

# WES LEAGUE HARDCORE RULES

## SPIELEINSTELLUNGEN

### SUCHEN UND ZERSTÖREN

Alle einzustellenden Regeln werden **GELB** markiert!

**Hardcore Modus muss vor den restlichen Einstellungen eingeschalten sein!**

#### SPIEL

Runden-Zeitlimit	1 min 30s
Rundensieg-Limit	10 Runden   BO3 - 6 Runden   BO1 - 8 Runden
Zwei Vorsprung-Regel	Aus
Zwei Vorsprung - Max.-Runden	8 Runden
Rundenwechsel	Jede Runde
Spiel-Countdown	30 Sekunden
Runden-Countdown	10 Sekunden
Übungsrunde	Aus
Eingabewechsel erlauben	Aus
Info-Pings zulassen	Aus

#### ERWEITERT

Bomben-Timer	45 Sekunden
Platzierungszeit	5 Sekunden
Entschärfungszeit	7,5 Sekunden
Lautloses Platzieren	An
Platzieren / Entschärfen zurücksetzen	Aus

#### SPIELER

Anzahl der Leben	1 Leben
Maximale Gesundheit	22 (Hardcore)
Regeneration	Ohne
Externe Ansicht	Aus
Taktiksprint	An
Waffe aufstützen	Aus
Wiederbeleben zulassen	Aus
Gesundheit wenn niedergestreckt	45 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	Spiellersicht
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	Aus
Teambeschuss	An

Teamabschuss-Strafgrenze	2 Abschüsse
--------------------------	-------------

## GAMEPLAY

Hardcore-Modus	An
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Feldausrüstung erlauben	Aus
Feldaufrüstung	Normal
Feldaufrüstung-Modifikator	Normal
Extras	An
Punkteserien	Aus
Serien nach Rundenende behalten	An
Serien nach Tod behalten	An
Punkteserien-Verzögerung	10 Sekunden
Bleibender Serien-Fortschritt	Aus
Mehrfache Punkteserien	Aus
Ausrüstungsverzögerung	Aus
Schutz vor Ausrüstung	(Für den Slothy Cup auf 0 stellen) 10 Sekunden
Kampfrufe	Aus
Ansagedialoge	Aus
Dynamische Kartenelemente	Aus

## MAPPOOL

6 VERSUS 6 + 4 VERSUS 4
HACIENDA LOWTOWN GRIND PAYBACK PROTOCOL RED CARD REWIND SCUD SKYLINE SUBSONIC VAULT VORKUTA

## UPDATE-LISTE

- 01.03.2025 | Derelict und Babylos raus
  - 01.03.2025 | Hacienda und Grind rein
    - 19.11.2024 | 22 Leben (HC Modus)
  - 04.11.2024 | Extra-Gier PFLICHT eingeführt
- 29.10.2024 | Maximale Gesundheit von 30 auf **25** Lebenspunkte
- 28.10.2024 | Runden-Countdown von 5 auf **10** Sekunden
    - 24.10.2024 | Regelwerk erstellt.

# WES LEAGUE KLASSEN SETUP

## WAFFENKLASSEN

INFORMATION ZU SKINS WEITER UNTEN!!!

### Erlaubte Primärwaffen

Sturmgewehre	XM4 AK-74 Ames 85 GPR 91 Model L Goblin MK2 AS VAL KRIG C Chiffre
MPs	C9 KSV Tanto .22 PP-919 Jackal PDW Kompakt 92 SAUG PPSH
Schrotflinten	<b>VERBOTEN</b>
LMGs	<b>VERBOTEN</b>
DMRs	<b>VERBOTEN</b>
Scharfschützengewehre	LW3A1 Frostline LR 7.62

### Erlaubte Sekundärwaffen

Pistolen	9MM PM GS45 STRYDER .22
Werfer	<b>VERBOTEN</b>
Nahkampfwaaffe	Messer

## Ausrüstungen

Primär	Max. 3 Splittergranate(5vs5 2x) Max. 3 Haftgranate(5vs5 2x) Kampfaxt  <b>Es sind maximal 3 Nades pro Team erlaubt.            Im 5vs5 sind nur 2 Nades pro Team erlaubt!            Beispiel : 2x Splitter   1x Semtex   3x Kampfaxt</b>
Taktik	<b>Erschütterung Rauch</b>
Feldaufrüstung	<b>Durch Einstellungen gebannt</b>

## Extras

Extra 1	Gung-Ho Gewandtheit Ninja Splitterschutz* Taktikmaske*
Extra 2	<b>Flinke Hände</b>
Extra 3	<b>Eiltempo Kaltblütig</b>
Spezialität	<b>VERBOTEN</b>
Wildcard	<b>Extra-Gier</b> <b>4 Extras sind Pflicht!</b>

### \*!!!WICHTIGE INFO ZU DEN EXTRAS!!!

**Die beiden Extras SPLITTERSCHUTZ und TAKTIKMASKE dürfen NICHT zur gleichen Zeit genutzt werden!**

## AUFSÄTZE

Die Aufgelisteten Aufsätze sind ERLAUBT.  
**VERBOTENE** Aufsätze werden **Rot** markiert.

