



< WELCOME CUP REGELWERK >

SPIELEINSTELLUNGEN

Modus

SPIEL

| | |
|----------------------------|---------------------------------------|
| Runden-Zeitlimit | 1 Minute 30 Sekunden |
| Rundensieg-Limit | 10 Runden Gruppenphase 6 Runden KO. |
| Zwei Vorsprung-Regel | Aus |
| Zwei Vorsprung Max. Runden | 4 Runden |
| Rundenwechsel | Jede Runde |
| Spiel-Countdown | 30 Sekunden |
| Runden-Countdown | 5 Sekunden |
| Infiltration überspringen | An |
| Übungsrunde | Aus |
| Eingabewechsel erlauben | Aus |
| COD – Caster | An (Falls Cast anwesend) |
| KI Aktivieren | Aus |
| KI Einsteig bei Tod | Aus |
| Info-Pings zulassen | Aus |

ERWEITERT

| | |
|-------------------------------------|--------------|
| Bomben-Timer | 45 Sekunden |
| Platzierungszeit | 5 Sekunden |
| Entschärfungszeit | 7,5 Sekunden |
| Multibombe | Aus |
| Lautloses Platzieren | An |
| Platzieren/Entschärfen zurücksetzen | Aus |
| Trageobjekt manuell fallenlassen | An |

SPIELER

| | |
|---------------------------------|-----------------|
| Anzahl der Leben | 1 Leben |
| Maximale Gesundheit | 25 Leben |
| Regeneration | Ohne |
| Panzerung aktivieren | Aus |
| Externe Ansicht | Aus |
| Taktiksprint | An |
| Waffe aufstützen | An |
| Wiederbeleben zulassen | Aus |
| Gesundheit wenn Niedergestreckt | 40 Punkte |
| Gesundheit nach Wiederbelebung | Halb (50) |
| Verblutungszeit | 10 Sekunden |
| Wiederbelebungsdauer | 2 Sekunden |
| Aufgabeverzögerung | 1 Sekunden |
| Team-wiederbelebungszeit | 5 Sekunden |
| Team-wiederbelebungsgesundheit | 30 (HARDCORE) |
| Abschussorte von Feinden zeigen | Aus |

TEAM

| | |
|----------------------------------|--------------|
| Zuschauen | Spielersicht |
| Externe Zuschauer Ansicht | Aus |
| Abschusskamera | An |
| Minikarte aktivieren | Nein |
| Radar immer an | Aus |
| Waffepings auf der Minikarte | Aus |
| Waffepings auf dem Kompass | Aus |
| Feind auf dem Kompass | Aus |
| Einstiegsverzögerung | Ohne |
| Welleneinstiegsverzögerung | Ohne |
| Einstiegsverzögerung nach Suizid | Ohne |
| Einstieg erzwingen | An |
| Team-Zuteilung | An |
| Teambeschuss | An |
| Teamabschuss-Strafgrenze | Aus |

Gameplay

| | |
|------------------------------------|-------------|
| Identische Ausrüstung erzwingen | Aus |
| Vorräte-Abwurfzeit | Aus |
| Einstiegskamera | Aus |
| Hardcore-Modus | An |
| Magazine beim Einstieg | Normal |
| Nur Kopfschüsse | Aus |
| Gesundheit stehlen | Aus |
| Aufgeputscht-Timer | Aus |
| Feldaufrüstungen erlauben | An |
| Feldaufrüstung-Ladegeschwindigkeit | X5 |
| Feldaufrüstung-Modifikator | Normal |
| Extras | An |
| Abschussserien | Aus |
| Serien nach Rundenende behalten | An |
| Serien nach Tod behalten | An |
| Abschussserie-Verzögerung | 12 Sekunden |
| Bleibender Serien-fortschritt | Aus |
| Mehrfache Abschussserien | Aus |
| Abschussserie-Lotterie | Aus |
| Ausrüstungsverzögerung | Aus |
| Schutz vor Ausrüstung | 10 Sekunden |
| Kampfrufe | Aus |
| Ansagerdialoge | Aus |
| Dynamische Kartenelemente | Aus |

