltens

Das Verhalten und die Handlungen einzelner Spieler werden dem jeweiligen Team und Club zugerechnet.

3. Abschnitt: Sonstige Clubvertreter

§ 13 Sonstige Clubvertreter

Sonstiger Clubvertreter ist jede Person, die nicht Spieler ist, aber aufgrund einer vertraglichen Beziehung mit dem Club im Rahmen der VBL Club Championship tätig wird (z.B. Trainer, Betreuer und/oder eFootball-Verantwortlicher im Sinne des § 7b Nr. 1 LO).

§ 14 Einhaltung der Spielordnung und Erklärungen der sonstigen Clubvertreter

Der Club gewährleistet, dass die sonstigen Clubvertreter die in dieser Spielordnung aufgestellten Verpflichtungen erfüllen und diese Regelungen einhalten. Der Club gewährleistet ferner, dass die sonstigen Clubvertreter die „Datenschutzinformation für Spieler und sonstige Clubvertreter“ betreffend die Verarbeitung ihrer personenbezogenen Daten durch den DFL e.V. in der jeweils aktuellen Fassung unterzeichnen, die die DFL GmbH vor Beginn der VBL-Saison zur Verfügung stellt. Der Club sendet das/die unterzeichnete/n Dokument/e rechtzeitig an die DFL GmbH zurück.

4. Abschnitt: Durchführung der VBL Club Championship

§ 15 Publisher und eFootball-Spiel

Die VBL Club Championship wird in der aktuellen Version des jeweiligen eFootball-Spiels des Publishers ausgetragen, der der aktuelle Lizenznehmer des DFL e.V. im Bereich „Match-Simulationen“ ist (aktuell: Electronic Arts GmbH, „EA“).

§ 16 Plattform

Die VBL Club Championship wird auf der Plattform Sony PlayStation PS5 ausgetragen.

§ 17 Spielmodus

Die VBL Club Championship wird im Modus „Ultimate Team (Bundesliga-Version)“ gespielt.

§ 18 Einteilung der Teams

(1) Die VBL Club Championship wird mit allen Clubs ausgetragen, die im Sinne des § 1 zur Teilnahme berechtigt und nach Maßgabe des § 7b LO verpflichtet sind.

(2) Eine separate Einteilung der teilnehmenden Clubs in Divisionen erfolgt nicht; alle teilnehmenden Clubs können jeweils aufeinandertreffen und gegeneinander antreten. Die Einzelheiten regeln die nachfolgenden §§ 19 bis 24.

§ 19 Matches und Punkte-System

(1) Bei der VBL Club Championship treten die Teams in Matches gegeneinander an. Jedes Match besteht aus zwei Einzelspielen. Dabei werden beide Einzelspiele jeweils als Eins-gegen-Eins-Einzelspiel ausgetragen.

(2) Sieger des jeweiligen Matches ist das Team, das in beiden Einzelspielen aggregiert mehr Tore erzielt hat. Für den Sieg des Matches erhält das siegreiche Team drei Punkte. Haben beide Teams nach den beiden Einzelspielen (jeweils 90 In-Game-Minuten) aggregiert gleich viele Tore erzielt, endet das Match unentschieden und beide Teams erhalten für dieses Match einen Punkt.

(3) Sollte es sich bei dem Match um ein KO-Match handeln, gilt abweichend von Absatz 2 Folgendes: Haben beide Teams nach den beiden Einzelspielen (jeweils 90 In-Game-Minuten) aggregiert gleich viele Tore erzielt, wird eine Entscheidung durch eine anschließende Verlängerung und ggf. Elfmeterschießen herbeigeführt.

§ 20 Rahmenterminkalender und Spielplan

Die DFL GmbH veröffentlicht spätestens sechs Wochen vor Beginn der VBL-Saison einen Rahmenterminkalender der VBL Club Championship und spätestens zwei Wochen vor Beginn der VBL-Saison den genauen Spielplan. Weitergehende zeitliche Angaben zu den Matches (insb. Tag und Uhrzeit, Angaben zu den Einzelspielen) teilt die DFL GmbH den Clubs rechtzeitig vor dem jeweiligen in diesem Rahmenterminkalender angegebenen Termin mit. Die mitgeteilten Termine sind verbindlich und von den Spielern/Teams einzuhalten.

§ 21 Phasen des Wettbewerbs

Die VBL Club Championship gliedert sich in drei Phasen: die Qualifikations-Phase (Reguläre Saison), die Playoff-Phase (VBL CC Playoffs) und die Final-Phase (VBL CC Finale). Die Einzelheiten regeln die nachfolgenden §§ 22 bis 24.

§ 22 Erste Phase: Reguläre Saison

(1) In der ersten Phase (Reguläre Saison) der VBL Club Championship finden maximal sechs, mindestens jedoch drei sog. „Qualifikations-Turniere“ statt.

(2) Alle Teams nehmen zusammen und ohne Einteilung in Divisionen an diesen Turnieren teil.

(3) Die Matches dieser Qualifikations-Turniere werden nach Maßgabe von § 19 durchgeführt.

(4) Die Qualifikations-Turniere unterteilen sich in eine Vorrunde und in eine KO-Phase. Während der Vorrunde hat jedes Team insgesamt mindestens vier Matches zu absolvieren, die rechtzeitig, spätestens jedoch sechs Tage vor dem ersten Match, durch die DFL GmbH festgesetzt und den Clubs mitgeteilt werden. Die Matches der KO-Phase finden unmittelbar (oder wenigstens in einem zeitlich geringen Abstand) nach Beendigung der jeweiligen Vorrunde statt. Die Entscheidung darüber, ob die Matches online (in der Regel in der Vorrunde) oder offline (in der Regel in der KO-Phase) stattfinden, trifft die DFL GmbH und wird den Clubs nach Maßgabe des § 27 rechtzeitig vor dem jeweiligen Termin mitgeteilt.

(5) Vom ersten Match an wird anhand der Kriterien des Absatzes 6 eine Tabelle für das jeweilige Qualifikations-Turnier sowie anhand der Kriterien des Absatzes 10 (i.V.m. Absatz 9) eine „Gesamt-Tabelle“ erstellt, die nach jedem Qualifikations-Turnier aktualisiert wird. Die jeweils aktuellen Tabellen werden auf der VBL-Website sowie über weitere Kanäle des DFL e.V. veröffentlicht.

(6) Die Tabellenpositionierung der Teams in der Tabelle des jeweiligen Qualifikations-Turniers richtet sich nach den folgenden Kriterien (in der dargestellten Reihenfolge):

- Punkte aus Matches
- Obsiegen im direkten Vergleich (hierbei kommen nur die Ergebnisse von punktgleichen Teams in Betracht)
    - Bei genau zwei punktgleichen Teams (insofern direkter Vergleich vorhanden):
        - Punkte aus Matches im direkten Vergleich
        - Einzelspiel-Punkte im direkten Vergleich
        - Tordifferenz im direkten Vergleich
    - Bei drei oder mehr punktgleichen Teams (insofern alle Teams gleich oft gegeneinander gespielt haben und direkte Vergleiche vorhanden sind):
        - Punkte aus Matches im direkten Vergleich
        - Einzelspiel-Punkte im direkten Vergleich
        - Tordifferenz im direkten Vergleich
        - Erzielte Tore im direkten Vergleich
- Anzahl von Match-Siegen
- Einzelspiel-Punkte
- Tordifferenz
- Erzielte Tore
- Punkte der Gegner aus Matches

- Einzelspiel-Punkte der Gegner
- Entscheidungsspiel gemäß den Regularien der VBL CC Playoffs (vgl. § 23)

(7) Diejenigen Teams, die nach Abschluss der Vorrunde des jeweiligen Qualifikations-Turniers in der Tabelle des jeweiligen Qualifikations-Turniers die Plätze eins bis 16 belegen, qualifizieren sich für die jeweilige KO-Phase.

(8) Die Matches der KO-Phase des jeweiligen Qualifikations-Turniers werden im sog. „Single-Elimination-Bracket" ausgetragen, d.h. die KO-Phase besteht aus insgesamt vier Runden: dem Achtelfinale, dem Viertelfinale, dem Halbfinale und dem abschließenden Finale. Die Zuordnung der Teams in den Runden der Single-KO-Phase richtet sich nach dem Abschneiden der Teams bzw. der Tabelle nach Abschluss der jeweiligen Vorrunde. Die Zuordnung erfolgt gemäß der Platzierung in der Tabelle der jeweiligen Vorrunde dergestalt, dass die Teams, die in der Tabelle vorne platziert sind, gegen die Teams antreten, die jeweils die entsprechende Tabellenpositionierung gerechnet vom Tabellenende belegen (z.B. spielt der jeweilige Tabellenerste gegen den Platz 16, der jeweilige Tabellenzweite gegen den Platz 15, usw.).
Der Sieger des Finales ist der Sieger des jeweiligen Qualifikations-Turniers.

(9) Jedes Team erhält für sein Abschneiden in den jeweiligen Qualifikations-Turnieren zusätzliche Punkte für eine Gesamt-Tabelle. Diese Gesamt-Tabelle wird nach Abschluss des ersten Qualifikations-Turniers für alle Teams erstellt und wird nach jedem weiteren Qualifikations-Turnier aktualisiert. Die jeweils aktuelle Gesamt-Tabelle wird auf der VBL-Website sowie über weitere Kanäle des DFL e.V. veröffentlicht. Für das Abschneiden in den jeweiligen Qualifikations-Turnieren erhalten die Teams jeweils mindestens die Punkteanzahl, die sie im Rahmen ihrer Matches während der Vorrunde erzielen. Zusätzlich dazu erhalten die Teams, die während der KO-Phase mindestens einen Sieg erzielen und somit mindestens das Viertelfinale des jeweiligen Qualifikations-Turniers erreichen, folgende Punkteanzahl:
- Platz 1 (Turniersieg): 8 Punkte
- Platz 2: 6 Punkte
- Platz 3 bis 4: 4 Punkte
- Platz 5 bis 8: 2 Punkte

(10) Die Tabellenpositionierung der Teams in der Gesamt-Tabelle richtet sich nach den folgenden Kriterien (in der dargestellten Reihenfolge):
- Punkte aus Qualifikations-Turnieren
- Obsiegen im direkten Vergleich (hierbei kommen nur die Ergebnisse von punktgleichen Teams in Betracht)
    - Bei genau zwei punktgleichen Teams (insofern direkter Vergleich vorhanden):
        - Punkte aus Vorrunden-Matches im direkten Vergleich
        - Einzelspiel-Punkte aus Vorrunden-Matches im direkten Vergleich



        - Tordifferenz aus Vorrunden-Matches im direkten Vergleich
        - Anzahl von Match-Siegen aus KO-Phasen im direkten Vergleich
    - Bei drei oder mehr punktgleichen Teams (insofern alle Teams gleich oft gegeneinander gespielt haben und direkte Vergleiche vorhanden sind):
        - Punkte aus Vorrunden-Matches im direkten Vergleich
        - Einzelspiel-Punkte aus Vorrunden-Matches im direkten Vergleich
        - Tordifferenz aus Vorrunden-Matches im direkten Vergleich
        - Erzielte Tore aus Vorrunden-Matches im direkten Vergleich
        - Anzahl von Match-Siegen aus KO-Phasen im direkten Vergleich
- Punkte aus KO-Phasen der Qualifikations-Turniere
- Höchste Platzierung in einem Qualifikations-Turnier
- Anzahl der gewonnenen Qualifikations-Turniere
- Anzahl von Match-Siegen aus Vorrunden-Matches
- Einzelspiel-Punkte aus Vorrunden-Matches
- Tordifferenz aus Vorrunden-Matches
- Erzielte Tore aus Vorrunden-Matches
- Entscheidungsspiel gemäß den Regularien der VBL CC Playoffs (vgl. § 23)

(11) Diejenigen Teams, die nach Abschluss des letzten Qualifikations-Turniers in der Gesamt-Tabelle die Plätze eins bis acht belegen, qualifizieren sich direkt für die dritte Phase (VBL CC Finale). Diejenigen Teams, die in der Gesamt-Tabelle die Plätze neun bis 24 belegen, qualifizieren sich für die zweite Phase (VBL CC Playoffs).

§ 23 Zweite Phase: VBL CC Playoffs

(1) In der zweiten Phase (VBL CC Playoffs) werden insgesamt acht Matches gespielt (ein Match pro Team). Dabei treten die insgesamt 16 Teams, die am Ende der ersten Phase (Reguläre Saison) in der Gesamt-Tabelle die Plätze neun bis 24 belegt haben, gegeneinander im KO-Modus an. Die Zuordnung der Teams in den VBL CC Playoffs richtet sich nach dem Abschneiden der Teams in der Regulären Saison bzw. der Gesamt-Tabelle. Konkret spielt der Tabellenneunte gegen den Platz 24 der Gesamt-Tabelle, der Tabellenzehnte gegen den Platz 23 der Gesamt-Tabelle, usw.

(2) Die Teams, die ihr jeweiliges KO-Match im Sinne des § 19 Absatz 3 gewinnen, qualifizieren sich für die dritte Phase (VBL CC Finale).

(3) Die Festsetzung der Begegnungen in den VBL CC Playoffs wird den Clubs rechtzeitig, spätestens jedoch sechs Tage vor dem jeweiligen Match, durch die DFL GmbH mitgeteilt.

