

WESPORTS LEAGUE - REGELWERK

[DOC DOKUMENT HIER KLICKEN](#)



Version 01.02.2024

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 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 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 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 FALSE CHE 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.

MAPPOOL

| 6 VS 6 HARDCORE | 5 VS 5 CORE | 2 VS 2 |
|-----------------|---|--------|
| | AFGHAN ESTATE FAVELA HIGHRISE INVASION KARACHI QUARRY TERMINAL SCRAPYARD SKIDROW SUB BASE | |



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 |
| Übungsrounde | 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 aktivieren | 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 |
| Wiederbelebungsduer | 2 Sekunden |
| Aufgabeverzögerung | 1 Sekunden |
| Team-Wiederbelebungsende | Unbegrenzt |
| Team-Wiederbelebungszeit | 5 Sekunden |
| Team-Wiederbelebungsgesundheit | 30 (Hardcore) |

TEAM

| | |
|--|-------------|
| Zuschauen | Spielsicht |
| Externe Zuschauer-Ansicht | Aus |
| Abschusskamera | An |
| Minikarte aktivieren | An |
| Radar immer an | Aus |
| Waffenpings auf der Minikarte | Aus |
| Waffenpings auf dem Kompass | An |
| Fein auf dem Kompass | An |
| Einstiegsverzögerung | Ohne |
| Welleneinstiegsverzögerung nach Suizid | Ohne |
| Einstiegsverzögerung nach Suizid | Ohne |
| Einstieg erzwingen | An |
| Team-Zuteilung | An |
| Teambeschuss | An |
| Teamabschuss-Strafgrenze | 2 Abschüsse |

GAMEPLAY

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Identische Ausrüstungen erzwingen | Aus |
| Vorräte-Abwurfzeit | Aus |

| | |
|------------------------------------|-------------|
| Einstiegskamera | Aus |
| Feindumriss | Aus |
| Verbündetenumriss | Aus |
| Hardcore-Modus | Aus |
| Magazine beim Einstieg | Normal |
| Nur Kopfschüsse | Aus |
| Gesundheit stehlen | Aus |
| Aufgeputscht-Timer | Aus |
| Feldausrüstungen erlauben | An |
| Feldaufrüstung-Ladegeschwindigkeit | Normal |
| Feldausrustung-Modifikator | Normal |
| Extras | An |
| Abschussserien | Aus |
| Serien nach Rundenende behalten | An |
| Serien nach Tod behalten | An |
| Abschussserie-Verzögerung | 10 Sekunden |
| Bleibender Serien-fortschritt | Aus |
| Mehrfahe Abschussserien | Aus |
| Abschussserie-lotterie | Aus |
| Ausrüstungsverzögerung | 5 Sekunden |
| Schutz vor Ausrüstung | 5 Sekunden |
| Kampfrufe | Aus |
| Ansagerdialoge | Aus |
| Dynamische Kartelemente | Aus |

AUSRÜSTUNG

In der folgenden Tabelle werden nur erlaubte Ausrüstungen aufgelistet.

| | |
|------------------|--------------------------|
| Taktikausrustung | Betäubung max. 1 Smoke |
|------------------|--------------------------|

| | |
|------------------|--|
| Primärausrüstung | Splittergranate Semtex |
| Feldausrustung | Totenstille max 1 Trophy System |
| Handschuhe | Schnell Griff Handschuhe Meisterschützen Kommando Handschuhe Sturm Handschuhe |
| Stiefel | Leichte Stiefel Taktische Polster Kletter Stiefel Laufschuhe Pirscher Stiefel Verdeckte Sneaker |
| Ausstattung | Taktikmaske Magazin Halfter Bombenräumer Schutz |
| Weste | Infanterieweste Overkillweste (Keine Nutzung von 2 Primär- oder Sekundärwaffen) |

WAFFEN UND AUFSÄTZE

Erlaubte Primärwaffen

Zusatz : Alle DLC-Waffen sind verboten!

| | |
|-----------------------|---|
| Sturmgewehre | SVA 545 MTZ-556 MCW |
| Kampfgewehre | Alle VERBOTEN |
| Maschinengewehre | 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 |

Erlaubte Sekundärwaffen

| | |
|-----------------|-------------------|
| Handfeuerwaffen | Renetti COR 45 |
| Werfer | Alle VERBOTEN |
| Nahkampf | Alle VERBOTEN |

Aufsätze

| | |
|----------------------|---|
| Mündungen | Alle Schalldämpfer VERBOTEN ZEHM35-Kompensations-M. VERBOTEN JAK BFB VERBOTEN |
| Lauf | Alle mit Schalldämpfer VERBOTEN |
| Laser | Alles außer Taschenlampe und Laser-Visier erlaubt |
| Griff | Alle erlaubt |
| Schaft | Alle erlaubt |
| Magazine | max. 40 Schuss |
| Wangenerhöhung | Alle 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 AP und SMG VERBOTEN |

Pistolen Aufsätze

| | |
|-----------|---|
| Mündungen | Alle Schalldämpfer VERBOTEN Alle außer Nahkampfschaden erlaubt |
| Lauf | MLX Wettkampf-Lauf |
| Laser | VERBOTEN |

| | |
|-----------|-------------------------|
| Griff | EXF Eclipsor-Griff |
| Schaft | VERBOTEN |
| Magazine | 24 Schuss erlaubt |
| Unterlauf | VERBOTEN |
| Munition | VERBOTEN |
| Visere | Alle außer Zoom erlaubt |

SONSTIGE REGELUNGEN

- Nur Konsolen-Spieler erlaubt!
- Bomb Stretching durch z.B. Rutschen **VERBOTEN**
- Bombe durch Wände o.ä. anlegen **VERBOTEN**
- Stairglitchen und Kantenspots wie z.B. auf Highrise **VERBOTEN**
 - Hinweis : SNAKEN ERLAUBT!

VERBOTENE Cosmetics

| | |
|------------------|--|
| SKINS | MW2 & MW3 Ranked Skins Black Noir |
| Waffenbildschirm | Jeglicher sprechender Waffenbildschirm |
| Finisher | Taktisches Haustier - Merlin Taktisches Haustier - Megabyte |