



# *Unbound League* **REGELWERK**

**VERSION 1.0**

# PRÄAMBEL

## WESPORTS LEAGUE

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 eine Ausschluss widersprochen.

### §1.0 NETIQUETTE

Jeder sollte innerhalb des Ligarahmens 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 für eventuelle Vergleiche 14 Tage zur Verfügung stehen. Dafür kann auch der Upload auf der OPL Seite genutzt werden. 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.

### FALSCHER 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 Gegnersteam 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

Der Host muss zwingend aus der D-A-C-H  
Region kommen, sollte kein Host aus  
dieser Region zur Verfügung stehen, geht  
das Hostrecht an den Gegner über.  
Sollte keins der Teams einen Host aus der  
Region stellen können, so findet dieser  
Absatz keine Verwendung.

Das Team welches zuerst bannt, hat das  
Hostrecht und kann einen geeigneten Host  
zur Verfügung stellen. Dieses Recht kann  
auch an den Gegner abgetreten werden,  
indem der erste Ban abgebenen  
wird. 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.

### §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.

### §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 nachzujoinen.  
Sollte dieser nicht mehr connecten  
können, darf ein Spielerwechsel  
vorgenommen werden.

### §4.4 SPIELERWECHSEL

Ein Spielerwechsel darf nach jeder Map  
vorgenommen werden. Dies muss zügig  
geschehen und keine Spielverzögerung  
nach sich ziehen.

Ausnahme s. §4.3. Insgesamt dürfen  
damit 4 Wechsel stattfinden. Es können  
auch mehrere Wechsel zum selben  
Zeitpunkt stattfinden, solange die  
Maximalanzahl der erlaubten  
Wechsel nicht überschritten wird. Ein  
ausgewechselter Spieler darf zu einem  
späteren Zeitpunkt nicht nochmal  
eingewechselt werden.

### §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  
genügend Spieler zur Verfügung stehen.

### §6.0 MAPS

AL BAGRA FORTRESS  
BREENBERGH HOTEL  
CROWN RACEWAY  
EL ASILO  
EMBASSY  
FARM18  
HIMMELMATT EXPO  
MERCADO LAS ALMAS  
SHOOT HOUSE  
TARAQ  
ZARQWA HYDROELECTRIC  
ZAYA OBSERVATORY

### §7.0 GENTLEMENS AGREEMENT

Die Teams können sich jederzeit auf  
Zusatzregeln bzw auf Änderungen der  
bestehenden Regeln einigen. Eine Notiz  
darüber muss im Matchchat von  
beiden Spielern hinterlegt sein.

### §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

# SPIELEINSTELLUNGEN

## SUCHEN & ZERSTÖREN

### 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
EINGABEWECHELSEL ERLAUBEN	AUS
CODCASTER	AN (FALLS CASTER ANWESEND)
KI AKTIVIEREN	AUS
KI-EINSTIEG 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 SEKUNDE
TEAM-WIEDERBELEBUNGSENDE	UNBEGRENZT
TEAM-WIEDERBELEBUNGSZEIT	5 SEKUNDEN
TEAM-WIEDERBELEBUNGSGESUNDHEIT	30 (HARDCORE)

## TEAM

ZUSCHAUEN	SPIELERSICHT
EXTERNE ZUSCHAUER-ANSICHT	AUS
ABSCHUSSKAMERA	AN
MINIKARTE AKTIVIEREN	NEIN
RADAR IMMER AN	AUS
WAFFENPINGS AUF DER MINIKARTE	AUS
WAFFENPINGS 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 AUSTRÜSTUNG ERZWINGEN	AUS
VORRÄTE-ABWURFZEIT	AUS
EINSTIEGSKAMERA	AUS
HARDCORE-MODUS	AN
MAGAZINE BEIM EINSTIEG	NORMAL
NUR KOPFSCHÜSSE	AUS
GESUNDHEIT STEHLEN	AUS
AUFGEPUTSCHT-TIMER	AUS
FELDAUFRÜSTUNG 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 AUSTRÜSTUNG	10 SEKUNDEN
KAMPFRUFE	AUS
ANSAGERDIALOGS	AUS
DYNAMISCHE KARTENELEMENTE	AUS