§ 24 Dritte Phase: VBL CC Finale

(1) In der dritten Phase (VBL CC Finale) treten die Teams, die die Matches in den VBL CC Playoffs gemäß § 23 gewonnen haben, sowie die Teams, die nach dem Ende der



ersten Phase (Reguläre Saison) in der Gesamt-Tabelle die Plätze eins bis acht belegt haben, gegeneinander an (insgesamt somit 16 Teams).

(2) Die Matches des VBL CC Finales werden im sog. „Single-Elimination-Bracket“ ausgetragen, d.h. das VBL CC Finale besteht aus insgesamt vier Runden: dem Achtelfinale, dem Viertelfinale, dem Halbfinale und dem abschließenden Finale. Die Zuordnung der Teams in den Runden der Single-KO-Phase richtet sich nach dem Abschneiden der Teams und der Gesamt-Tabelle nach Abschluss der ersten Phase (Reguläre Saison). Die Zuordnung erfolgt gemäß der Platzierung in der Gesamt-Tabelle dergestalt, dass Teams, die in der Gesamt-Tabelle vorne platziert sind, gegen die Teams antreten, die jeweils die entsprechende Tabellenpositionierung gerechnet vom Tabellenende belegen (z.B. spielt der Gesamt-Tabellenerste gegen den Gesamt-Tabellenletzten aller 16 qualifizierten Teams, der Gesamt-Tabellenzweite gegen den Gesamt-Tabellenvorletzten aller 16 qualifizierten Teams, usw).
Der Sieger des Finales ist Deutscher Club-Meister im eFootball.

(3) Analog zu den VBL CC Playoffs werden die Matches im Sinne des § 19 Absatz 3 durchgeführt.

(4) Die Festsetzung der Begegnungen und des Single-Elimination-Brackets im VBL CC Finale wird den Clubs rechtzeitig durch die DFL GmbH mitgeteilt.

§ 25 Qualifikation für die VBL-Einzelspielerwettbewerbe (VBL Open Playoffs und VBL Grand Final)

(1) Zwei Spieler derjenigen Teams, die nach Abschluss der ersten Phase (Reguläre Saison) die Plätze eins bis zehn der Gesamt-Tabelle belegen (insgesamt somit 20 Spieler), qualifizieren sich – vorbehaltlich der Regelung in Satz 3 – direkt für das VBL Grand Final. Diese Spieler sind von den Clubs vorab gemäß Absatz 3 auszuwählen. Abweichend von Satz 1 ist die DFL GmbH berechtigt, direkte Qualifikationsplätze für das VBL Grand Final an das jeweils siegreiche Team (jeweils zwei Spieler) der sog. „Qualifikationsturniere“ zu vergeben, falls dieses Team nach Abschluss der ersten Phase nicht auf den Plätzen eins bis zehn der Gesamt-Tabelle steht (die direkten Qualifikationsplätze über die Gesamt-Tabelle nach Satz 1 werden entsprechend gekürzt, beginnend mit Platz zehn). Die übrigen Regelungen des VBL Grand Finals, insbesondere zu dessen Ablauf, ergeben sich aus einer separaten Turnierordnung.

(2) Zwei Spieler derjenigen Teams, die nach Abschluss der ersten Phase (Reguläre Saison) die Plätze elf bis 28 der Gesamt-Tabelle belegen (insgesamt somit 36 Spieler), qualifizieren sich – vorbehaltlich der Regelung in Satz 3 – für die VBL Open Playoffs. Diese Spieler sind von den Clubs vorab gemäß Absatz 3 auszuwählen. Falls die DFL GmbH gemäß Absatz 1 Satz 3 direkte Qualifikationsplätze für das VBL Grand Final an siegreiche Teams vergibt und mindestens eines dieser Teams nach Abschluss der ersten Phase nicht auf den Plätzen eins bis zehn der Gesamt-Tabelle steht, werden die Qualifikationsplätze für die VBL Open Playoffs über die Gesamt-



Tabelle nach Satz 1 entsprechend gekürzt (beginnend mit Platz 28). Die übrigen Regelungen der VBL Open Playoffs, insbesondere zu deren Ablauf und zur Qualifikation für das VBL Grand Final, ergeben sich aus einer separaten Turnierordnung.

(3) Jeder Club muss bis zum letzten Werktag (Samstag gilt nicht als Werktag) der Woche, in welcher gemäß Rahmenterminkalender mindestens 50 Prozent der ersten Phase (Reguläre Saison) durchgeführt sind, spätestens aber nach Ablauf der halben Qualifikationsdauer der VBL Open Qualifikations-Phase, die zwei Spieler aus seinem Team auswählen, die nach den Absätzen 1 und 2 direkt für die VBL Open Playoffs bzw. das VBL Grand Final qualifiziert sein sollen. Diese Spieler müssen an mindestens 50 Prozent der bis zu diesem Stichtag durch das Team gespielten Matches nominiert gewesen sein. Sollte nur ein Spieler des Teams diese 50-Prozent-Anforderung erfüllen, kann die DFL GmbH auf Antrag einem anderen Spieler des Teams, der diese 50-Prozent-Anforderung nicht erfüllt eine Ausnahmegenehmigung zur Teilnahme an den VBL Open Playoffs bzw. am VBL Grand Final erteilen. Ein Anspruch auf Erteilung einer solchen Ausnahmegenehmigung besteht nicht. Insofern die ausgewählten Spieler über keinen deutschen Wohnsitz verfügen, muss der Club sicherstellen, dass die Matches der VBL-Einzelspielerwettbewerbe aus einer Spielstätte innerhalb Deutschlands ausgetragen werden.

(4) Den Spielern, die einem Team angehören, ist es grundsätzlich untersagt, in derselben Spielzeit an den VBL Open (Qualifikations-Phase) teilzunehmen. Abweichend hiervon dürfen die Spieler, die nicht gemäß Absatz 3 von ihren Clubs ausgewählt worden sind, ab diesem Stichtag im Sinne des Absatzes 3 Satz 1 auch an den VBL Open (Qualifikations-Phase) teilnehmen. Die Spielberechtigung an der VBL Club Championship wird hiervon nicht berührt. Für die Teilnahme an den VBL Open (Qualifikations-Phase) gelten separate Teilnahmebedingungen bzw. eine separate Turnierordnung.
Den gemäß Absatz 3 ausgewählten Spielern (zwei pro Team) bleibt es hingegen auch über diesen Stichtag hinaus untersagt, an den VBL Open (Qualifikations-Phase) teilzunehmen.

(5) Die DFL GmbH wird ermächtigt, die Absätze 1 und 2 entsprechend der Erfordernisse der VBL-Einzelspielerwettbewerbe zu ändern.

§ 26 Qualifikation für den DFB ePokal

Die Spieler/Teams können sich über den Wettbewerb der VBL Club Championship grundsätzlich auch für den eFootball-Wettbewerb der DFB GmbH & Co. KG, den DFB ePokal, qualifizieren oder sind durch eine Teilnahme an der VBL Club Championship direkt teilnahmeberechtigt. Hinsichtlich der konkreten Voraussetzungen für eine solche Qualifikation stimmt sich die DFL GmbH mit der DFB GmbH & Co. KG ab und informiert die Clubs rechtzeitig vor Beginn der VBL-Saison.

5. Abschnitt: Durchführung der Matches

§ 27 Matches

(1) Die Matches werden im Regelfall online, d.h. über eine Internetverbindung, nach Maßgabe des 6. Abschnitts (Online-Matches) ausgetragen. Die Online-Matches werden entweder als Online-Featured-Match, d.h. im Rahmen einer übergeordneten Medienproduktion (bei der die Spieler/Teams gegebenenfalls interviewt werden), oder – im Regelfall – als Online-Non-Featured-Match, d.h. ohne übergeordnete Medienproduktion, ausgetragen. Die Online-Featured-Matches können als Einzel-Match oder als Konferenz-Match gezeigt werden. Die Festlegung der DFL GmbH, ob ein bestimmtes Online-Match als Non-Featured-Match oder Featured-Match ausgetragen und ob ein Online-Featured-Match als Einzel-Match oder als Konferenz-Match gezeigt wird, wird den Clubs rechtzeitig vor dem jeweiligen Termin von der DFL GmbH mitgeteilt.

(2) In begründeten Fällen, insbesondere beim VBL CC Finale, kann die DFL GmbH anordnen, dass die Matches offline, d.h. beispielsweise vor Ort in einem TV-Studio oder in einer anderen Event- und Produktionslocation, nach Maßgabe des 7. Abschnitts (Offline-Matches) ausgetragen werden. Die Festlegung der DFL GmbH, ob ein bestimmtes Match als Offline-Match ausgetragen wird, wird den Clubs ebenfalls rechtzeitig vor dem jeweiligen Termin von der DFL GmbH mitgeteilt.

§ 28 Spielernominierung

(1) Die Clubs haben gegenüber der DFL GmbH jeweils bis spätestens sechs Stunden vor dem Start des jeweiligen Spieltages die teilnehmenden Spieler sowie deren Aufteilung für alle auszutragenden Einzelspiele zu nominieren. Die DFL GmbH behält sich das Recht vor, die Deadlines für einzelne Matches aus wichtigem Grund (z.B. VBL CC Finale) anzupassen.

(2) Die Nominierung kann beliebig oft bis zum Erreichen der Deadline angepasst werden.

(3) Ein Spieler darf jeweils nur für eines der Eins-gegen-Eins-Einzelspiele nominiert werden.

§ 29 Spielpflicht

(1) Jeder Spieler, der ein Einzelspiel antritt, muss grundsätzlich die gesamte Länge dieses Einzelspiels bestreiten und darf dieses nicht absichtlich verlieren oder es ohne Zustimmung des Schiedsrichters verlassen, bevor es regulär beendet ist.

(2) Ein Einzelspiel gilt als gestartet, wenn beide Spieler die Trikotauswahl bestätigt haben und somit den Start des Einzelspiels bestätigen. Danach dürfen die Spieler das Einzelspiel nur nach ausdrücklicher Erlaubnis des Schiedsrichters verlassen.

(3) Möchte ein Spieler ein Problem melden, hat er das Einzelspiel zunächst zu pausieren und das Problem sodann dem Schiedsrichter so genau wie möglich mitzuteilen. Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen Nachweise über das beschriebene Problem anfordern.

§ 30 Spielunfähigkeit eines Spielers

(1) Kann ein Spieler nicht an einem anberaumten Match/Einzelspiel teilnehmen, so unterrichtet der Club die DFL GmbH oder – sofern seitens der DFL GmbH benannt – eine Service-Agentur, unverzüglich schriftlich (E-Mail ausreichend) über diesen Umstand.

(2) In diesem Fall muss der Club unverzüglich einen Ersatzspieler nominieren.

(3) Ist eine Ersatzspieler-Nominierung nicht möglich, kann die DFL GmbH das oder die betroffene/n Match/es in besonders begründeten Ausnahmefällen verlegen. Für angesetzte Nachhol-Matches gelten die jeweiligen Vorgaben für die Spielernominierung gemäß § 28. Ist eine Verlegung jedoch nicht möglich, ohne dass der Wettbewerb nachhaltig beeinflusst wird, so kann die DFL GmbH das oder die betroffene/n Match/es, an dem/denen der betroffene Club teilnehmen sollte, für den Club als verloren werten (mit einem Ergebnis von 0:3 für jedes Einzelspiel).

(4) Sollte ein vom Club nominierter Ersatzspieler antreten, wird dem gegnerischen Club die Möglichkeit eingeräumt, ebenfalls einen anderen Spieler für das/die besagte/n Einzelspiel/e des Matches zu nominieren.

(5) Darüber hinaus behält sich die DFL GmbH das Recht vor, das Team, das für ein Match des VBL CC Finales keinen Ersatzspieler für seinen spielunfähigen Spieler nominieren kann, vom VBL CC Finale auszuschließen und gegebenenfalls ein Team eines anderen Clubs in das VBL CC Finale zu berufen.

(6) In begründeten Ausnahmefällen, insbesondere bei langfristigem Ausfall eines oder mehrerer Spieler, darf der jeweilige Club auch außerhalb der in § 6 Absätzen 1 und 2 genannten Zeiträume nach vorheriger schriftlicher Freigabe (E-Mail ausreichend) durch die DFL GmbH kurzfristig weitere Spieler nachmelden oder austauschen. § 6 Absatz 4 gilt entsprechend.

§ 31 Abwesenheit eines Spielers

(1) Kann ein Spieler eines Teams unverschuldet, d.h. aufgrund von äußeren und nicht beeinflussbaren Faktoren, nicht zur mitgeteilten Anstoßzeit an einem Einzelspiel teilnehmen, so ist der Spieler bzw. jeweilige Club dazu verpflichtet, den gegnerischen Spieler/Club sowie die Schiedsrichter unverzüglich schriftlich (E-Mail ausreichend) im Vorfeld über diesen Umstand zu informieren. In diesem Fall muss der Club unverzüglich einen Ersatzspieler nominieren. Ist eine Ersatzspieler-

Nominierung nicht möglich, kann die DFL GmbH das oder die betroffene/n Match/es in besonders begründeten Ausnahmefällen verlegen. Für angesetzte Nachhol-Matches gelten die jeweiligen Vorgaben für die Spielernominierung gemäß § 28. Ist eine Verlegung jedoch nicht möglich, ohne dass der Wettbewerb nachhaltig beeinflusst wird, so kann die DFL GmbH das oder die betroffene/n Matches, an dem/denen der betroffene Club teilnehmen sollte, für den Club als verloren werten (mit einem Ergebnis von 0:3 für jedes Einzelspiel). Sollte ein vom Club nominierter Ersatzspieler antreten, wird dem gegnerischen Club die Möglichkeit eingeräumt, ebenfalls einen anderen Spieler für das/die besagte/n Einzelspiel/e des Matches zu nominieren.