KLASSENINHALTE

Ausrüstung

Primärgranaten

Taktikgranaten

3x Splittergranaten / Semtex

6x Wurfmesser

Extras

Basis-Extra

6x Betäubungsgranaten

Bonus-Extra

Bombenkommando

Eiltempo

Kampfgestählt

Ultimatives Extra

Starker Arm

Kaltblütig

Flinke Hände

Geist

Übertakten

Sturmgewehr

Alle erlaubt

Kampfgewehr

Alle erlaubt

Maschinengewehr

Alle erlaubt

Schrotflinten

Alle verboten

LMGs

Alle verboten

DMRs

Alle verboten

Scharfschützengewehre

Alle verboten

Primär-Nahkampf

Signal-50 verboten

Alle verboten

Handfeuerwaffen

X13 | FTAC Siege | GS Magna verboten

Werfer

Alle verboten

Sekundär-Nahkampf

Nur Kampfmesser **Primär-Aufsätze**

| | |
|------------------|---|
| Mündungen | Alle erlaubt |
| Lauf | Alle erlaubt |
| Laser | Alle verboten |
| Visier | Bis 1,5x Zoom erlaubt |
| Schaft | Alle erlaubt |
| Griff | Alle erlaubt |
| Magazin | Maximal 45 Schuss Magazin erlaubt |
| Munition | Nur Hochgeschwindigkeit erlaubt |
| Unterlauf | Hellscream Corvus Masterkey verboten |
| Wangenerhöhungen | Alle erlaubt |
| Schiene | Alle erlaubt |

Sekundär-Aufsätze

| | |
|-----------|--|
| Mündungen | Alle erlaubt |
| Lauf | Alle erlaubt |
| Laser | Alle verboten |
| Visier | Bis 1,5x Zoom |
| Griff | Akimo verboten |
| Magazin | Maximal 45 Schussmagazine erlaubt |
| Munition | Nur Hochgeschwindigkeit erlaubt |
| Abzug | Alle erlaubt |

Feldausrustung

| | |
|----------------|-------------------------|
| Feldaufrüstung | Nur Totenstille erlaubt |
|----------------|-------------------------|

Vorwort

Mit dem Beitritt der Liga/einem Turnier wird dem Regelwerk in allen Punkten zugestimmt und nach Möglichkeit sichergestellt diese einzuhalten.

Änderungen werden stets zeitnah mitgeteilt und gesondert gekennzeichnet bzw. im Changelog hinterlegt.

Da die Liga/die Turniere ehrenamtlich geführt wird, wird jeglicher Ersatzleistung nach einem Ausschluss widersprochen.

§1.0 Netiquette

Jeder sollte innerhalb des Ligrahmens zu jeder Zeit mit Respekt behandelt werden.

Bodyshooten etc. hat nichts mit dem entgegengebrachten

Respekt zu tun und ist ausdrücklich erlaubt und kann nicht protestet werden.

§2.0 Pflichten/Rechte der Teams

Jedes angemeldete Team verpflichtet sich den Ligabetrieb am

Laufen zu halten und dies zu unterstützen, indem die Spieltage eingehalten werden.

Ein Screenshot muss von jeder gespielten Map erstellt werden und dem entsprechenden Ligaadmin weitergeleitet werden.

Jedes Team hat das Recht während der Ligamatches einen direkten Ansprechpartner zu haben. Sollten die zuständigen Admins nicht verfügbar sein, wird ein Ersatz gestellt.

Die Teams haben ein Recht darauf, dass die Liga in ihrem Sinne geführt wird und Wünsche sowie Feedback dementsprechend behandelt und je nach Möglichkeit und Mehrwert umgesetzt werden.

§3.0 Matchproteste

Ein Match muss während des laufenden Spiels oder direkt im Anschluss bei einem Admin protestet werden.

Ein späterer Protest wird nicht akzeptiert.

Falsche Spieleinstellungen:

Spiel verlassen/ gegenseitiges Abschießen und den Gegner

informieren. Gestartet wird beim letztem Spielstand.

Falsche Aufsätze/Perks:

Auch hier ist der Gegner darüber zu informieren.

Die betreffende Runde wird für das Team gewertet, welches im

Recht liegt. Bei einem Protest indem ein Admin involviert

ist, muss zwingend immer ein Screenshot oder Clip vorliegen.

Zusatz Panzerbrechend:

Sollte dies nachgewiesen werden, droht der

Mapverlust, mit einem 10–0. Hierbei ist es zwingend

notwendig einen Admin direkt zu informieren.