### Primär Aufsätze

Visier	Alle Rotpunkt-Visiere ohne Zoom  Für Sniper nur Standard erlaubt!
Mündung	<b>ALLE ERLAUBT</b>
Lauf	<b>ALLE ERLAUBT</b>

Unterlauf	<b>Vertikaler Vordergriff</b> <b>Leichter Vordergriff</b> <b>Meisterschützen-Vordergriff</b> <b>Präzision-Vordergriff</b> <b>Ranger-Vordergriff</b>  <b>Unterlauf für Sniper - ALLE ERLAUBT</b>
Magazin	<b>Magazinerweiterung I</b> <b>Schnelles Magazin I</b> <b>Flip-Magazin</b> <b>Schnelles Magazin II</b>
Griff	ALLE ERLAUBT
Schaft	ALLE ERLAUBT
Laser	<b>ALLE VERBOTEN</b>
Feuemodifikationen	ALLE ERLAUBT

### Sekundäre Aufsätze

Visier	Alle Rotpunkt-Visiere ohne Zoom
Mündung	ALLE ERLAUBT
Lauf	<b>ALLE ERLAUBT</b>
Magazin	<b>Magazinerweiterung I</b> <b>Schnelles Magazin I</b> <b>Schnelles Magazin II</b>
Griff	ALLE ERLAUBT
Schaft	<b>AKIMBO VERBOTEN</b>
Laser	<b>ALLE VERBOTEN</b>
Feuemodifikationen	ALLE ERLAUBT

## DIVERSES

ERLAUBTE SKINS	Abtrünnige BlackOps → Linke Seite!  - Weaver - Maya - Westpoint - Nazir - Alvarez - Payne - Bayan - Marshall
----------------	--

	Crimson One → Rechte Seite  - Stone - Bailey - Rossi - Toro - Caine - Niran - Carver - Grey
SPRAYS	Protocol Deff → B Innen durch grüne Box und Double Doors

## UPDATE-LISTE

- 13.03.2025 | Chiffre und PPSH erlaubt
- 11.02.2025 | Nur noch Standard Skins erlaubt!
- 22.01.2025 | SKIN Frontmann verboten
- 13.12.2024 | Waffenbaupläne erlaubt
- 27.11.2024 | Waffenbaupläne verboten
- 19.11.2024 | Krig C + SAUG erlaubt



# WESPORTS LEAGUE

## CALL OF DUTY: BLACK OPS 6 - RULES



### §1 SPRAY REGELUNG

*Verboten ist folgendes*

1. One Way Sprays  
→ Sprays die nur in eine Richtung möglich sind.
2. Durch sehr dicke Wände oder sogar durch ganze Häuser
3. Sprays vom Spawn zu Spawn

→ Protocol - B Catwalk zu Defense Haus

Ab sofort ist der Spray in **\*BEIDE\*** Richtungen verboten.

Gemeint ist hierbei nur der weg von den Türen bis zum Catwalk und zurück.

Sprays vom Fenster unten im Haus oder in Richtung Fenster ist weiterhin erlaubt! Um beispielsweise den Pusher der grünen Kisten raus zu ziehen oder den Headglitch im Fenster zu kontern.

## **§2 DYNAMISCHE TÜREN**

Dynamische Kartenelemente sollten von den Einstellungen her deaktiviert sein. Manche Dynamische Türen wie zb Payback unten im Keller sind dennoch aktiv. Diese sind ab sofort durch dieses Regelwerk verboten.

Einzigste Ausnahme : Subsonic die großen Tore auf beiden Seiten

# WESPORTS LEAGUE

## 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 NETTIQUETTE**

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 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.

Desweiteren behalten wir es uns vor einzelne Spieler oder Teams zu sperren, die der Liga offensichtlich nur Schaden wollen.

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.

### **§3.1 PFLICHTEN/RECHTE DER ADMINS**

Jeder Liga/Cup Admin verpflichtet sich die Liga im Sinne der Teams zu führen.

Dazu zählt auch seine Adminrechte nicht zu missbrauchen.

Bei Protesten im eigenen Match ist der Admin in erster Linie Spieler und hat keine Befugnis als Admin zu agieren, insbesondere bei Matchverschiebungen bedarf es einen anderen Admin der dieser Verschiebung zustimmt.

Im Gegenzug setzt sich die Liga dafür ein, dass Admins vor Angriffen geschützt wird.

### **§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 bzw der Gegenbeweis abgelehnt werden,  
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.

Spiele die während des ersten Spieltages joinen haben keine Sperrfrist.

**Unbound League:** Spieler die dem Team neu beitreten, haben eine Spielersperre von 7  
Tagen.

Spiele die während des ersten Spieltages joinen haben keine Sperrfrist.

**Rapid League:** Spieler die dem Team neu beitreten, haben eine Spielersperre von 7 Tagen.  
Spiele 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.

## **§15.1 Matchtermine anpassen**

### **Nur Unrivaled und Rapid League**

Sollte der Gegner nicht am vorgeschlagenen Termin können, hat dieser die Möglichkeit drei alternative Termine zu nennen, wovon einer im Matchchat angenommen werden muss. Die genannten Termine müssen zwingend zu einer annehmbaren Uhrzeit stattfinden. Annehmbar bedeutet zu gewohnten CW Zeiten.

