



# MIIW REGELWERK



## ALLGEMEINES REGELWERK

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 werden, wird jeglicher Ersatzleistung nach einem Ausschluss widersprochen.

### §1 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 REGELWERKANPASSUNGEN

Es können zu jeder Zeit Änderungen am Regelwerk vom Adminteam vorgenommen werden.  
Das Adminteam ist dazu verpflichtet Änderungen am Regelwerk in der dafür vorgesehenen Gruppe bekanntzugeben.  
Jedes Team ist dazu verpflichtet sich vor Start eines Spiels über etwaige Änderungen zu informieren.

### §3 PLICHTEN/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. Nach 3 Nichtantritten wird das Team inaktiv gesetzt.

### §4 ABZUG LIGAPUNKTE

Das Adminteam ist berechtigt in Härtefällen Ligapunkte abzuziehen.  
Dies sollte die letzte Möglichkeit sein und wird nur bei schweren Verstößen genutzt.  
Das gesamte Adminteam muss dies einstimmig entscheiden.

### §5 MINDESTALTER

Jeder Spieler erklärt sich bei Beitritt dazu das Mindestalter von 18 Jahren erreicht zu haben.  
Bei Verdacht ist das Adminteam dazu berechtigt dies zu überprüfen.  
Sollte sich der Verdacht bestätigen, wird dies mit Punktabzug der Ligapunkte des Teams geahndet.



## §6 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.

## §7 KONSOLENSCHUTZ

Grundsätzlich muss sich jedes Team damit einverstanden erklären, eine Handcam zu zulassen. Bei Verdacht oder auf Antrag des Gegnerteams darf ein Zuständiger aus dem WeSportsLeague Team dies überprüfen.

Die jeweiligen Spieler erklären sich damit einverstanden die Anschlüsse der Konsole, sowie des Controllers dem Zuständigen zu zeigen und seine Kamera den ganzen Spielverlauf über auf den Controller gerichtet zu haben.

## §8 ACCOUNTSHARING

Accountsharing ist nicht erlaubt und kann im Zweifelsfall bei Verdacht von einem Admin überprüft werden.

Sollte sich der Verdacht bestätigen, kann dies mit einer Sperre für den Spieler, sowie Punktabzug geahndet werden.

## §9 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

## §10 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.

## §11 SPIELERSPERRE

Unrivaled League: Spieler die dem Team neu beitreten, haben eine Spielsperre von 14 Tagen. Spieler die während des ersten Spieltages joinen haben keine Sperrfrist.

Unbound League: Spieler die dem Team neu beitreten, haben eine Spielersperre von 7 Tagen. Spieler die während des ersten Spieltages joinen haben keine Sperrfrist.

Rapid League: Spieler die dem Team neu beitreten, haben eine Spielersperre von 3 Tagen. Spieler die während des ersten Spieltages joinen haben keine Sperrfrist.

Die Sperre kann durch den Gegner aufgehoben werden (s. GA's).

Sollte ein Spieler ausversehen oder aus anderen nicht definierten Gründen das Team verlassen, aber innerhalb 24 Stunden, ohne einem anderen Team gejoint zu sein, wieder beitreten, ist die Sperre als nichtig zu erachten.

Das Datum des joinens kann auf der Teamseite eingesehen werden.



## §12 ACTIVISION ID

Jeder Spieler ist dazu verpflichtet seine Activision ID korrekt auf Opl zu hinterlegen.  
Andererseits fehlt die Spielberechtigung und der Spieler muss nicht vom  
Gegnerteam zugelassen werden.

## §13 TEAMZUGEHÖRIGKEIT/LIGAPLATZZUGEHÖRIGKEIT

Sollte der Leader das Team aus unbestimmten Gründen entfernen,  
obwohl der Ligaplatz als Team erspielt wurde, liegt eine Einzelfallbetrachtung vor,  
die durch das Adminteam durchgeführt wird.

## §14 MATCHPROTESTE

Ein Match muss während des laufenden Spiels oder direkt im Anschluss bei einem  
Admin protestet werden. Ein späterer Protest wird nicht akzeptiert.

## §15 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  
abgeschlossenem Mapbann nicht vollständig in der Lobby sein, wird das Spiel in Unterzahl  
gestartet. Der bzw die fehlenden Spieler dürfen jederzeit nachjoinen.

## §16 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 abgegebenen wird. Das nicht-hostende Team  
hat die Seitenwahl.

## §17 HIGHPING

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.

## §18 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.



## §19 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.

## §20 SPIELERWECHSEL

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

Ausnahme s. §19 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.

## §21 SPIELABSPRACHEN

Die Spiele dürfen nicht abgesprochen werden, sodass diese zugunsten von einem Team gewertet werden und müssen regulär gespielt werden.