(2) Erscheint ein Spieler eines Teams bei einem Einzelspiel nicht zu der mitgeteilten Anstoßzeit bzw. startet er ein Einzelspiel nicht zu der mitgeteilten Anstoßzeit (plus/minus zehn Minuten) oder informiert der Spieler bzw. jeweilige Club den gegnerischen Spieler/Club und die Schiedsrichter nicht gemäß Absatz 1 unverzüglich darüber, dass er aufgrund äußerer und nicht beeinflussbarer Faktoren nicht zu der mitgeteilten Anstoßzeit an dem Einzelspiel teilnehmen kann, wird dieses Match für den Club als verloren gewertet (mit einem Ergebnis von 0:3 für jedes Einzelspiel).

§ 32 Endergebnis eines Einzelspiels

Das Ergebnis eines Einzelspiels wird durch die In-Game-Mechanik ermittelt. Entscheidungen des In-Game-Schiedsrichters sind nicht anfechtbar. Jedes Einzelspiel dauert 90 bzw. im Falle einer Verlängerung bei einem KO-Match 120 In-Game-Minuten inkl. Nachspielzeit und zzgl. einem potenziellen Elfmeterschießen (vgl. § 19 Absatz 2 und 3). Sieger eines Einzelspiels ist das Team bzw. der Spieler, das/der am Ende des Einzelspiels mehr Tore erzielt hat. Haben beide Teams/Spieler bei einem Vorrunden-Match am Ende des Einzelspiels die gleiche Anzahl an Toren erzielt, endet das Einzelspiel unentschieden.

§ 33 In-Game-Anpassungen

Änderungen der Formation oder Taktik der In-Game-Mannschaft sowie Auswechslungen von In-Game-Spielern dürfen die Teams/Spieler während eines laufenden Einzelspiels nur in Situationen vornehmen, in denen der Ball ruht (z.B. vor einem Frei- bzw. Strafstoß oder weil sich der Ball außerhalb des Spielfelds befindet).

§ 34 Unerlaubte technische Hilfsmittel

Den Teams/Spielern ist es untersagt, bei einem Match unerlaubte technische Hilfsmittel einzusetzen, insbesondere Cheats, Hacks oder sonstige technische Mittel, die einen vom Spiel nicht vorgesehenen Vorteil verschaffen. Ferner ist es Teams/Spielern untersagt, bei einem Match Programmierfehler des eFootball-Spiels vorsätzlich auszunutzen, insbesondere Bugs und/oder Glitches, auf die die



DFL GmbH hingewiesen hat oder durch die sich der Spieler bzw. das Team durch ein sportuntypisches Verhalten einen Vorteil verschaffen kann.

§ 35 Betrügerische Handlungen

(1) Ungeachtet speziellerer Vorschriften in dieser Spielordnung sind den Teams/Spielern betrügerische (Täuschungs-)Handlungen jedweder Art untersagt, unabhängig davon, ob sie zum eigenen und/oder zum Vorteil eines Dritten vorgenommen werden.

(2) Die Teams/Spieler dürfen ihre Internetverbindung nicht manipulieren, um die Verbindung oder das/den jeweils andere/n Team/Spieler zu beeinflussen, insbesondere dürfen sie die Internetverbindung während eines laufenden Einzelspiels nicht vorsätzlich trennen.

§ 36 Ansprechpartner für administrative Aufgaben

(1) Während eines Spieltages muss von jedem Club sichergestellt werden, dass ein Ansprechpartner für administrative Aufgaben (z.B. der jeweilige eFootball-Verantwortliche im Sinne des § 7b Nr. 1 LO) zur Kommunikation mit den Schiedsrichtern und mit dem jeweils gegnerischen Team/Club über das Competition- bzw. Admin-Tool auf der VBL-Website jederzeit erreichbar ist.

(2) Im Rahmen von Online-Featured-Matches muss zudem eine entsprechende Erreichbarkeit auch über den offiziellen VBL-Discord-Server (zur Kommunikation mit einem von der DFL GmbH benannten Dritten) gewährleistet sein.

6. Abschnitt: Durchführung der Online-Matches

§ 37 Spielvoraussetzung

Für die Online-Matches müssen die von dem Team für das jeweilige Einzelspiel/Match benannten Spieler mit ihren Accounts bzw. Spieler-IDs gemäß dem 9. Abschnitt zu der von der DFL GmbH mitgeteilten Anstoßzeit online und spielbereit sein. Bei Abwesenheit eines Spielers gilt § 31. Sollte zwischen den benannten Spielern trotz mehreren Versuchen keine Verbindung aufgebaut werden können, kann der verantwortliche Schiedsrichter dem/den betroffenen Spieler/n die Möglichkeit einräumen, den Account zu wechseln.

§ 38 Spieleinstellungen

(1) Die Online-Matches werden im Ultimate Team-Wettkampf-Modus ausgetragen. Sollte der Ultimate Team-Wettkampf-Modus nicht zur Verfügung stehen, kann die DFL GmbH festlegen, dass die Online-Matches in einem anderen Spielmodus ausgetragen werden.

(2) Die Teams haben in diesem Modus die folgenden Einstellungen zu wählen:
Grundlegende Einstellungen:

- Heim-Mannschaft erstellt die Partie
- Game Data Center-Auswahl: Frankfurt (Die Spieler/Teams können sich auf die Verwendung eines abweichenden Game Data-Centers einigen.)
- Tore Heimteam: 0 (in der KO-Phase gilt für Spiel 2: entsprechend dem Ergebnis von Spiel 1)
- Tore Auswärtsteam: 0 (in der KO-Phase gilt für Spiel 2: entsprechend dem Ergebnis von Spiel 1)
- Hin-/Rückspiel: Hinspiel (in der KO-Phase gilt für Spiel 2: Rückspiel)
- Erster Ballbesitz: Heim
- Spieleinstieg: 0
- Regeln auswählen: clubeigene Regeln des Heimteams

Erweiterte Einstellungen:

- Erster Ballbesitz: Heim
- Spielentscheidende Optionen (Spiel 1): Standard (in der KO-Phase gilt für Spiel 2: Verlängerung und Elfmeterschießen)

(3) Die automatischen Settings in diesem Modus sind die folgenden:

- Wettkampfmeister-Wechsel: Ein
- Schwierigkeitsgrad: Vom System gewählt
- Verletzungen, Abseits, Karten: Ein
- Handspiel: Aus
- Stadion: Vom System gewählt
- Spielbedingungen: Vom System gewählt
- Benutzer & CPU: Vom System gewählt

(4) Jedes Team hat für sich jeweils die folgenden weiteren Einstellungen zu wählen:

- Folgende Kameraperspektiven sind untersagt: Längsansicht, dynamisch, Pro
- Visuell:
    - HUD: Namensleiste und Anzeige
    - Spieleranzeige: Spielername
    - Größe der Spieleranzeige: Standard
    - Zeit / Spielstandanzeige: Ein
    - Radar: 2D /3D
    - Aufstellung als Lauftext: Ein
    - Verbindungsanzeige: Aus
- Audio:
    - Kommentator: Aus
    - Musiklautstärke: Aus
    - Stadionambiente: 6
- Eigene Taktiken sind erlaubt
- Benutzerdefinierte Formationen sind nicht zulässig

§ 39 In-Game-Problem

Sollte im Rahmen eines Online-Matches während eines Einzelspiels bei einem Team bzw. Spieler ein Problem auftreten, das nach dessen Ansicht zu einem Vor- oder Nachteil eines Teams/Spielers führt, muss das Team bzw. der Spieler das Einzelspiel pausieren und dem jeweils anderen Team/Spieler und dem Schiedsrichter das Problem unverzüglich melden und beschreiben. Zusätzlich dazu muss das betroffene Team bzw. der betroffene Spieler einen Screenshot/ein Screen-Capture erstellen, der/das das Problem zeigt, oder einen anderweitigen Beweis anfertigen und dem Schiedsrichter vorgelegen. Der verantwortliche Schiedsrichter sichtet in der Pause anschließend das vorliegende Material, beurteilt die Situation und verkündet eine Entscheidung, ob die Fortsetzung des Einzelspiels zumutbar ist oder nicht. Alle bis zu dieser Anzeige gespielten In-Game Minuten gelten grundsätzlich als ordnungsgemäß gespielt und werden nicht wiederholt. In Fällen, in denen das aufgetretene Problem dazu führt, dass vor einer bestimmten Spielsituation nicht pausiert werden konnte, wird der verantwortliche Schiedsrichter eine Entscheidung über die betreffende Spielsituation treffen. Diese Entscheidung ist nicht anfechtbar.

§ 40 Erhebliches In-Game-Problem

(1) Sollte im Rahmen eines Online-Matches während eines Einzelspiels bei einem Team bzw. Spieler ein Problem auftreten, das das Weiterspielen unzumutbar macht, hat das betroffene Team bzw. der betroffene Spieler das Einzelspiel zu pausieren und dem jeweils anderen Team/Spieler und dem Schiedsrichter das Problem unverzüglich zu melden und zu beschreiben (ein Verlassen des Einzelspieles ohne vorherige Information an den verantwortlichen Schiedsrichter ist nicht zulässig). Sodann beraten die Teams/Spieler in dieser Pause, unter Konsultierung des Schiedsrichters, ob das Problem behoben und weitergespielt werden kann. Wird das Einzelspiel ohne Mitwirkung der Teams/Spieler plattformseitig unterbrochen, werden sich beide Teams/Spieler darum bemühen, dass das Einzelspiel zeitnah und in zumutbarer Weise fortgesetzt werden kann. Kann das Problem nicht oder nicht in zumutbarer Weise behoben werden, wird das Einzelspiel abgebrochen und, sofern möglich, neu gestartet.

(2) Bei einem Abbruch des Einzelspiels kommt folgendes Verfahren zu Anwendung: Ein neues Einzelspiel wird gestartet. Der Spieler/das Team mit dem Heimrecht im jeweiligen Einzelspiel stellt bei Wiederaufnahme des Einzelspiels das Game Data Center, die Spielminute, den Ballbesitz und den Spielstand zum Zeitpunkt des Spielabbruchs ein, damit die Spielsituation zum Zeitpunkt des Spielabbruchs bestmöglich rekonstruiert wird.

(3) Der In-Game-Kader und die In-Game-Aufstellung muss die gleiche sein wie vor dem Abbruch. Hat ein Spieler/Team vor dem Abbruch Auswechslungen vorgenommen, kann der/das Spieler/Team nur noch so viele Auswechslungen vornehmen, bis in Addition der beiden Teilspiele (abgebrochenes sowie neues Spiel)



das vom eFootball-Spiel im Sinne des § 15 vorgegebene Maximum an Auswechslungen erreicht ist.

(4) Hat ein Spieler/Team vor dem Abbruch des Einzelspiels weniger In-Game-Spieler auf dem Feld als der/das gegnerische Spieler/Team (z.B. aufgrund von Platzverweisen/Roten Karten), kommt das folgende Vorgehen zur Anwendung: Das Einzelspiel wird 10 In-Game Minuten vor der Abbruchzeit wieder aufgenommen. Der Spieler/das Team mit dem Heimrecht in dem betroffenen Einzelspiel ist dafür verantwortlich, die korrekte Spielzeit in den Spieleinstellungen vorzunehmen. Der Spieler/das Team, der/das zum Abbruchzeitpunkt weniger In-Game-Spieler auf dem Feld als der/das gegnerische Spieler/Team hat, muss in diesen 10 In-Game Minuten mit demjenigen/denjenigen In-Game-Spielern eine rote Karte erhalten, die in dem Abbruchspiel eine rote Karte erhalten hatten. Nach Wiederherstellung der roten Karte(n) im neu aufgenommenen Einzelspiel kann dieses ordnungsgemäß fortgeführt werden, sobald die 10 In-Game Minuten abgelaufen sind, die Abbruchspielzeit aus dem ersten Einzelspiel erreicht ist und sich der Spieler/das Team, dem der Ballbesitz zusteht, mit Ballbesitz in der eigenen Spielhälfte befindet. Erzielte Tore im neu aufgenommenen Einzelspiel, bevor die Situation der roten Karten aus dem Abbruchspiel wiederhergestellt wurde, sind ungültig. Gelbe Karten, die im abgebrochenen Einzelspiel verhängt wurden, verlieren im neugestarteten Einzelspiel ihre Gültigkeit.