# KLASSENINHALTE

## AUSRÜSTUNG

PRIMÄRGRANATEN

3X SPLITTERGRANATE / SEMTEX  
6X WURFMESSER

TAKTIKGRANATEN

2X RAUCHGRANATE  
6X BETÄUBUNGSGRANATE

## EXTRAS

BASIS-EXTRA

BOMBENKOMMANDO  
EILTEMPO  
KAMPFGESTÄHLT  
STARKER ARM

BONUS-EXTRA

KALTBLÜTIG  
FLINKE HÄNDE

ULTIMATIVES EXTRA

GEIST  
ÜBERTAKTEN

## WAFFEN

STURMGEWehr

ALLE ERLAUBT

KAMPFGEWehr

ALLE ERLAUBT

MASCHINENPISTOLE

ALLE ERLAUBT

SCHROTFLINTEN

ALLE VERBOTEN

LMG'S

ALLE VERBOTEN

DMR'S

ALLE VERBOTEN

SCHARFSCHÜTZENGewehre

SIGNAL-50 VERBOTEN

PRIMÄR-NAHKAMPF

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	AKIMBO VERBOTEN
MAGAZIN	MAXIMAL 45 SCHUSSMAGAZINE ERLAUBT
MUNITION	NUR HOCHGESCHWINDIGKEIT ERLAUBT
ABZUG	ALLE ERLAUBT

FELDAUFRÜSTUNG

FELDAUFRÜSTUNG	NUR TOTENSTILLE ERLAUBT
----------------	-------------------------





# *Unbound League* **RULESET**

**VERSION 1.0 [ENG]**

# PREAMBEL

## WESPORTS LEAGUE

By joining the league/tournament, you agree to all points of the rules and, if possible, ensure that you comply with them. Changes are always communicated in a timely manner and marked separately or stored in the changelog. Since the league/tournaments are run by volunteers, any compensation after an exclusion is contradicted.

### §1.0 NETIQUETTE

Everyone should be treated with respect at all times within the league framework. Bodys shooting etc. has nothing to do with the respect shown and is expressly permitted and cannot be protested.

### §2.0 OBLIGATIONS / RIGHTS OF THE TEAMS

Each registered team undertakes to operate the league on to keep it going and to support this by respecting matchdays. A screenshot must be taken of each map played and have 14 days to make any comparisons. The upload on the OPL page can also be used for this. The teams have the right to the league being run in their best interest and to treating requests and feedback accordingly and implementing them as far as possible and adding value.

### §3.0 MATCH PROTESTS

A match must be protested to an admin during the game or directly afterwards. A later protest will not be accepted.

#### Wrong game settings:

Leave game/shoot each other and inform the opponent. It starts with the last score.

#### Wrong attachments/perks:

Here, too, the opponent must be informed. The relevant round will be scored for the team that is in the right. In the case of a protest involving an admin, a screenshot or clip must always be available.

#### Addition FMJ:

If this is proven, the map loss threatens with a 10-0. In this case it is mandatory necessary to inform an admin directly.

#### Equipment:

Should incorrect equipment be used or been used too much (Nades/Smokes), then the relevant round will be counted for the team that has used the right or the right amount of equipment.

#### FF time:

The games should always be started promptly and quickly. If the opposing team or your own team is not fully in the lobby 15 minutes (10 minutes in cups) after the scheduled start, the game will start outnumbered. The missing player(s) may join at any time.

#### Banned/Unregistered Player:

Each team is obliged to check and report this BEFORE the start. At the start of the game, both teams agree to the opposing lineup.

### §4.0 HOSTING RIGHT

The host must come from the D-A-C-H region, If no host from this region is available, the hosting rights are transferred to the opponent. If none of the teams can provide a host from the region, this paragraph will not apply.

The team that bans first has host rights and can provide a suitable host. This right can also be ceded to the opponent by releasing the first ban. The non-hosting team has side choice.