Spiele bei denen Teams aus derselben Orga gegeneinander spielen, werden zu Beginn der Season gegeneinander antreten und müssen einen Spectator zulassen, falls kein Cast möglich ist. Dies gilt ebenfalls in Verdachtsfälle bei allen Spielen.

Bei einem Verstoß wird dies mit Abzug der Ligapunkte gewertet.

## §22 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.



### §23 MAPBAN

Sollte ein Team den Mapban mit Absicht hinauszögern, kann dies vom Gegnerteam beanstandet werden. Dem Team werden dann zufällige Maps zugelost. Als Richtlinie kann jeder einzelne Ban der länger als 3 Minuten pro Map andauert, als hinauszögern bewertet werden. Grundsätzlich sollte jedes Team bemüht sein, den Mapban so schnell wie möglich nach Ban Start zu vollziehen.

Benötigt ein Team länger als 10 Minuten für den ersten Ban, können zufällige Maps vom Admin ausgelost werden.

### §24 FALSCH AUSRÜSTUNG/ PERKS/ AUFSÄTZE

Hier ist der Gegner darüber durch Abschießen / Spiel verlassen und den Matchchat 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.

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.

### §25 OUT OF MAP

Sollte jemand den spielbaren Bereich der Karte verlassen, muss er zwingend dort wieder rein, wo er raus ist. Sollte der Spieler sich damit zu einer Position verhelfen, die sonst nicht erreichbar wäre, ist die Runde ungültig und darf auf Wunsch des Gegnerteams wiederholt werden.

### §26 ZUSATZ DLC WAFFEN

Alle DLC Waffen sind bis zur expliziten Freigabe durch die Admins verboten.

### §27 Anzahl der Teams pro Liga

Die festgelegte Anzahl an Teams in einer Liga sind:

- 8 Unrived League
- 12 Unbound League
- 12 Rapid League
- 12 2v2 League

Diese kann aufgrund der gemeldeten Teilnehmeranzahl variieren und bei Bedarf zwischen den Seasons angepasst werden.

### §28 Bug using

Spielfehler dürfen nicht ausgenutzt werden und können zum Rundenverlust führen.

Bei einem Protest indem ein Admin involviert ist, muss zwingend immer ein Screenshot oder Clip vorliegen.



# SPIELEINSTELLUNGEN

## SPIEL

Runden-Zeitlimit	1 Minute
Rundensieg-Limit	10 Runden
Zwei Vorsprung-Regel	Aus
Zwei Vorsprung - MAX. Runden	8 Runden
Rundenwechsel	Jede Runde
Spiel-Countdown	30 Sekunden
Runden-Countdown	5 Sekunden
Infiltration überspringen	An
Übrungsrounde	Aus
Eingabewechsel erlauben	Aus
Info-Ping zulassen	Aus

## ERWEITERT

BOMBEN-TIMER	45 Sekunden
PLATZIERUNGSZEIT	5 Sekunden
ENTSCHÄRFUNGSZEIT	7,5 Sekunden
MULTIBOMBE	Aus
LAUTLOSES PLATZIEREN	An
ENTSCHÄRFEN ZURÜCKSETZEN	Aus
TRAGEOBJEKT MANUELL FALLEN LASSEN	An

## SPIELER

Anzahl der Leben	1 Leben
Maximale Gesundheit	30 Punkte
Regeneration	Ohne
Panzerung Aktiviert	Aus
Panzerung bei Einstieg	Ohne
Panzerplatten bei Einstieg	Ohne
Externe Ansicht	Aus
Taktiksprint	An
Waffe aufstützen	Aus
Wiederbeleben zulassen	Aus
Gesundheit wenn Niedergestreckt	40 Punkte
Gesundheit nach Wiederbelebung	Halb (50)
Verblutungszeit	10 Sekunden
Wiederbelebungsdauer	2 Sekunden
Aufgabeverzögerung	1 Sekunden
Team-wiederbelebungsende	Unbegrenzt
Team-wiederbelebungszeit	5 Sekunden
Team-wiederbelebungsgesundheit	30 (Hardcore)



## TEAM

	Spielersicht
Zuschauen	Aus
Externe Zuschauer-Ansicht	An
Abschusskamera	Nein
Minikarte aktivieren	Aus
Radar immer an	Aus
Waffenpings auf der Minikarte	Aus
Waffenpings auf dem Kompass	Aus
Feind auf dem Kompass	Aus
Einstiegsverzögerung	Ohne
Welleneinsteigsverzögerung	Ohne
Einstiegverzögerung nach Suizid	Ohne
Einstieg erzwingen	An
Team-Zuteilung	Aus
Teambeschuss	An
Teamabschuss-Strafgrenze	2 Abschüsse