(5) Bei einem Abbruch des Einzelspiels direkt vor oder während einer Elfmetersituation muss diese Situation bei einem Neustart wiederhergestellt werden. Ergänzend kommt das folgende Vorgehen zur Anwendung: Das Einzelspiel wird 10 In-Game Minuten vor der Abbruchzeit wieder aufgenommen. Der Spieler/das Team mit dem Heimrecht in dem betroffenen Einzelspiel ist dafür verantwortlich, die korrekte Spielzeit in den Spieleinstellungen vorzunehmen. Die Spieler/Teams müssen in diesen 10 In-Game Minuten die Elfmetersituation wiederherstellen. Nach Wiederherstellung des Elfmeters im neu aufgenommenen Einzelspiel kann dieses ordnungsgemäß fortgeführt werden, sobald die 10 In-Game Minuten abgelaufen sind, die Abbruchspielzeit aus dem ersten Einzelspiel erreicht ist und sich der Spieler/das Team, dem der Ballbesitz zusteht, mit Ballbesitz in der eigenen Spielhälfte befindet. Erzielte Tore im neu aufgenommenen Einzelspiel, bevor die Situation des Elfmeters aus dem Abbruchspiel wiederhergestellt wurde, sind ungültig.

(6) Grundsätzlich behalten beim Neustart eines Einzelspiels folgende Parameter Gültigkeit: In-Game-Spielzeit, Tore, Rote Karten, (ggf.) nicht ausgeführte Elfmeter, In-Game-Kader, In-Game-Aufstellung, Anzahl der vorgenommenen Auswechslungen und Ballbesitz (vgl. Absätze 3 bis 5).

(7) Der gegnerische Spieler bzw. das gegnerische Team ist dafür verantwortlich zu überprüfen, ob bei Wiederaufnahme des Spiels die korrekten Einstellungen ausgewählt sind. Bei Verstößen müssen die Schiedsrichter umgehend informiert werden. Wählt ein Spieler/Team bei Wiederaufnahme des Spiels vorsätzlich falsche

Einstellungen, kann die DFL GmbH das betroffene Einzelspiel mit 0:3 oder, sofern die Wertung mit 0:3 den/das gegnerische/n Spieler/Team benachteiligt, dem aktuellen Spielstand aus dem betroffenen Einzelspiel als verloren werten.

(8) Sollten in dem eFootball-Spiel im Sinne des § 15 die Parameter des Absatzes 5 voreinstellbar sein, sind die entsprechenden Voreinstellungen auszuwählen.

§ 41 Vorgehen bei Verbindungsproblemen

Das konkrete Vorgehen bei Verbindungsproblemen legt die DFL GmbH vor Beginn der VBL-Saison in einem separaten Dokument mit dem Titel „Maßnahmen zum Umgang mit Verbindungsproblemen“ fest und übermittelt dieses Dokument an die Clubs. Entscheidet der Schiedsrichter nach Durchführung von Verbindungs-Tests, dass ein Spiel durchführbar ist, ist diese Entscheidung für die beteiligten Spieler/Teams bindend und unanfechtbar.

§ 42 Ergebnismeldung

Der jeweilige Heim-Club hat die Ergebnisse der jeweiligen Einzelspiele nach Ende des Matches unverzüglich über das Admin-Tool auf der VBL-Webseite einzutragen. Die Ergebnisse können von dem jeweiligen anderen Club innerhalb von fünf Minuten nach Eintragung der Ergebnisse auf der Webseite beanstandet werden. Geht innerhalb der fünf Minuten ab Eintragung auf der Webseite keine Beanstandung des jeweils anderen Clubs ein, gelten die Ergebnisse als offiziell bestätigt.

7. Abschnitt: Durchführung der Offline-Matches

§ 43 Spielort

(1) Die Offline-Matches finden offline, d.h. beispielsweise vor Ort in einem TV-Studio oder in einer anderen Event- und Produktionslocation, statt. Die Offline-Matches werden grundsätzlich als Featured-Matches, d.h. im Rahmen einer übergeordneten Medienproduktion, ausgetragen.

(2) Der Austragungsort, an dem ein Offline-Match stattfinden soll, wird den Clubs rechtzeitig vor dem jeweiligen Termin durch die DFL GmbH oder die benannte Service-Agentur mitgeteilt. Die Mitteilung über den Austragungsort ist verbindlich. Die Spieler/Teams haben zu dem jeweiligen Termin an diesem Ort auf Kosten des Clubs zu erscheinen.

§ 44 Spieleinstellungen

(1) Die Offline-Matches werden im Ultimate Team-Wettkampf-Modus ausgetragen. Sollte der Ultimate Team-Wettkampf-Modus nicht zur Verfügung stehen, werden

die Offline-Matches im Modus Ultimate Team – Freundschaftsspiele – „Spiele gegen einen Freund – Klassisches Spiel ausgetragen. Sollte auch dieser Modus nicht zur Verfügung stehen, werden die Offline-Matches im Modus Ultimate Team – Freundschaftsspiele – Sofa-Gameplay ausgetragen. Sollte dieser Modus ebenfalls nicht zur Verfügung stehen, werden die Offline-Matches gemäß Absatz 3 ausgetragen.

(2) Die Offline-Matches werden vor Ort in der Regel ebenfalls über eine Internetverbindung ausgetragen. In diesem Fall gilt § 38 entsprechend. Abweichend von 38 Absatz 2 gilt:

- Game Data Center-Auswahl: Direkt-Verbindung (abweichende Anordnung der DFL GmbH jederzeit möglich und entsprechend an die Spieler/Teams kommunizieren)

(3) Auf Anordnung der DFL GmbH (insb. bei Internetproblemen) werden Offline-Matches ohne Internetverbindung ausgetragen. In diesem Fall haben die Teams die folgenden Einstellungen zu wählen:

- Halbzeit: 6 Minuten
- Steuerung: Alle
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Mannschaftstyp: Levelled-Off-Modus
- Schwierigkeitsgrad: Weltklasse
- Stadion: Authentisch (vom eFootball-Spiel vorausgewähltes Stadion)
- Spielbedingungen:
    - Saison: Herbst
    - Tageszeit: 21 Uhr
    - Wetter: Heiter
    - Platzabnutzung: Aus
- Kamera:
    - Die Teams können sich auf eine Kameraperspektive einigen
    - Folgende Kameraperspektiven sind jedoch untersagt: Längsansicht, dynamisch, Pro
    - Können sich die Teams nicht auf eine Kamera einigen, haben sie die folgende Kameraperspektive zu wählen: Übertragung Tele
- Visuell:
    - HUD: Namensleiste und Anzeige
    - Spieleranzeige: Spielername
    - Größe der Spieleranzeige: Standard
    - Zeit / Spielstandanzeige: Ein
    - Radar: 2D
    - Aufstellung als Lauftext: Ein
- Audio:
    - Kommentator: Aus
    - Musiklautstärke: Aus
    - Stadionambiente: 6

- Regeln:
    - Verletzungen, Abseits, Karten: Ein
    - Handspiel: Aus
- Benutzer & CPU Gameplay: Standard (50)
- Ausnahmen für bestimmte Controller-Einstellungen: Legacy Defense ist untersagt
- Eigene Taktiken sind erlaubt
- Benutzerdefinierte Formationen sind nicht zulässig
- Clubindividuelle Formationen sind zulässig

(4) Die DFL GmbH wird ermächtigt, die Formulierungen in diesem § 44 an die entsprechenden Formulierungen der Spieleinstellungen des jeweils aktuellen eFootball-Spiels im Sinne des § 15 anzupassen. Für inhaltliche Änderungen gilt § 85 Absatz 1.

§ 45 In-Game-Problem

Sollte im Rahmen eines Offline-Matches während eines Einzelspiels bei einem Team bzw. Spieler ein Problem auftreten, das nach dessen Ansicht zu einem Vor- oder Nachteil eines Teams/Spielers führt, muss das Team bzw. der Spieler das Spiel pausieren, bevor es/er den Schiedsrichter kontaktiert. Spielsituationen, die vor der von dem Team/Spieler initiierten Pause passieren, müssen von den Teams als verbindlich anerkannt werden. In Fällen, in denen das aufgetretene Problem dazu führt, dass vor einer bestimmten Spielsituation nicht pausiert werden konnte, trifft der Schiedsrichter eine Entscheidung über die betreffende Spielsituation. Diese Entscheidung ist nicht anfechtbar.

§ 46 Erhebliches In-Game-Problem

(1) Sollte im Rahmen eines Offline-Matches während eines Einzelspiels bei einem Team bzw. Spieler ein Problem auftreten, das das Weiterspielen unzumutbar macht, hat das betroffene Team bzw. der betroffene Spieler das Einzelspiel zu pausieren und den Schiedsrichter zu informieren. Sodann beraten die Teams/Spieler mit dem Schiedsrichter, ob das Problem behoben und weitergespielt werden kann. Kann das Problem nicht oder nicht in zumutbarer Weise behoben werden, wird das Einzelspiel abgebrochen und, sofern möglich, neu gestartet.

(2) Bei einem Abbruch und Neustart des Einzelspiels gelten grundsätzlich die diesbezüglichen Regelungen in § 40 entsprechend.

(3) Sollten die Regelungen gemäß § 40 aufgrund eines abweichenden Spielmodus‘ nicht angewendet werden können, kommt das in den folgenden Absätzen geregelte Vorgehen zur Anwendung.

(4) Die Teams/Spieler spielen in dem neugestarteten Einzelspiel nur noch so viele In-Game-Spielminuten, wie bei dem abgebrochenen Einzelspiel bis zur 90. In-Game-Spielminute übriggeblieben sind, d.h. die Differenz zwischen der In-Game-Spielminute, in der abgebrochen wurde, und der 90. In-Game-Spielminute (inkl. Abrundung – siehe nachstehendes Beispiel). Nach Ablauf dieser übrigen In-Game-Spielminuten wird das Einzelspiel beendet, sobald der Ball im Seitenaus ist, ein Tor fällt oder eine Halbzeit endet. Bei einem Abbruch und Neustart des Einzelspiels werden die beiden Teilergebnisse zu einem Gesamtergebnis addiert.

> ***Beispiel Einzelspiel-Abbruch:***
> *Ein Team/Spieler verliert die Verbindung zum Server in der 53. (In-Game-) Spielminute. Der Spielstand des Einzelspiels war zu diesem Zeitpunkt 2:1. Zunächst sollen die Teams/Spieler den Schiedsrichter über den Abbruch informieren (Grund des Abbruchs, Spielminute und Spielstand, ggf. Bild des noch vorhandenen Spielberichts bis zum Abbruch). Die Teams/Spieler bemühen sich sodann zunächst, das Einzelspiel trotz des Abbruchs fortzusetzen, indem ein neues Einzelspiel gestartet wird. Der Spielstand wird in jedem Fall beibehalten. Bei einer In-Game-Spielzeit von 53 (In-Game-)Spielminuten wird abgerundet auf 50 (In-Game-)Spielminuten. Daher müssen noch 40 (In-Game-)Spielminuten nachgeholt werden. Sobald der Ball nach der 40. (In-Game-)Spielminute ins Seitenaus geht, ein Tor fällt oder eine Halbzeit endet, ist auch das Einzelspiel beendet und der Spielstand des neu gestarteten Spiels wird dem Spielstand des ersten Spiels zum Zeitpunkt des Abbruchs hinzugefügt.*

(5) Der Ballbesitz des Spielers/Teams, der/das vor dem Abbruch des Einzelspiels Ballbesitz hatte, ist nach dem Neustart wiederherzustellen. Hat dieser Spieler bzw. dieses Team nach dem Neustart keinen Anstoß, hat der/das andere Spieler/Team den Ball zum gegnerischen Torwart zurück zu spielen. Die In-Game-Aufstellung muss die gleiche sein wie vor dem Abbruch. Hat ein Spieler/Team vor dem Abbruch Auswechslungen vorgenommen, kann der/das Spieler/Team nur noch so viele Auswechslungen vornehmen, bis in Addition der beiden Teilspiele (abgebrochenes sowie neues Spiel) das vom eFootball-Spiel im Sinne des § 15 vorgegebene Maximum an Auswechslungen erreicht ist.

(6) Hat ein Spieler/Team vor dem Abbruch des Einzelspiels weniger In-Game-Spieler auf dem Feld als der/das gegnerische Spieler/Team (z.B. aufgrund von Platzverweisen/Roten Karten), so ist diese Differenz innerhalb der ersten zehn In-Game-Spielminuten des neugestarteten Einzelspiels wiederherzustellen (durch In-Game-Handlungen, die ebenfalls zu einem bzw. mehreren Platzverweis/en des/der entsprechenden Spieler/s führen). In diesem Fall startet das neugestartete Einzelspiel in der eigenen Spielhälfte des Spielers/Teams, der/das nach Absatz 3 in Ballbesitz ist bzw. zu sein hat, ab der 10. In-Game-Spielminute, d.h. die verbleibenden In-Game-Spielminuten werden ab diesem Zeitpunkt nachgeholt. Gelbe Karten, die im abgebrochenen Einzelspiel verhängt wurden, verlieren im neugestarteten Einzelspiel ihre Gültigkeit.