#### §4.1 HIGH PING

If the entire team has a high ping (>100) (this must be proven!), then a host change can be requested after the map.  
Proof: A clip with a minimum length of 30 seconds and screenshots of the rest of the team.

#### §4.2 GAME ABANDONMENT / REHOST

If the game is aborted again after two rehosts have been carried out on a map, the respective team loses its hosting rights and must cede this to the opponent.

#### §4.3 Player Abandonment

If a player is kicked out at the beginning of a round (this must be proven by screenshot), then the game must be ended. Each player has 5 minutes to join. If he can no longer connect, a player change may be made. If a player is kicked out during a round, the game must end after the round.

#### §4.4 PLAYER CHANGE

A player change may be made after each map. This must be done quickly and not delay the game.

Exception see §4.3.

A total of 4 changes may take place.

Several changes can also take place at the same time as long as the maximum number of permitted changes is not exceeded. A substituted player may not be substituted again at a later date.

#### §5.0 SERVER PROBLEMS / UPDATES

If there are server-side problems, the match can be postponed. The game can also be postponed on the update day if a team cannot ensure that there are enough players available due to the update.

#### §6.0 MAPS

AL BAGRA FORTRESS  
BREENBERGH HOTEL  
CROWN RACEWAY  
EL ASILO  
EMBASSY  
FARM18  
HIMMELMATT EXPO  
MERCADO LAS ALMAS  
SHOOT HOUSE  
TARAQ  
ZARQWA HYDROELECTRIC  
ZAYA OBSERVATORY

#### §7.0 GENTLEMENS AGREEMENT

The teams can agree on additional rules or changes to the existing rules at any time. A note about it must be deposited in the match chat of both players.

#### §8.0 Additional Hardware/Prohibited Hardware

Mouse, keyboard, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max and similar hardware are prohibited and will result in league disqualification if found



# GAMES RULES

## SEARCH AND DESTROY

### GAME

ROUND TIME LIMIT	1 M: 30 S
ROUND WIN LIMIT	10 ROUNDS GROUP STAGE   6 ROUNDS KO.
WIN BY TWO RULE	OFF
WIN BY TWO MAX ROUNDS	4 ROUNDS
ROUND SWITCH	EVERY ROUND
MATCH START TIME	30 SECONDS
ROUND START TIME	5 SECONDS
SKIP INFIL	ON
PRACTICE ROUND	OFF
INPUT SWAP ALLOWED	OFF
CODCASTER	OF (IF CODCASTER IS PRESENT)
ENABLE AI	OFF
SPAWN AI ON DEATH	OFF
ALLOW CALLOUT PINGS	OFF

### ADVANCED

BOMB TIMER	45 SECONDS
PLANT TIME	5 SECONDS
DEFUSE TIME	7,5 SECONDS
MULTI BOMB	OFF
SILENT PLANT	ON
RESET PLANT/DEFUSE PROGRESS	AUS
MANUAL DROP CARRY OBJECT	ON

## PLAYER

NUMER OF LIVES	1 LIFE
MAX HEALTH	25 POINTS
HEALTH REGENERATION	NONE
ENABLE ARMOR	OFF
THIRD PERSON VIEW	OFF
TACTICAL SPRINT	ON
WEAPON MOUNTING	ON
ALLOW REVIVES	OFF
DOWNED HEALTH	40 POINTS
DOWNED REVIVED HEALTH	HALF (50)
DOWNED BLEEDOUT TIMER	10 SECONDS
DOWNED REVIVE TIME	2 SECONDS
DOWNED GIVE UP TIME	1 SECOND
TEAM RIVIVE TIMEOUT	UNLIMITED
TEAM RIVIVE TIME	5 SECONDS
TEAM RIVIVE HEALTH	30 (HARDCORE)