## GAMEPLAY

Identische Ausrüstungen erzwingen	Aus
Vorräte Abwurfzeit	Aus
Einstiegskamera	An
Hardcore Modus	An
Magazine beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Aufgeputscht Timer	Aus
Feldaufrüstungen erlauben	An
Feldaufrüstung-Ladegeschwindigkeit	Normal
Feldaufrüstung-Modifikator	Normal
Extras	An
Abschussserien	Aus
Serien nach Rundenende behalten	An
Serien nach Tod behalten	An
Abschusserie-Verzögerung	10 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



# AUSRÜSTUNG

## TAKTIK ERLAUBT

Blendgranate - Betäubung - max. 1x Smoke

## PRIMÄR ERLAUBT

Splitter - Semtex - Wurfmesser

## FELDAUFRÜSTUNG ERLAUBT

Totenstille

## HANDSCHUHE ERLAUBT

Schnell Griff Handschuhe  
Kommando Handschuhe  
Sturm Handschuhe

## STIEFEL ERLAUBT

Leichte Stiefel  
Kletter Stiefel  
Laufschuhe  
Taktische Polster  
Pirscher Stiefel  
Verdeckte Sneaker

## AUSSTATTUNG ERLAUBT

Taktikmaske  
Magazin Halfter  
Bombenräumer Schutz

## WESTE ERLAUBT

Infanterieweste

# MAPPOOL

AFGHAN  
FAVELA  
HIGHRISE

INVASION  
KARACHI  
QUARRY

SCRAPYARD  
SKIDROW  
SUB BASE

UNDERPASS  
TERMINAL



# WAFFEN

ALLE WAFFEN AUS MW2 SIND VERBOTEN

## PRIMÄRWAFFEN ERLAUBT

Sturmgewehre	KAMPFGEWEHRE	MASCHINENPISTOLE
SVA 545	BAS-B	STRIKER
MTZ-556	SIDEWINDER	WSP SWARM
HOLGER 556	MTZ-762	AMR9
MCW		WSP-9
DG-58		RIVAL-9
FR 5,56		STRIKER 9
<b>SCHROTFINTEN</b>	<b>LMGS</b>	<b>DMRS</b>
ALLE VERBOTEN	ALLE VERBOTEN	ALLE VERBOTEN
<b>SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE</b>		<b>NAHKAMPF</b>
KATT-AMR		ALLE VERBOTEN

## SEKUNDÄRWAFFEN ERLAUBT

HANDFEUERWAFFE	WERFER	NAHKAMPF
COR-45	ALLE VERBOTEN	AUSWEIDEMESSER KARAMBIT

# AUFSÄTZE

ALLE UMBAUITS SIND VERBOTEN

<b>MÜNDUNGEN</b>	<b>LAUF</b>	<b>LASER</b>
ALLES ERLAUBT	ALLES ERLAUBT	ALLE VERBOTEN
<b>ABZÜGE</b>	<b>SCHAFT</b>	<b>GRIFF</b>
ALLES ERLAUBT	ALLES ERLAUBT	ALLE ERLAUBT
<b>WANGENERHÖHUNG</b>	<b>BOLZEN</b>	<b>MAGAZINE</b>
ALLES ERLAUBT	ALLES ERLAUBT	Max. 50 Schuss Schaden erhöhung VERBOTEN
<b>VERBOTENE UNTERLÄUFE</b>	<b>MUNITION</b>	<b>VISIERE</b>
ZWEIBEIN V9-GRIFF	5,56 Nato Niedrige Körnung	CRONEN-MINIPUNKT
CORE BP2	5,56 Nato Hohe Körnung	CRONEN MINI PRO
NEIGBARES ZWEIBEIN	5,56 Hochgeschwindigkeit	MK. 3 REFLEKTOR
CORNERSTONE ZWEIBEIN		MONOKEL-CT90
XTEN STABILER SCH.		NYDAR-MODEL 2023
SPW 40MM HE		SCHIEFERREFLEKTOR
BURROW 500 BOHRLADUNG		SLIMLINE PRO
CORVUS MASTERKEY		SZ MINI
		SZ SIGMA-IV-VISIER



# SONSTIGES

## ZUSATZ SNIPER

Es darf maximal ein Spieler pro Team eine Sniper ausgerüstet haben.

## VERBOTENE COSMETICS

### SKINS

V4L3RIA  
GAIA (BAUM SKIN)  
Black Noir  
IO

### WAFFENBILDSCHIRM

Jeglicher sprechender  
Waffenbildschirm

### FINISHER

Taktisches Haustier: Merlin  
Taktisches Haustier: Megabyte

## PLATTFORM INFO

NUR Konsolen-Spieler erlaubt!

WIR FREUEN UNS AUF EUER FEEDBACK!