(7) Bei einem Abbruch des Einzelspiels direkt vor oder während einer Elfmetersituation muss diese Situation bei einem Neustart wiederhergestellt werden. Ergänzend zu der Regelung in Absatz 4 werden 10 zusätzliche In-Game Minuten gewährt, um die entsprechende Situation wiederherzustellen. Nach Wiederherstellung der Elfmetersituation im neu aufgenommenen Einzelspiel kann dieses ordnungsgemäß fortgeführt werden, sobald die 10 In-Game Minuten abgelaufen sind, und sich der Spieler/das Team, dem der Ballbesitz zusteht, mit dem Ball in der eigenen Spielhälfte befindet. Erzielt ein Spieler/Team ein Tor im neu aufgenommenen Einzelspiel, bevor die Elfmetersituation aus dem Abbruchspiel wiederhergestellt wurde, verlieren diese Tore ihre Gültigkeit. Sollte der Abbruch direkt vor oder während einer Elfmetersituation in den ersten 10 In-Game Minuten eines Einzelspiels auftreten, gilt abweichend, dass das neu gestartete Einzelspiel direkt nach Wiederherstellung der Elfmetersituation fortgeführt wird und nach Ablauf der regulären Spielzeit endet.

(8) Grundsätzlich behalten beim Neustart eines Einzelspiels nur folgende Parameter Gültigkeit: In-Game-Spielzeit, Tore, Rote Karten, (ggf.) nicht ausgeführte Elfmeter, In-Game-Aufstellung, Anzahl der vorgenommenen Auswechslungen und Ballbesitz (vgl. Absätze 5 bis 7).

(9) Der gegnerische Spieler bzw. das gegnerische Team ist dafür verantwortlich zu überprüfen, ob bei Wiederaufnahme des Spiels die korrekten Einstellungen ausgewählt sind. Bei Verstößen müssen die Schiedsrichter umgehend informiert werden. Wählt ein Spieler/Team bei Wiederaufnahme des Spiels vorsätzlich falsche Einstellungen, kann die DFL GmbH das betroffene Einzelspiel mit 0:3 oder, sofern die Wertung mit 0:3 den/das gegnerische/n Spieler/Team benachteiligt, dem aktuellen Spielstand aus dem betroffenen Einzelspiel als verloren werten.

§ 47 Ergebnismeldung

Nach regulärer Beendigung eines Einzelspiels müssen die Teams bzw. Spieler sich das Endergebnis des Einzelspiels von dem Schiedsrichter bestätigen lassen, bevor sie das nächste Einzelspiel spielen können. Nur die dem Schiedsrichter gemeldeten und von ihm bestätigten Ergebnisse werden als offizielle Endergebnisse gewertet.

8. Abschnitt: Spielkleidung

§ 48 Spielkleidung

(1) Jeder Spieler trägt bei der Teilnahme an der VBL Club Championship, sowohl bei den Matches als auch bei anderen Veranstaltungen der VBL Club Championship, eine clubindividuelle Spielkleidung.

(2) Sofern die DFL GmbH in Bezug auf einzelne Events nichts anderes bestimmt, ist als clubindividuelle Spielkleidung das offizielle Outfit der Fußballmannschaft, auf das



die Beschränkungen aus § 67 keine Anwendung finden, und/oder der eFootball-/eSports-Mannschaft des jeweiligen Clubs zu verwenden. Diese Spielkleidung ist bei einer Teilnahme an Matches und anderen Veranstaltungen der VBL Club Championship von den Spielern zu tragen. Auf Verlangen der DFL GmbH werden auf dem rechten Ärmel der Spielkleidung Badges mit einem Logo der VBL (inklusive Namensrechte-Sponsor) oder einem anderen Logo, das der DFL e.V. als Marke eingetragen hat, angebracht. Die Badges werden durch den DFL e.V. auf dessen Kosten gestellt. Die Kosten für das Anbringen der Badges auf dem jeweiligen Trikot hat der Club zu tragen. Der Club ist berechtigt, weitere Badges auf eigene Rechnung bei der DFL GmbH nachzubestellen.

(3) Der Club kann den sonstigen Clubvertretern abweichend von Absatz 2 und unter Beachtung von § 67 eine dem Anlass entsprechende Kleidung (Business Casual) gewähren.

9. Abschnitt: Spielstätten, technische Anforderungen und Support

§ 49 Spielstätten

(1) Jeder Club muss bis zum 15. März (bei Clubs/Lizenzbewerbern aus der 3. Liga bis zum 1. März) eines jeden Jahres (vgl. § 7b Nr. 2 Satz 1 LO) eine Hauptspielstätte und darf bis zwei Tage nach der erfolgten Meldung der Spieler, spätestens jedoch bis zum 17. Oktober eines jeden Jahres maximal so viele weitere Nebenspielstätten innerhalb Deutschlands für die Austragung der Matches benennen, wie er Spieler für sein offizielles eFootball-Team gemäß § 2 meldet. Für Clubs/Lizenzbewerber aus der 3. Liga, die bis dato noch keine eFootball-Spielstätte haben, gilt Satz 1 für die Hauptspielstätte mit der Frist bis spätestens zwei Wochen vor der Durchführung der Spielstätten-Tests im Sinne des Absatzes 2.

(2) Die Clubs stellen sicher, dass die Internetverbindung an allen benannten Spielstätten leistungsfähig genug ist, um die Matches ordnungsgemäß austragen zu können. Jeder Club ist dazu verpflichtet, die lokale technische Infrastruktur von allen benannten Spielstätten durch die DFL GmbH und/oder einen von der DFL GmbH benannten Dritten (insb. einen Schiedsrichter) prüfen und freigeben zu lassen (Spielstätten-Test). Ohne entsprechende Freigabe ist das Bestreiten der Spiele von der jeweiligen Spielstätte aus nicht zulässig. Die Spielstätten-Tests finden spätestens eine Woche vor Beginn der VBL-Saison statt. Den genauen Termin der Spielstätten-Tests legt die DFL GmbH (soweit möglich in Absprache mit den Clubs) fest und teilt diesen den Clubs rechtzeitig, spätestens aber vier Wochen vor der jeweiligen Durchführung, mit. Die Kriterien für den Spielstätten-Test legt die DFL GmbH vor Beginn der VBL-Saison in einem separaten Dokument mit dem Titel „Protokoll zur Durchführung von Spielstätten-Tests“ fest und übermittelt dieses Dokument spätestens zwei Wochen vor Durchführung der Spielstätten-Tests an die Clubs.

(3) Ausnahmen von den Absätzen 1 und 2 bedürfen einer schriftlichen Genehmigung (E-Mail ausreichend) durch die DFL GmbH.

(4) Die DFL GmbH behält sich das Recht vor, die erteilte Freigabe der Spielstätte/n zu entziehen, wenn diese im Verlauf der VBL-Saison Probleme in der ordnungsgemäßen Durchführung der Matches verursacht/en.

(5) Bei Online-Featured-Matches (sowohl Konferenz- als auch Einzel-Matches) behält sich die DFL GmbH das Recht vor, jeden Club dazu zu verpflichten, die Einzelspiele von der benannten Hauptspielstätte aus zu spielen. Die DFL GmbH kann auf Anfrage in begründeten Fällen Ausnahmen genehmigen. Ein Anspruch auf Erteilung einer solchen Ausnahmegenehmigung besteht nicht. Eine Ausnahme nach Satz 2 kann unabhängig von der Art des Matches insbesondere dann genehmigt werden, wenn die beteiligten Clubs die Durchführung eines sog. clubindividuellen Vor-Ort-Matches, das in der Regel bei einem der beteiligten Clubs vor Ort ausgetragen wird, unter Einhaltung einer Frist von mindestens einer Woche vor Durchführung des Matches und unter Verständigung auf das Setup bzw. auf die jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort beim gastgebenden Club gemeinsam bei der DFL GmbH beantragen.

§ 50 Technikanforderungen

Die Clubs haben die folgenden technischen Anforderungen an allen Spielstätten der VBL Club Championship sicherzustellen:

- PSN + PSN-ID (inkl. EA-ID)
- Gamertag: Die Spieler wählen einen eindeutigen Namen, um sich bei der VBL Club Championship zu identifizieren. Dieser Name kann derselbe sein wie ihre PSN-ID. Er muss sich eindeutig von anderen Spielernamen unterscheiden. Vulgäre, rassistische, verunglimpfende, beleidigende oder anderweitig unangemessene Namen sind unzulässig.
- Monitore
- Konsolen
- PlayStation Plus Abonnement

§ 51 Produktionsstandards und Streaminganforderungen

(1) Die Clubs haben bei der Ausstrahlung ihrer Matches der VBL Club Championship folgende Produktionsstandards einzuhalten:

- Live-Ausstrahlung auf einem eigenen Club-Kanal auf den Streaming-Plattformen Twitch und/oder YouTube
- Einbindung eines Kommentators (Audio-Kommentars)
- Einbindung des offiziellen Logos der VBL Club Championship und des bereitgestellten Overlays (inkl. potenzieller Partnerlogos)
- Einbindung des VBL-Wasserzeichens sowie der Ergebnisse der jeweiligen Einzelspiele

(2) Die Clubs haben dabei die folgenden Streaminganforderungen an der jeweiligen Spielstätte der VBL Club Championship sicherzustellen:

- Hardware:
  - Streaming PC inkl. Peripherie (z.B. Maus, Tastatur, Gaming Headsets)
  - Facecam (mindestens eine Facecam, die beide Spieler abfilmt)
  - Mikrofon (mindestens ein Mikrofon für den Kommentator des Streams)
  - Elgato Capturing devices für das Gameplay, sowie Facecam/s
  - CAM LINK 4k (4k, z. B. elgato Cam Link 4k)
  - Full HD Capture Card (z. B. HD60S+ / HD60pro)
  - Streamdeck
  - Keylights (Optimale Ausleuchtung des Ortes)
- Software:
  - Einbindung der von der DFL GmbH zur Verfügung gestellten Assets (z.B. Logo VBL Club Championship, Overlay)
  - OBS oder andere Software für die Produktion des eigenen Streams, die es ermöglicht, die von der DFL GmbH zur Verfügung gestellten Assets ordnungsgemäß einzubinden
  - Wasserzeichen im Stream (inkl. Pixelgrößen)
- (Optional) Backdrops/Logowand:
  - Generell dürfen alle Sponsoren/Partner der Clubs eingebunden werden
  - Jeder Backdrop muss das Clublogo deutlich zeigen, um die dargestellten Partner deutlich als Clubpartner kenntlich zu machen
  - Der Backdrop sollte nicht der Mittelpunkt bzw. das Hauptaugenmerk des Kamerabildes sein

(3) Jeder Club gewährleistet, dass der Hintergrund des Facecam-Kamerabildes ein hochwertiges und ruhiges Erscheinungsbild bietet. Sollte dies von einem Club nicht gewährleistet werden können, ist die DFL GmbH berechtigt, von diesem Club die Verwendung eines entsprechenden Backdrops bzw. einer entsprechenden Logowand zu verlangen.

(4) Im Übrigen gewährleistet jeder Club, dass die Produktionsqualität des Streams, unabhängig von der Spielstätte, gleichbleibend hoch ist. Die Kriterien an den zu liefernden Stream legt die DFL GmbH vor Beginn jeder VBL-Saison in einem separaten Dokument mit dem Titel „Virtual Bundesliga Player/Game Contribution Setup Guide“ fest und übermittelt dieses Dokument an die Clubs.

§ 52 Controller

Die Teams bzw. Spieler können einen eigenen Controller nutzen, solange der Controller dem Team/Spieler keinen Wettbewerbsvorteil bietet und den Betrieb des Matches oder der VBL Club Championship nicht stört. Ferner dürfen für den Betrieb und die Funktionsfähigkeit der Controller keine gesonderten Konfigurationen, Kabel



oder Adapter erforderlich sein. Die DFL GmbH ist berechtigt, die Verwendung bestimmter Controller nach eigenem Ermessen zu untersagen und das Team bzw. den Spieler stattdessen zur Nutzung eines genehmigten Controllers aufzufordern. Der Tausch von Controllern zwischen den Spielern ist während eines Einzelspiels untersagt. Stellt ein Team/Spieler fest, dass sein Controller defekt ist, muss das Team bzw. der Spieler dies unverzüglich dem jeweils anderen Team sowie dem verantwortlichen Schiedsrichter anzeigen. Spielt das Team bzw. der Spieler ein Einzelspiel trotz defekten Controllers weiter, kann das Ergebnis dieses Einzelspiels nicht auf Grundlage des Defekts angegriffen werden.

§ 53 Support bei Online-Non-Featured-Matches

Für alle Online-Non-Featured-Matches stellt die Turnierleitung bzw. die DFL GmbH einen Online-Technik-Support zur Verfügung. Die Kommunikation zwischen den Ansprechpartnern der jeweiligen Clubs und den verantwortlichen Schiedsrichtern findet über das Competition- bzw. Admin-Tool auf der VBL-Website statt.

§ 54 Support bei Featured-Matches

(1) Bei Online-Featured-Matches gilt § 53 entsprechend. Zusätzlich dazu gilt, dass die Kommunikation im Rahmen eines Online-Featured-Matches zwischen den Ansprechpartnern der jeweiligen Clubs, den Schiedsrichtern und ggf. einem von der DFL GmbH benannten Dritten in erster Linie über den offiziellen VBL-Discord-Server stattfindet.

(2) Bei Offline-Matches, die als Featured-Matches ausgetragen werden, wird ein technischer Support-Mitarbeiter vor Ort sein.

