WESPORTS

LEAGUE

MW3

REGELWERK

CORE

VERSION 1.1

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 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 REGELWERKANPASSUNGEN

Es können zu jeder Zeit Änderungen am Regelwerk vom Adminteam vorgenommen werden. Das Adminteam ist dazu verpflichtet Änderungen am Regelwerk in der dafür vorgesehen 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 undje 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 Einzellfallbetrachtung 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 abgebenen 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 nachzujoinen. 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 gegeinander spielen, werden zu Beginn der Season gegeinander 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 FALSCHE 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 Unrivaled 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 30 Sekunden
Rundensieg-Limit	6 Runden
Zwei Vorsprung-Regel	Aus
Zwei Vorsprung - MAX. Runden	8 Runden
Rundenwechsel	Jede Runde
Spiel-Countdown	30 Sekunden
Runden-Countdown	10 Sekunden
Infiltration überspringen	An
Übrungsrunde	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	An
TRAGEOBJEKT MANUELL FALLEN LASSEN	An

SPIELER

Anzahl der Leben	1 Leben
Maximale Gesundheit	150 Punkte
Regeneration	Normal
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

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

GAMEPLAY

Identische Ausrüstungen erzwingen	Aus
Vorräte Abwurfzeit	Aus
Einstiegskamera	Aus
Hardcore Modus	Aus
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-Fotschritt	Aus
Mehrfache Abschussserien	Aus
Abschussserie-Lotterie	Aus
Ausrüstungsverzögerung	5 Sekunden
Schutz vor Ausrüstung	5 Sekunden
Kampfrufe	Aus
Ansagerdialoge	Aus
Dynamische Kartenelemente	Aus

AUSRÜSTUNG

TAKTIK ERLAUBT

Blendgranate - Betäubung - max. 1x Smoke

PRIMÄR ERLAUBT

Splitter - Semtex

FELDAUFRÜSTUNG ERLAUBT

Totenstille - max. 1 Trophy System

HANDSCHUHE ERLAUBT

Schnell Griff Handschuhe - Meisterschützen
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
Overkillweste (Keine Nutzung von 2 Primär- oder 2 Sekundärwaffen)

MAPPOOL

AFGHAN
ESTATE
FAVELA
HIGHRISE
INVASION
KARACHI
QUARRY
TERMINAL
SCRAPYARD
SKIDROW
SUB BASE

WAFFEN

ALLE WAFFEN AUS MW2 SIND VERBOTEN | TRACER KITS VERBOTEN

PRIMÄRWAFFEN ERLAUBT

Sturmgewehre
- SVA 545
- MTZ-556
- MCW

KAMPFGEWEHRE
ALLE VERBOTEN

MASCHINENPISTOLE
- STRIKER
- WSP SWARM
- AMR9
- WSP-9
- RIVAL-9
- STRIKER 9

SCHROTFLINTEN
ALLE VERBOTEN

LMGS
ALLE VERBOTEN

DMRS
ALLE VERBOTEN

SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE
ALLE VERBOTEN

NAHKAMPF
ALLE VERBOTEN

SEKUNDÄRWAFFEN ERLAUBT

HANDFEUERWAFFE
- RENETTI
- COR 45

WERFER
ALLE VERBOTEN

NAHKAMPF
VERBOTEN

AUFSÄTZE

ALLE UMBAUKITS SIND VERBOTEN | PISTOLEN AUFSÄTZE AUF DER NÄCHSTEN SEITE GESONDERT

MÜNDUNGEN
ALLE SCHALLDÄMPFER VERBOTEN

LAUF
ALLE SCHALLDÄMPFER VERBOTEN

LASER
Alles außer “Taschenlampe” und “Laser-Visier” erlaubt

GRIFF
ALLE ERLAUBT

SCHAFT
ALLES ERLAUBT

MAGAZINE
max. 40 Schuss

WANGENERHÖHUNG
ALLES ERLAUBT

VERBOTENE UNTERLÄUFE
- ZWEIBEIN V9-GRIFF
- CORE BP2
- NEIGBARES ZWEIBEIN
- CORNERSTONE ZWEIBEIN
- XTEN STABILER SCH.
- SPW 40MM HE
- BURROW 500 BOHRLADUNG
- CORVUS MASTERKEY

MUNITION
VERBOTEN

VISIERE
Alle Scopevisiere auf AR und SMG verboten

PISTOLEN AUFSÄTZE

GESONDERT AUFGELISTETE PISTOLEN AUFSÄTZE

MÜNDUNGEN
Alle außer nahkampfschaden erlaubt

LAUF
MLX Wettkampf-Lauf

LASER
VERBOTEN

GRIFF
EXF Eclipsor-Griff

SCHAFT
VERBOTEN

MAGAZINE
24 Schuss erlaubt

UNTERLÄUFE
VERBOTEN

MUNITION
VERBOTEN

VISIERE
Alle außer Zoom erlaubt

SONSTIGES

VERBOTENE COSMETICS

SKINS
GAIA (BAUM SKIN)
Black Noir

WAFFENBILDSCHIRM
Jeglicher sprechender Waffenbildschirm

FINISHER
Taktisches Haustier: Merlin
Taktisches Haustier: Megabyte

SONSTIGES

NUR Konsolen-Spieler erlaubt!
Bomb Stretching durch Rutschen: verboten
Bomb durch Wände o.Ä. planten: verboten

WIR FREUEN UNS AUF EUER FEEDBACK!