



4V54  
**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.

Jedes Team erklärt sich damit einverstanden gecastet zu werden!

### §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 Vprotestet 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.

### FALSCHER SPIELEINSTELLUNG

Der Gegner ist über den Matchchat zu informieren und ggf durch abschießen und oder Spiel verlassen darauf aufmerksam zu machen. Gestartet wird beim letzten erspielten Spielstand.

### ZUSATZ LEUCHTSPURMUNITION

Bis auf weiteres ist Leuchtschurmunition erlaubt!

### 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.

Eine Pause kann nach zwei Maps gefordert werden. Diese darf maximal 5 Minuten betragen. Dies gilt nicht in Cups.



## SPIELERSPERREN

Alle Spieler die 14 Tage nach Beginn der Season joinen, unterliegen einer 14-tägigen Sperre. Das Datum des Beitritts kann jederzeit im entsprechenden Teamlog nachgesehen werden.

## 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 abgegeben 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  
VALDERAS MUSEUM  
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

## §9.0 TERMINFINDUNG

Sollten sich die Teams auf kein Datum innerhalb des Spieltages einigen können, wird nach Rücksprache mit einem Admin jeweils der letzte Tag des aktuellen Spieltages als Termin gesetzt. Wurde keine Rücksprache zu einem Admin gehalten, wird das Spiel nach dem Spieltag auf 0:0 gesetzt.

## ZUSÄTZLICHE SPIELERSPERREN

### [UNRIVALED LEAGUE]

Spieler die durch ungewöhnliches Spielverhalten stark auffällig geworden sind, unterliegen besonderen Bedingungen die durch das Adminteam abgestimmt werden müssen. Dies kann eine Sperre oder auch das einbehalten des gewonnenen Preispools beinhalten, bis spezielle Bedingungen erfüllt sind.

## BUY-IN

### [UNRIVALED LEAGUE]

Nach Ablauf der Anmeldephase kann das Buy-In nicht zurückgefordert werden.

## OUT OF MAP

Die Mauern auf Las Almas die out of Map führen dürfen nicht genutzt werden und führen zum Rundenverlust.

Sollte es auf anderen Maps dazu kommen, dass man durch ein Versehen out of Map kommt, muss zwingend dort wieder reingegangen werden, wo man rausgegangen ist.

# SPIELEINSTELLUNGEN

## SUCHEN & ZERSTÖREN

### SPIEL

RUNDEN-ZEITLIMIT	1:30 MINUTE
RUNDENSIEG-LIMIT	KO-PHASE WB 6   LB 6
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



# SPIELEINSTELLUNGEN

## SUCHEN & ZERSTÖREN

### SPIEL

RUNDEN-ZEITLIMIT	1 MINUTE 30 SEKUNDEN
RUNDENSIEG-LIMIT	10 RUNDEN
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
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

4X SPLITTERGRANATE / SEMTEX  
4X WURFMESSER

TAKTIKGRANATEN

1X RAUCHGRANATE  
4X 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
----------------	-------------------------