10. Abschnitt: Spielaufzeichnung, Streaming und Signalbereitstellung

§ 55 Spielaufzeichnung bei Online-Matches

Bei Online-Matches (unabhängig von der Austragung als Featured-Match oder Non-Featured-Match) haben beide Clubs/Teams das Spielgeschehen (In-Game-Geschehen) aller Einzelspiele eines Matches mithilfe der in § 51 genannten Game-Capture-Geräte oder der Konsole selbst während der gesamten Dauer (plus zwei Minuten vor Beginn und nach Ende) aufzuzeichnen. Bis spätestens 10 Uhr (CET) des jeweiligen Folgetages eines Online-Matches hat jeder/s Club/Team vollumfängliche Mitschnitte des In-Game-Materials (In-Game-Capture) von allen Einzelspielen eines Matches über das Admin-Tool auf der VBL-Webseite auf einen Server hochzuladen. Sofern die DFL GmbH das vorstehend genannte Material früher als um 10 Uhr (CET) des Folgetages benötigt, wird sie die betroffenen Clubs/Teams rechtzeitig kontaktieren. Bei den Mitschnitten muss es sich um „sauberes“ Videomaterial handeln, d.h. es dürfen z.B. keine Overlays, keine eingeblendeten Club-Logos oder Konsolenbenachrichtigungen zu sehen und kein In-Game-Kommentar zu hören



sein. Sog. Stream-Clippings gelten nicht als sauberes Videomaterial (eine entsprechende Aufnahmequalität in Full HD muss gewährleistet sein). Für eine hohe Nutzbarkeit des Materials sollten keine In-Game-Wiederholungen während des Einzelspiels übersprungen werden. Das Aufzeichnen des In-Game-Geschehens endet mit einer Übersicht des Highlight-Screens. Für eine weitreichende Nutzbarkeit des Materials sollten besondere Highlights von den Clubs/Teams ausgewählt und mit guten Kameraperspektiven abgespielt werden. Ein Anklicken und Ansehen der einzelnen Highlights nach Beendigung des Spiels ist nicht notwendig, es genügt die Auswahl und das Durchblättern der Highlights nach Spielende.

§ 56 Besonderheiten bei Online-Non-Featured-Matches

Bei Online-Non-Featured-Matches sind die Clubs/Teams mit Heimrecht (gemäß Spielplan) zur Produktion in eigener Regie und zur Ausstrahlung auf den eigenen Streaming-Kanälen (z.B. Twitch) des Clubs/Teams als Live-Videosignal/Stream verpflichtet. Clubs/Teams, die gemäß Spielplan auswärts spielen, haben das Recht zur Produktion in eigener Regie und zur Ausstrahlung auf den eigenen Streaming-Kanälen (z.B. Twitch) des Clubs/Teams als Live-Videosignal/Stream. Dabei ist jeweils der von der DFL GmbH definierte Produktionsstandard einzuhalten (vgl. § 51).

§ 57 Besonderheiten bei Online-Featured-Einzel-Matches

Bei Online-Featured-Einzel-Matches ist es den Clubs/Teams nicht erlaubt, das Match auf den eigenen Streaming-Kanälen des Clubs/Teams als Live-Videosignal/Stream auszustrahlen. Jedoch sind die Clubs/Teams bei allen Einzelspielen dieses Matches dazu verpflichtet, ihren jeweiligen In-Game-Feed (inkl. Einbindung einer auf den/die Spieler ausgerichteten Facecam) in Echtzeit an die DFL GmbH oder einen durch die DFL GmbH zu benennenden Dritten (Produzenten) als Live-Videosignal/Stream zu übermitteln. Die Kriterien an das zu liefernde Live-Videosignal legt die DFL GmbH vor Beginn jeder VBL-Saison in einem separaten Dokument fest und übermittelt dieses Dokument rechtzeitig vor Beginn der VBL-Saison an die Clubs.

§ 58 Besonderheiten bei Online-Featured-Konferenz-Matches

Bei Online-Featured-Konferenz-Matches sind die Clubs/Teams entsprechend § 57 dazu verpflichtet, ihren jeweiligen In-Game-Feed (inkl. Einbindung einer auf den/die Spieler ausgerichteten Facecam) in Echtzeit an einen durch die DFL GmbH zu benennenden Dritten (Produzenten) als Live-Videosignal/Stream zu übermitteln. Jedoch besteht für die Clubs/Teams in diesem Fall die zusätzliche Option, das übermittelte Live-Videosignal/Stream im Rahmen einer eigenen Regie/Produktion weiter zu verwerten und das Match parallel auf den eigenen Streaming-Kanälen des Clubs/Teams in eigener Regie ebenfalls auszustrahlen (in voller Länge).



§ 59 Besonderheiten bei Offline-Matches

Bei Offline-Matches entfällt für die Clubs/Teams die Pflicht zur Spielaufzeichnung und Signalbereitstellung. Den Clubs/Teams ist es grundsätzlich nicht erlaubt, diese Matches auf den eigenen Streaming-Kanälen des Clubs/Teams als Live-Videosignal/Stream auszustrahlen. Die DFL GmbH kann jedoch eine Ausnahmegenehmigung erteilen. Die Distribution und Übertragung der Matches obliegt hierbei der Verantwortung der DFL GmbH.

11. Abschnitt: Einräumung von Nutzungsrechten

§ 60 Nutzung von Bezeichnungen und Logos der Clubs

Die Clubs räumen dem DFL e.V. ein nicht-exklusives, inhaltlich und räumlich unbeschränktes Recht ein, den offiziellen Namen bzw. die Bezeichnung des Clubs sowie das bzw. die Logo/s und sonstige Zeichen des Clubs zum Zwecke der Bewerbung und Durchführung der VBL zu nutzen. Zeitlich räumen die Clubs diese Rechte für die Schutzdauer des jeweiligen Rechts ein. Insofern bleibt der DFL e.V. für die Dauer, für die das betreffende Recht Schutz genießt, ausdrücklich auch nach Beendigung des Jahres, in dem der jeweilige Club an der VBL Club Championship teilgenommen hat, berechtigt, die Rechte im Umfang von Satz 1 zu nutzen, allerdings nur unter der Maßgabe und der Voraussetzung, dass die Nutzung einen erkennbaren Bezug zu dem Jahr hat, in dem der Club an der VBL Club Championship teilgenommen hat.

§ 61 Rechteeinräumung an VBL-Inhalten

(1) Die Clubs räumen dem DFL e.V. an sämtlichen VBL-Inhalten exklusive, inhaltlich, zeitlich und räumlich unbeschränkte, übertragbare und unterlizenzierbare Nutzungsrechte ein. Sofern sie diese Rechte nicht schon ihrem jeweiligen Club eingeräumt haben, räumen die Spieler dem DFL e.V. an sämtlichen von ihnen produzierten VBL-Inhalten exklusive, inhaltlich, zeitlich und räumlich unbeschränkte, übertragbare und unterlizenzierbare Nutzungsrechte ein. VBL-Inhalte in diesem Sinne bezeichnet sämtliche von den Clubs und/oder Spielern im Rahmen der Matches oder anderen von der DFL GmbH angekündigten Veranstaltungen der VBL Club Championship und VBL-Einzelspielerwettbewerbe produzierte körperliche und unkörperliche Inhalte und sonstige Darstellungsformen, die einem geistigen oder gewerblichen Schutzrecht zugänglich sind, insbesondere das aufgezeichnete bzw. produzierte In-Game-Geschehen sowie die Lichtbild- und Film-/Laufbildaufnahmen der Spieler und sonstigen Clubvertreter während der Matches oder anderen von der DFL GmbH angekündigten Veranstaltungen der VBL Club Championship und VBL-Einzelspielerwettbewerbe (einschließlich der abgebildeten Sachen und/oder Geschehnisse sowie Produktionen, z.B. als Hersteller von Ton- und/oder Bildaufnahmen); eingeschlossen sind sämtliche Vorfassungen, Rohdaten und Rohmaterialien (z.B. offene Dateien, Raw-Footages, Out-Takes).

(2) Diese eingeräumten Rechte an den VBL-Inhalten beinhalten insbesondere das exklusive, inhaltlich, zeitlich und räumlich unbeschränkte, übertragbare und unterlizenzierbare Recht, diese Inhalte aufzuzeichnen und/oder auf sonstige Art und Weise zu erstellen und die erstellten VBL-Inhalte über alle bekannten und unbekannten Medien (unabhängig davon, ob gegen Gebühr oder kostenlos) inhaltlich, zeitlich und räumlich unbeschränkt zu nutzen und auszuwerten, insbesondere zu vervielfältigen, zu senden, öffentlich zugänglich zu machen, zu vertreiben, anzupassen, zu verändern und anderweitig zu nutzen. Dies beinhaltet das Recht des DFL e.V., die VBL-Inhalte für folgende Zwecke zu verwenden:

- Herstellung von audiovisuellen Medieninhalten (Trailer, Promotional Videos, Spielberichte) zur Nutzung und Verbreitung über die Kanäle des DFL e.V., seiner nach §§ 15 ff. AktG verbundenen Unternehmen sowie über Kanäle Dritter;
- Werbung für die VBL, den DFL e.V., seiner nach §§ 15 ff. AktG verbundenen Unternehmen, die Bundesliga und 2. Bundesliga und/oder andere Produkte des DFL e.V.;
- Werbung für Sponsoren der VBL, des DFL e.V., seiner nach §§ 15 ff. AktG verbundenen Unternehmen, der Bundesliga und 2. Bundesliga und/oder andere Produkte des DFL e.V.; und
- Herstellung von Merchandisingprodukten (z.B. T-Shirts, Spiele, Sammelkarten).

Der DFL e.V. wird hierbei die Grundsätze der Gruppenvermarktung wahren.

(3) Die Rechteeinräumung nach diesem § 61 umfasst ausdrücklich alle bekannten und unbekannten Nutzungsarten.

(4) Die Clubs erhalten vom DFL e.V. sodann eine nicht-exklusive, zeitlich unbeschränkte und an die Spieler unterlizenzierbare Rücklizenz an den VBL-Inhalten zur Nutzung der VBL-Inhalte nach Maßgabe der §§ 64 bis 66.

§ 62 Namens- und Persönlichkeitsrechte der Spieler

(1) Die Clubs übertragen bzw. räumen dem DFL e.V. das Recht ein, die vermögenswerten Bestandteile der Persönlichkeitsrechte der Spieler des Clubs (insbesondere Namensrecht und Recht am eigenen Bild) sowie die sonstigen vermögenswerten Rechte mit Bezug zur Spielerpersönlichkeit, soweit diese Rechte einen Bezug zu der Eigenschaft der Spieler als Spieler des Clubs haben („Spieler-Rechte“), zu nutzen und auszuwerten.

(2) Die Spieler-Rechte werden dem DFL e.V. von den Clubs in Bezug auf Art, Umfang und Reichweite der Nutzung entsprechend des § 61 übertragen bzw. eingeräumt, soweit dies jeweils rechtlich zulässig ist, jedoch mit der Einschränkung, dass sie jeweils als einfache Nutzungs- und Verwertungsrechte übertragen bzw. eingeräumt werden.

§ 63 Zusicherung

Die Clubs versichern, dass sie berechtigt sind, dem DFL e.V. die Rechte an den VBL-Inhalten und die Spieler-Rechte nach Maßgabe dieses 11. Abschnitts wirksam zu übertragen bzw. einzuräumen.

§ 64 Zustimmungsvorbehalt

Unbeschadet der §§ 65 und 66 sind die Aufnahme und Veröffentlichung von VBL-Inhalten sowie jegliche andere Form der Verwendung der VBL-Inhalte durch die Clubs, Spieler oder sonstigen Clubvertreter nur mit vorheriger schriftlicher Zustimmung (E-Mail ausreichend) des DFL e.V. gestattet.

§ 65 Nutzung von VBL-Inhalten der Online-Non-Featured-Matches und der Online-Featured-Konferenz-Matches

(1) Die Clubs und – im Falle der Unterlizenzierung nach § 61 Absatz 4 – die Spieler sind berechtigt, VBL-Inhalte ihrer Online-Non-Featured-Matches und Online-Featured-Konferenz-Matches zeitlich unbeschränkt in folgendem Umfang zu nutzen:

- Nutzung über eigene Kanäle, z.B. über die eigenen Websites, die eigenen Social-Media-Kanäle, den eigenen YouTube-Kanal und/oder Twitch-Kanal;
- Club-interne Nutzung nicht kommerzieller Art (z.B. Trainings- und Ausbildungszwecke); und
- Nutzung zum Zweck der Werbung für den Club, das Team, den/die Spieler und/oder den DFL e.V. (z.B. Trailer- oder Image-Videos).

(2) Die Zusammenlegung der in diesem § 65 beschriebenen Inhalte mit Inhalten anderer Clubs/Spieler und die Unterlizenzierung an Dritte stehen unter dem Vorbehalt der Einwilligung in Textform (E-Mail ausreichend) durch den DFL e.V. Die Einwilligung des DFL e.V. darf nur aus sachlichen Gründen, wie etwa aufgrund entgegenstehender vertraglicher Verpflichtungen des DFL e.V. oder einer etwaigen Wettbewerbsschädlichkeit, verweigert werden. Weitere Inhalte in Verbindung mit der VBL, die eigenständig durch die Clubs erstellt werden, sind grundsätzlich von dieser Regelung ausgenommen. Der DFL e.V. kann in Ausnahmefällen, bei einer etwaigen Wettbewerbsschädlichkeit, der Nutzung widersprechen.