Ausrüstung:

Sollte falsche Ausrüstung verwendet werden oder diese

zu viel genutzt worden sein, dann wird die betreffende

Runde für das Team gewertet, welches die richtige oder

die richtige Anzahl an Ausrüstung genutzt hat.

FF-Time:

Die Spiele sollten immer zeitnah und zügig gestartet werden.

Sollte das Gegnerteam oder das eigene

Team 15 Minuten (10 Minuten in Cups) nach angesetzten Start

nicht vollständig in der Lobby sein, wird das Spiel in Unterzahl

gestartet. Der bzw die fehlenden Spieler dürfen jederzeit nachjoinen.

Gesperrter/Nicht eingetragener Spieler:

Jedes Team ist verpflichtet dies VOR Beginn zu prüfen und zu

melden. Mit Spielstart erklären sich beide Teams mit dem

gegnerischen Lineup einverstanden.

§4.0 Hostrecht

Das erstgenannte Team hat das Hostrecht und kann einen

geeigneten Host zur Verfügung stellen.

Dieses Recht kann auch an den Gegner abgetreten werden.

Das nicht–hostende Team hat die Seitenwahl.

§4.1 High Ping

Sollte das gesamte Team einen High Ping (>100)

haben (dies ist nachzuweisen!), dann kann ein Hostwechsel

nach der Map gefordert werden.

Nachweis:

Ein Clip mit Mindestlänge 30Sek und Screenshots vom Rest des Teams.

Insgesamt dürfen damit 4 Wechsel stattfinden.

Es können auch mehrere Wechsel zum selben Zeitpunkt stattfinden, solange die Maximalanzahl der erlaubten Wechsel nicht überschritten wird.

§4.2 Spielabbruch/Rehost

Sollte es nach zwei durchgeführten Rehosts auf einer

Map erneut zu einem Spielabbruch kommen, verliert das jeweilige Team sein Hostrecht und muss dies an den Gegner abtreten.

§5.0 Serverprobleme/Updates

Sollten serverseitige Probleme herrschen kann das Match verschoben werden.

Am Updatetag kann das Spiel ebenso verschoben werden, wenn ein Team nicht sicherstellen kann das

Updatebedingt nicht genügend Spieler zur Verfügung stehen.

§4.3 Spielerabbruch

Sollte ein Spieler zu Beginn einer Runde rausfliegen

(dies ist per Screenshot nachzuweisen), dann muss das Spiel beendet werden. Der jeweilige Spieler hat 5 Minuten Zeit

nachzutreten. Sollte dieser nicht mehr connecten können, darf ein Spielerwechsel vorgenommen werden.

§6.0 Maps

§6.1 Mappool

Al Bagra Fortress

Breenbergh Hotel

Crown Raceway

El Asilo

Embassy

Farm18

Mercado Las Almas

Shoot House

Taraq

Zarqwa Hydroelectric

§4.4 Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel darf nach jeder Map vorgenommen werden.

Ausnahme s. §4.3.

Zaya Observatory

§6.2 Mapban/Mapvote

Liga:

Das erstgenannte Team darf zuerst starten.

Folgendes System wird genutzt:

*T1:Ban – T2:Ban – T1:Pick – T2:Pick –
T1:Pick – T2:Pick*

Cups:

Gruppenphase:

Gespielt werden 2 Maps á 10 Runden.

Unteres Team startet mit dem Ban.

T2:Ban – T1:Ban – T2:Pick – T1:Pick

BO3:

Unteres Team startet mit dem Ban.

*T2:Ban – T1:Ban – T2:Pick – T1:Pick –
T2:Ban – T1:Ban –*

T2:Ban – T1:Ban – T2:Pick

BO1:

Unteres Team beginnt

Ban bis zum Schluss.

darüber muss vor Spielstart an den jeweiligen Ligaadmin von beiden Seiten erfolgen.

§8.0 Zusatzhardware/nicht erlaubte Hardware

Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter,

Cronus Max und ähnliche Hardware, sind verboten und führen

bei Nachweis zum Ausschluss der Liga.

§7.0 Gentlemans Agreement

Die Teams können sich jederzeit auf Zusatzregeln bzw auf

Änderungen der bestehenden Regeln einigen. Eine Info