## TEAM

SPECTATING	PLAYER VIEW
3RD PERSON SPECTATING	OFF
KILLCAM	ON
ENABLE MINIMAP	NO
RADAR ALWAYS ON	OFF
WEAPON PINGS ON MINIMAP	OFF
WEAPON PINGS ON COMPASS	OFF
ENEMY ON COMPASS	OFF
RESPAWN DELAY	NONE
WAVE SPAWN DELAY	NONE
SUICIDE SPAWN DELAY	NONE
FORCE RESPAWN	ON
TEAM ASSIGNMENT	ON
FRIENDY FIRE	ON
TEAM KILL PUNISH LIMIT	OFF

GAMEPLAY

FORCE SAME LOADOUTS	OFF
CARE PACKAGE DROP TIME	OFF
SPAWN CAMERA	OFF
HARDCORE MODE	ON
SPAWN AMMO MAGS	NORMAL
HEADSHOTS ONLY	OFF
HEALTH STEAL	OFF
CRANKED TIMER	OFF
ALLOW FIELD UPGRADES	ON
FIELD UPGRADE CHARGE RATE	X5
FIELD UPGRADE SCORE MODIFIER	NORMAL
PERKS	ON
KILLSTREAKS	OFF
ROUND RETAIN STREAKS	ON
RETAIN STREAKS ON DEATH	ON
KILLSTREAK DELAY	12 SECONDS
PERSISTENT STREAK PROGRESS	OFF
WRAP KILLSTREAKS	OFF
KILLSTREAK LOTTERY	OFF
EQUIPMENT DELAY	OFF
EQUIPMENT PROTECTION	10 SECONDS
BATTLE CHATTER	OFF
ANNOUNCER DIALOG	OFF
DYNAMIC MAP ELEMENTS	OFF



# WEAPON LOADOUT

## GRENADE'S

LETHAL	3X FRAG GRENADE/ SEMTEX 6X THROWING KNIFE
TACTICAL	2X SMOKE GRENADE 6X STUN GRENADE

## PERKS

BASE PERKS	BOMB SQUAD DOUBLE TIME BATTLE HARDENED STRONG ARM
BONUS PERK	COLD-BLOODED FAST HANDS
ULTIMATE PERK	GHOST OVERCLOCK

## WEAPONS

ASSAULT RIFLES	ALL ALLOWED
BATTLE RIFLES	ALL ALLOWED
SMGS	ALL ALLOWED
SHOTGUNS	ALL FORBIDDEN
LMGS	ALL FORBIDDEN
MARKSMAN RIFLES	ALL FORBIDDEN
SNIPER RIFLES	SIGNAL 50 FORBIDDEN
PRIMARY MELEE	ALL FORBIDDEN
HANDGUNS	X13  FTAC SIEGE   GS MAGNA FORBIDDEN
LAUNCHERS	ALL FORBIDDEN
SECONDARY MELEE	COMBAT KNIFE ONLY

# PRIMARY ATTACHMENTS

MUZZLE	ALL ALLOWED
BARREL	ALL ALLOWED
LASER	ALL FORBIDDEN
OPTIC	UP TO 1.5X ZOOM ALLOWED
STOCK	ALL ALLOWED
REAR GRIP	ALL ALLOWED
MAGAZINE	MAXIMUM 45 ROUNDS MAGAZINE ALLOWED
AMMUNITION	ONLY HIGH VELOCITY ALLOWED
UNDERBARREL	HELLSCREAM   CORVUS MASTERKEY FORBIDDEN
COMB	ALL ALLOWED
RAIL	ALL ALLOWED

# SEKUNDÄR-AUFSÄTZE

MUZZLE	ALL ALLOWED
BARREL	ALL ALLOWED
LASER	ALL FORBIDDEN
OPTIC	UP TO 1,5X ZOOM ALLOWED
GRIP	AKIMBO FORBIDDEN
MAGAZINE	MAXIMUM 45 ROUNDS MAGAZINE ALLOWED
AMMUNITION	ONLY HIGH VELOCITY ALLOWED
TRIGGER ACTION	ALL ALLOWED

# FIELD UPGRADE

FIELD UPGRADE	DEAD SILENCE ONLY
---------------	-------------------