§ 66 Nutzung von VBL-Inhalten der Online-Featured-Einzel-Matches und der Offline-Matches

(1) Die Clubs und – im Falle der Unterlizenzierung nach § 61 Absatz 4 – die Spieler sind berechtigt, VBL-Inhalte ihrer Online-Featured-Einzel-Matches und Offline-Matches in folgendem Umfang zu nutzen:

- Nutzung von 30-45 Sekunden langen Highlight-Clips, die frühestens 5 Minuten nach Ende der Live-Ausstrahlung auf den eigenen Kanälen, z.B. über die eigenen Websites, die eigenen Social-Media-Kanäle und/oder den eigenen YouTube-Kanal, gezeigt werden dürfen;
- Nutzung der umfänglichen Re-Live Ausstrahlung, die frühestens 48 Stunden nach Ende der Live-Ausstrahlung auf den eigenen Kanälen, z.B. über die eigenen Websites, die eigenen Social-Media-Kanäle und/oder den eigenen YouTube-Kanal, gezeigt werden darf;
- Club-interne Nutzung nicht kommerzieller Art (z.B. Trainings- und Ausbildungszwecke); und
- Nutzung zum Zweck der Werbung für den Club, das Team, den/die Spieler und/oder den DFL e.V. (z.B. Trailer- oder Image-Videos).

(2) Die Zusammenlegung der unter diesem § 66 beschriebenen Inhalte, mit Inhalten anderer Clubs/Spieler und die Unterlizenzierung an Dritte, stehen unter dem Vorbehalt der Einwilligung in Textform (E-Mail genügt) durch den DFL e.V. Die Einwilligung des DFL e.V. darf nur aus sachlichen Gründen, wie etwa aufgrund entgegenstehender vertraglicher Verpflichtungen des DFL e.V. oder einer etwaigen Wettbewerbsschädlichkeit, verweigert werden.

12. Abschnitt: Sponsoring und Marketing

§ 67 Sponsoring

(1) Der Club hat als Teilnehmer an der VBL die Möglichkeit, Sponsoren für Marketing-, Werbe- und/oder Promotion-Aktivitäten zu akquirieren. Das nach Satz 1 erlaubte Sponsoring ist jedoch beschränkt und schließt bestimmte Kategorien und Branchen aus. Fällt der Sponsor in eine der folgenden Kategorien, so darf der Club das Sponsoring vom Club nicht in Verbindung mit der VBL nutzen:

- Produkte oder Dienstleistungen im Zusammenhang mit Glücksspiel/Wetten/Lotterien, einschließlich Sportwetten, „Daily Fantasy Sites“ oder ähnlichen Dienstleistungen;
- Alkohol, Tabak, Zigaretten und/oder ähnliche Produkte;
- Sonstige Drogen oder Drogenutensilien;
- Websites oder Unternehmen, die FIFA Ultimate Team Coins promoten oder verkaufen;
- Schusswaffen, Sprengstoffe oder andere Waffen;
- Pornographische Materialien, Verhütungsmittel oder Dienstleistungen oder Online-Dating-Produkte oder -Dienstleistungen;
- Tattoos oder Body-Branding-Dienstleistungen;
- Politische Anzeigen oder anderweitige Werbung für eine politische Agenda;
- Illegale Produkte oder Dienstleistungen oder Inhalte, die anderweitig gegen geltende Gesetze in den Gebieten verstoßen;

- Inhalte, die obszön, verleumderisch, irreführend, falsch oder diskriminierend sind;
- Pharmazeutische Produkte oder Dienstleistungen, Nahrungsergänzungsmittel oder Medizinprodukte;
- Produkte oder Dienstleistungen, die mit den Geschäften von Electronic Arts im Wettbewerb stehen (z.B. Spiele, Online-Spiele-Websites oder konkurrierende e-Sport-Events);
- Alles, was den Geschäften von Electronic Arts abträglich ist (Hacking, Gold Services, Accountverkauf, Verkauf von Coins oder Game-Keys);
- Alles, was mit den ESRB, PEGI OFLC USK oder anwendbaren jugendschutzrechtlichen Bewertungen des Spiels unvereinbar ist;
- Kryptowährungsunternehmen und/oder Websites, die für den Handel mit Kryptowährungen werben oder damit in Verbindung stehen;
- Plattformhersteller, die mit SONY PlayStation in einem Wettbewerbsverhältnis stehen, d.h. (i) Microsoft Xbox One, Xbox One S, Xbox One X, Xbox 360; (ii) Nintendo Wii-U, Nintendo Switch; (iii) Windows/Linux Steam, Windows OS; (iv) die folgenden Virtual Reality Plattformen: Microsoft Hololens, HTC Vive und Oculus Rift oder Santa Cruz; (v) Valve's "Steam Box", Apple TV, Amazon Fire TV, nVidia Shield, Razer; (vi) alle anderen Heimvideospielkonsolen oder andere Geräte, die hauptsächlich für das Spielen von Videospielen in Verbindung mit einem Fernsehbildschirm entwickelt wurden, die von Dritten nach dem Inkrafttreten dieses Vertrags veröffentlicht werden, oder (vii) Stream Gaming Services. Nicht umfasst sind Mobiltelefone, Allzweck-Tablets oder sonstige Geräte, die hauptsächlich für Videostreaming verwendet werden (z.B. ChromeCast, Roku).

Vertragliche Vereinbarungen eines Clubs, die nachweislich vor einer etwaigen Aktualisierung der Liste abgeschlossen wurden, sind von dieser Regelung ausgenommen.

(2) Auf Verlangen der DFL GmbH bindet der Club das/die Logo/s der VBL Club Championship und der Partner der VBL als Overlays bei allen Online-Non-Featured-Matches sowie bei allen Online-Featured-Konferenz-Matches in seinen Streams auf jedweden Kanälen ein.

(3) Der Club nutzt bei den Offline-Matches der VBL Club Championship die von der DFL GmbH oder den Sponsoren der VBL bereitgestellten Videospielkonsolen, Monitore, Headsets und/oder Sitze (sofern diese von dem DFL GmbH und/oder Sponsoren bereitgestellt werden).

(4) Die Absätze 1 bis 3 gelten entsprechend für die Spieler und sonstigen Clubvertreter. Der Club gewährleistet, dass die Spieler und sonstigen Clubvertreter diese Regelungen einhalten.

§ 68 Marketing

(1) Der Club gewährleistet, dass die Spieler an Marketing-, Werbe- und/oder Promotion-Aktivitäten des DFL e.V. teilnehmen, soweit dies individuell vereinbart oder von der DFL GmbH mit einer Vorlaufzeit von mindestens zwei Wochen vor der jeweiligen Aktivität gefordert wird. Sofern zwischen der DFL GmbH und dem Club nichts anderes vereinbart wird, beläuft sich der abrufbare Umfang der Aktivitäten jedes Spielers auf maximal vier Tage pro VBL-Saison. Die DFL GmbH wird sich nach besten Kräften bemühen, die Termine mit den Bedürfnissen der Spieler in Einklang zu bringen. Die Clubs erhalten dafür, dass sie die Spieler zu Marketing-, Werbe- und/oder Promotionstätigkeiten abstellen, genauso wie die Spieler selbst, keinen Anspruch auf Gegenleistung gegenüber dem DFL e.V.

(2) Der Club wird sich darum bemühen („Best Effort"), dass ein oder mehrere Lizenzspieler des Clubs zur Bewerbung der VBL und damit in Verbindung stehenden Marketingaktivitäten zur Verfügung stehen. Sofern ein oder mehrere Lizenzspieler zur Bewerbung der VBL zur Verfügung gestellt werden, erhalten weder der Club noch der jeweilige Lizenzspieler dafür einen Anspruch auf Gegenleistung gegenüber dem DFL e.V.

(3) Der Club wird sich darum bemühen („Best Effort"), vor Beginn der VBL Club Championship eine Presseveranstaltung bezüglich der Aktivitäten des Clubs rund um die VBL durchzuführen.

(4) Der Club wird sich darum bemühen („Best Effort"), dass die VBL Club Championship auf den Social-Media-Kanälen des Clubs angemessen dargestellt wird.

§ 69 Media Days der VBL

(1) Der Club gewährleistet, dass die Spieler seines Teams zusätzlich zur Verpflichtung nach § 68 Absatz 1 an den offiziellen Media Days der VBL teilnehmen. Die DFL GmbH gibt den Termin und Ort der Media Days rechtzeitig bekannt. Die Spieler/Teams haben auf Kosten des jeweiligen Clubs an diesem Ort zu erscheinen.

(2) Der Club ist verpflichtet, qualitativ gleichwertiges Bildmaterial von den Spielern zu erstellen, die an den offiziellen Media Days der VBL nicht teilnehmen konnten (z.B. wegen Krankheit oder späterer Meldung des Spielers). Umfang und Gestaltung des Bildmaterials legt die DFL GmbH fest und kommuniziert dies rechtzeitig gegenüber dem Club.

13. Abschnitt: Verbotene Mittel und Substanzen; Dopingverbot

§ 70 Alkohol und Drogen

(1) Unmittelbar vor und während Matches ist den beteiligten Spielern der Konsum von Alkohol und Drogen (insbesondere von Betäubungsmitteln nach dem BtMG) untersagt.

(2) Die DFL GmbH kann auf Antrag eines Spielers Ausnahmen von der Verpflichtung nach Absatz 1 zulassen, wenn der Spieler für den Konsum eines Mittels bzw. einer Substanz einen wichtigen Grund darlegen kann. Als wichtiger Grund gilt insbesondere, aber nicht ausschließlich, die Einnahme des Mittels bzw. der Substanz zu medizinischen Zwecken.

§ 71 Doping

Doping ist den Spielern während der gesamten Dauer der VBL Club Championship strengstens untersagt. Die Spieler haben während der VBL Club Championship insbesondere die folgenden Anti-Doping-Vorschriften in ihrer jeweils aktuellen Fassung zu beachten, soweit deren Regelungen auf eSport/eFootball und die Teilnahme an einem Wettbewerb wie der VBL Club Championship übertragbar sind:

- die Bestimmungen der Nationalen Anti-Doping Agentur, insbesondere des NADA-Code, sowie die Bestimmungen der Welt Anti-Doping Agentur, insbesondere des WADA-Codes, abrufbar unter: https://nada.de/recht;
- die Bestimmungen des Gesetzes gegen Doping im Sport (AntiDopG);
- die Bestimmungen des Betäubungsmittelgesetzes (BtMG).

§ 72 Dopingkontrollen

Die DFL GmbH ist berechtigt, Dopingkontrollen vorzunehmen und die Einnahme von Mitteln oder Substanzen nach § 70 zu kontrollieren.

14. Abschnitt: Verbot von Spielabsprachen und Wettaktivitäten

§ 73 Verbot von Spielabsprachen

Den Spielern/Teams ist es untersagt, mit dem gegnerischen Spieler/Team im Hinblick auf ein Match und/oder Einzelspiel Spielabsprachen jeglicher Art zu treffen.

§ 74 Verbot von Wettaktivitäten

Die Spieler/Teams und sonstigen Clubvertreter dürfen weder direkt noch indirekt an Wettaktivitäten teilnehmen, die sich auf das Ergebnis, den Fortschritt, das Verhalten und/oder andere Aspekte der Einzelspiele, der Matches und der gesamten VBL Club



Championship beziehen. Insbesondere werden es die Spieler/Teams und sonstigen Clubvertreter unterlassen,

- auf Ereignisse und Ergebnisse aus Matches und Einzelspielen, Tabellenplatzierungen oder sonstige Daten der Spiele der VBL, selbst oder durch Dritte, insbesondere nahe Angehörige, auf eigene oder fremde Rechnung auf Gewinnerzielung gerichtete Wetten abzuschließen oder dies zu versuchen oder Dritte dazu anzuleiten oder dabei unterstützen, solche Wetten abzuschließen;
- für Wetten nutzbare, nicht allgemein zugängliche Informationen oder Sonderwissen Dritten, auch Angehörigen, zur Verfügung zu stellen;
- Vorteile für sich oder einen Dritten für die wettbewerbswidrige Beeinflussung von Verläufen und Ergebnissen von Matches und Einzelspielen zu fordern, sich versprechen zu lassen oder anzunehmen.

§ 74a Meldepflichten

Die Spieler und sonstigen Clubvertreter sind verpflichtet, es unverzüglich und unaufgefordert der DFL GmbH mitzuteilen, wenn ihnen Hinweise auf verbotene Spielabsprachen (§ 73) oder Wettaktivitäten (§ 74), auf den Einsatz unerlaubter technischer Hilfsmittel (§ 34) oder auf betrügerische Handlungen (§ 35) bekannt werden. Bereits der Versuch muss gemeldet werden.

§ 75 Integrity-Schulung

Jeder Spieler hat an der jährlich von der DFL GmbH angebotenen Integrity-Schulung teilzunehmen. Sofern ein Spieler an der Schulung aus wichtigem Grund nicht teilnehmen kann, hat er bzw. sein Club dies der DFL GmbH rechtzeitig mitzuteilen. Auch kurzfristige Abwesenheiten sind der DFL GmbH unverzüglich anzuzeigen. Im Falle einer Verhinderung aus wichtigem Grund ist der Spieler verpflichtet, sich deren Aufzeichnung anzuschauen.

15. Abschnitt: Fairplay und Code of Conduct

§ 76 Fairplay-Gedanke

Die Spieler/Teams haben bei jedem Match und in jedem Turnierabschnitt der VBL Club Championship den Fairplay-Gedanken zu achten.

§ 77 Code of Conduct

(1) Die Spieler/Teams erkennen an, dass ihr Verhalten im Zusammenhang mit der VBL Club Championship, insbesondere während der Matches, einen Einfluss auf die Wahrnehmung der VBL Club Championship, der VBL insgesamt, ihrer Clubs sowie der Bundesliga/2. Bundesliga in der Öffentlichkeit haben kann. Die Spieler/Teams

bemühen sich, zu einem positiven Bild in der Öffentlichkeit beizutragen (dies beinhaltet auch Posts/Äußerungen auf Social-Media-Kanälen der Spieler/Teams oder Clubs wie z.B. Twitch, Twitter, Instagram).

(2) Die Spieler/Teams werden es unterlassen, sich im Rahmen der VBL Club Championship beleidigend, diffamierend und/oder anderweitig ungebührlich zu verhalten, insbesondere beleidigende, herabwürdigende und/oder profane Sprache während der Matches zu verwenden. Sollte es dennoch zu einem derartigen Verhalten eines Spielers oder Teams kommen, werden sich der betroffene Spieler, das betroffene Team sowie der Club unverzüglich gegenüber der Öffentlichkeit von diesem Verhalten distanzieren.

16. Abschnitt: Sanktionen

§ 78 Sanktionen

(1) Verstößt ein Club, Team oder Spieler gegen eine Regelung dieser Spielordnung, ist die DFL GmbH berechtigt, den jeweiligen Club, das jeweilige Team und/oder den Spieler angemessen zu sanktionieren.

(2) Als mögliche Sanktionen kommen der Ausspruch einer Verwarnung, der Verlust eines Einzelspiels (mit einem Torverhältnis von 0:3), der Verlust eines Matches (mit einem Torverhältnis von 0:3 pro Einzelspiel), die Verhängung eines Punktabzugs, die Verhängung einer Geldstrafe (jedoch in keinem Fall höher als 5.000,- EUR), die temporäre Sperre des jeweiligen Spielers, der Ausschluss des jeweiligen Spielers, Teams oder Clubs aus der VBL Club Championship oder den VBL-Einzelspielerwettbewerben, die Aberkennung von Titeln und die Rückforderung von ausgeschütteten Preisgeldern in Betracht. Die Sanktionen können auch nebeneinander verhängt werden.

(3) Die Auswahl der Sanktion und deren Höhe/Umfang müssen stets angemessen sein und der Schwere des jeweiligen Verstoßes entsprechen. Dabei sind unter anderem die Häufigkeit und Dauer eines Verstoßes sowie ein etwaiges Verschulden des jeweiligen Clubs, Teams oder Spielers zu berücksichtigen.

(4) Dem betroffenen Club, Team oder Spieler steht der Beschwerdeweg in entsprechender Anwendung der §§ 81 Absätze 1 bis 3, 82 und 83 zu.

(5) Dieser § 78 ist hinsichtlich der Sanktionierung der Clubs bei Verstößen gegen diese Spielordnung spezieller als § 6 des zwischen dem Club und dem DFL e.V. geschlossenen Lizenzvertrags (Anhang I zur LO). Die Sanktionierung von Verstößen gegen § 7b LO bleibt davon unberührt.

17. Abschnitt: Schiedsrichter, Verbands- und Schiedsgerichtsbarkeit

§ 79 Verbands- und Schiedsgerichtsbarkeit

(1) Für die VBL Club Championship gilt vorbehaltlich des Absatzes 2 eine vierstufige Verbands- und Schiedsgerichtsbarkeit in der folgenden Reihenfolge:

1. Schiedsrichter (§ 80)
2. Clubgremium (§ 81 Absätze 1 bis 3)
3. DFL-Gremium (§ 82)
4. Schiedsgericht (§ 83)

(2) Abweichend davon gilt für die Matches während der KO-Phase der Qualifikations-Turniere (Erste Phase / Reguläre Saison) sowie für die dritte Phase (VBL CC Finale) eine zweistufige Verbands- und Schiedsgerichtsbarkeit in der folgenden Reihenfolge:

1. Schiedsrichter (§ 80)
2. Clubgremium in Ad-hoc-Besetzung (§ 81 Absatz 4)

§ 80 Schiedsrichter

Die DFL GmbH benennt rechtzeitig gegenüber den beteiligten Clubs einen Schiedsrichter, der die Matches überwacht und den Clubs/Teams/Spielern als zentraler Ansprechpartner bei Problemen, Meinungsverschiedenheiten zwischen den Clubs/Teams/Spielern, etwaigen Verstößen gegen diese Spielordnung oder sonstigen Angelegenheiten, die einer Entscheidung bedürfen, zur Verfügung steht. Der Schiedsrichter trifft für das/die Match/es, für das/die er benannt wurde, erstinstanzliche Entscheidungen bei Problemen, Meinungsverschiedenheiten zwischen den beteiligten Clubs/Teams/Spielern, etwaigen Verstößen gegen diese Spielordnung und/oder sonstigen Angelegenheiten, die einer Entscheidung bedürfen. Die Entscheidungen, die der Schiedsrichter für ein Match trifft, sind während der Dauer dieses Matches bindend und von den beteiligten Clubs/Teams/Spielern für die Dauer dieses Matches zu akzeptieren. Den daraus resultierenden Anweisungen sind von den Clubs/Teams/Spielern während der Dauer der Matches verpflichtend Folge zu leisten. Vorbehaltlich spezieller Regelungen in dieser Spielordnung müssen Entscheidungen des Schiedsrichters gemäß den nachfolgenden Paragrafen angefochten werden.

§ 81 Clubgremium

(1) Ist ein Club mit einer Entscheidung des Schiedsrichters in einem Match nicht einverstanden, so kann er gegen diese Entscheidung beim Clubgremium innerhalb von 24 Stunden nach Beendigung des betreffenden Matches schriftlich Beschwerde einreichen (E-Mail ausreichend).

(2) Das Clubgremium besteht aus fünf ständigen Mitgliedern, darunter vier ständige Vertreter der Clubs sowie der Head of Virtual Bundesliga der DFL GmbH. Für den



Fall, dass ein ständiges Mitglied an einer Entscheidung wegen Verhinderung oder eines direkten Interessenkonflikts nicht mitwirken kann, gibt es einen ersten und einen zweiten Ersatzvertreter. Die vier ständigen Vertreter der Clubs, sowie die zwei Ersatzvertreter werden vor Beginn jeder VBL-Saison von der Vollversammlung VBL für die Dauer von einer VBL-Saison gewählt. Die Vollversammlung VBL entscheidet auch über eine Nachbesetzung bei Ausscheiden oder ständiger Verhinderung eines Mitglieds des Clubgremiums.

(3) Die Beschwerde des betroffenen Clubs ist an die DFL GmbH zu richten und hat die beanstandete Entscheidung genau zu bezeichnen (insb. Nennung des Einzelspiels sowie der jeweiligen Spielminute, ggf. Nennung des vermeintlichen Verstoßes gegen die Spielordnung und ggf. Beifügung von Screenshots) sowie eine Begründung zu enthalten. Das Clubgremium wird in angemessener Zeit ab Eingang der Beschwerde bei der DFL GmbH über die Beschwerde entscheiden. Vor seiner Entscheidung hat das Clubgremium dem gegnerischen Club Gelegenheit zur Stellungnahme innerhalb einer angemessenen Frist zu geben. Das Clubgremium ist berechtigt, die Stellungnahmen und Begründungen der beteiligten Clubs dem jeweils anderen Club zur erneuten Stellungnahme vorzulegen. Das Clubgremium hat seine Entscheidung über die Beschwerde zu begründen und beiden beteiligten Clubs mitzuteilen.

(4) Abweichend von den vorherstehenden Absätzen kommt in der KO-Phase der Qualifikations-Turniere (Erste Phase / Reguläre Saison) und der dritten Phase (VBL CC Finale) ein Ad-hoc-Clubgremium zum Einsatz. Dieses Ad-hoc-Clubgremium besteht aus zwei von der DFL GmbH zu benennenden Vertretern der Clubs, die auch ständige Vertreter des ordentlichen Clubgremiums sind, sowie dem Head of Virtual Bundesliga der DFL GmbH. Beschwerden im Rahmen dieser beiden Fälle müssen durch den Club unmittelbar, spätestens aber zehn Minuten nach Ende des betreffenden Einzelspiels, an die DFL GmbH (Head of Virtual Bundesliga) gerichtet werden. Das Ad-hoc-Clubgremium entscheidet über diese Beschwerde nach Möglichkeit innerhalb einer Stunde ab Eingang der Beschwerde bei der DFL GmbH (Head of Virtual Bundesliga). Im Rahmen der KO-Phase der Qualifikations-Turniere (Erste Phase / Reguläre Saison) und der dritten Phase (VBL CC Finale) ist die Entscheidung des Ad-hoc-Clubgremiums die endgültige Entscheidung. Sie ist bindend und abweichend von § 82 Absatz 1 nicht anfechtbar.

§ 82 DFL-Gremium

(1) Gegen die Entscheidung des Clubgremiums können die betroffenen Clubs beim DFL-Gremium innerhalb von zwei Werktagen (Samstag gilt nicht als Werktag) ab Eingang der Entscheidung beim jeweiligen Club eine weitere Beschwerde erheben.

(2) Das DFL-Gremium besteht aus den folgenden drei Mitgliedern:

- dem Direktor Recht der DFL GmbH (Jürgen Paepke);
- dem Direktor Spielbetrieb & Fans der DFL GmbH (Ansgar Schwenken); und

- dem Direktor Finanzen, IT & Organisation der DFL GmbH (Jörg Degenhart).

(3) Das DFL-Gremium wird über die weitere Beschwerde zeitnah entscheiden. Das DFL Gremium hat seine Entscheidung über die weitere Beschwerde zu begründen.

§ 83 Schiedsgericht

Die Entscheidung des DFL-Gremiums bildet die endgültige Entscheidung im verbandsinternen Rechtsweg, gegen die nur noch der Rechtsweg zu einem Schiedsgericht möglich ist.

18. Abschnitt: Änderungsvorbehalt und abweichende Entscheidungen

§ 84 Grundsatz

Für Änderungen dieser Spielordnung ist grundsätzlich die Mitgliederversammlung des DFL e.V. zuständig.

§ 85 Änderungen durch die Vollversammlung VBL

(1) Abweichend von § 84 ist die Vollversammlung VBL zuständig für die Änderung der §§ 3 Absatz 2, 5 Absatz 4, 16, 17, 19, 22 bis 24, 25 Absätze 3 und 4, 26, 28, 30 bis 32, 36, 38 bis 40, 44 bis 46, 49, 50 bis 54, 56 bis 59, 82 Absatz 2 dieser Spielordnung. Das Recht der Mitgliederversammlung, diese Zuständigkeit wieder an sich zu ziehen, bleibt unberührt.

(2) Darüber hinaus ist die Vollversammlung VBL zuständig für Änderungen dieser Spielordnung, die zur ordnungsgemäßen und integren Durchführung der VBL Club Championship oder aufgrund von zwingenden gesetzlichen oder behördlichen Vorgaben sowie Vorgaben des Publishers erforderlich werden.

(3) Die Vollversammlung VBL setzt sich aus je einem stimmberechtigten Vertreter der an der VBL Club Championship teilnehmenden Clubs zusammen; dies ist grundsätzlich der eFootball-Verantwortliche des Clubs im Sinne des § 7b Nr. 1 LO (eine Vertretung ist bei nachgewiesener Bevollmächtigung möglich). Jedes Mitglied hat eine Stimme. Eine Stimmrechtsübertragung auf andere Clubs ist unzulässig.
Die Einberufung erfolgt unter Einhaltung einer Frist von mindestens einer Woche; im Falle des Absatzes 2 gilt abweichend eine nach den Umständen des Einzelfalls angemessene Frist.
Die Vollversammlung VBL ist beschlussfähig, wenn mindestens die Hälfte ihrer Mitglieder anwesend sind. Zur wirksamen Beschlussfassung genügt die einfache Mehrheit der gültig abgegebenen Stimmen. Stimmenthaltungen werden nicht mitgezählt. Beschlüsse können auch im schriftlichen Umlaufverfahren oder im Rahmen einer Telefon- oder Videokonferenz gefasst werden.

§ 86 Abweichende Entscheidungen durch die DFL GmbH

Die DFL GmbH kann Bestimmungen dieser Spielordnung bei Dringlichkeit vorbehaltlich der Genehmigung durch die nächste Vollversammlung VBL oder Mitgliederversammlung des DFL e.V. einstweilen in und außer Kraft setzen und demnach, zeitlich befristet, von dieser Spielordnung abweichende Entscheidungen treffen. Zur dauerhaften Änderung dieser Spielordnung ist entsprechend §§ 84 und 85 die Mitgliederversammlung des DFL e.V. bzw. die Vollversammlung VBL zuständig.