Zusatz : Dies muss bis spätestens 24 Stunden VOR Matchbeginn geschehen!

## **§15.2 MATCHVERSCHIEBUNGEN**

Matches können außerhalb des angesetzten Spieltages nur maximal einen weiteren Spieltag

verschoben werden, sollten beide Teams bis zu diesem Zeitpunkt nicht antreten, wird das Spiel 0-0 mit 0 Punkten gewertet.

Bsp: Unrivaled League Spieltag 2 14.03 - 23.03

Max verschiebbar bis zum 02.04.

Sollten besondere Gründe für eine weitere Verschiebung vorliegen, ist das Adminteam zu kontaktieren, um dort eine weitere Verschiebung genehmigen zu lassen.

## **§16 FF-Time**

Die Spiele sollten immer zeitnah und zügig gestartet werden.

Ab SOFORT ist der Match Check-In geöffnet.

Startzeit : 40 minuten vor Matchstart.

Und muss innerhalb von 25min betätigt werden

Beispiel → 20:30 Matchstart / 19:50 Check-In

Wenn bis 15 nach kein Check-In gedrückt wird erhält das anwesende Team einen Free-Win.

Dafür dann bitte AdminCall drücken.

Das System trägt dann zum Matchstart hin automatisch den Default-Win ein!

Sollte das Gegnersteam oder das eigene Team 10 Minuten nach abgeschlossenem Mapbann in Cups oder 15 Min nach angesetztem Start nicht vollständig in der Lobby sein, wird das Spiel in Unterzahl gestartet.

Der bzw die fehlenden Spieler dürfen jederzeit nachjoinen.

### **Zusatzregel für Ligaspiele:**

Sollte bis 15 min vor Matchbeginn kein Ban und keine Reaktion im Matchchat erfolgen, wird ein Freewin vergeben.

Die maximale Pausenzeit nach zwei Maps darf 10 Min nicht überschreiten.

Bei einem BO3 ist keine Pausenzeit vorgesehen.

## **§17 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, kann als Erstes den Host für die eigene Map stellen. Im Anschluss kann ein Hostwechsel durchgeführt werden.  
Sollte es in Cups auf die Entscheidungsmap gehen, liegt das Hostrecht bei dem Team das mehr Runden geholt hat. Sollte dies unentschieden sein, bleibt der derzeitige Host.

### **§18 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.

### **§19 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.

#### **§19.1 SPAWNSCHIEBUNG**

Teamwechsel um einen besseren Spawn zu bekommen verboten!

### **§20 VERKEHRTE LOBBYEINSTELLUNGEN**

Der Lobbyhost ist dafür zuständig die korrekten Regeln einzustellen.  
Dies kann unter Umständen zu Fehlern führen. Sollte ein Fehler auffallen, ist dieser umgehend zu korrigieren.  
Sollte das Nicht-hostende Team dadurch einen unfairen Nachteil gegenüber dem Lobbyhost haben,  
wird die entsprechende Runde für dieses Team gewertet.  
Lobbybugs müssen durch einen Clip nachgewiesen werden (Clip = Einstellen der Lobby inkl Lobbyansicht).

### **§21 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.

### **§22 SPIELERWECHSEL**

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

Ausnahme s. §20 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.

### **§23 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.

### **§24 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.

### **§25 MAPBAN**

Sollte ein Team den Mapban mit Absicht hinauszögern, kann dies vom Gegner team beanstandet werden. Dem Team werden dann zufällige Maps zugewiesen. 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 5 Minuten für den ersten Ban, können zufällige Maps vom Admin ausgelost werden.

### **§26 FALSCHES AUSRÜSTUNG/ PERKS/ AUFSÄTZE / VERBOTENE SPRAYS**

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.

Bekannte/Verbotene Sprays Videos : [HIER KLICKEN](#)

### **§27 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.

### **§28 ZUSATZ DLC WAFFEN/AUFSÄTZE/ETC**

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

### **§29 ANZAHL DER TEAMS PRO LIGA**

Die festgelegte Anzahl an Teams in einer Liga sind:  
8 Unrivaled League



12 Unbound League

11 Rapid League

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

### **§30 ANZAHL DER SPIELER PRO TEAM**

Die festgelegte Anzahl an maximalen Spielern in einem Team sind in den einzelnen  
Bereichen unterschiedlich:  
Hardcore: Max 11 Spieler  
Core: Max 9 Spieler

Sollte die Maximalanzahl im Team überschritten werden, führt dies dazu das KEINER in dem  
betreffenden Team spielberechtigt ist.

### **§31 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.

STAKEN :

Ab sofort ist auch im HC Ruleset die Mechanik "STAKEN" verboten!

Unter Staken ist folgendes zu verstehen → Hinter einer Deckung o.ä. mehr als 2x schnell  
Hoch und Runter bewegen.

### **§32 LIGASPOT / TICKETWEITERGABE**

Die Ticketweitergabe ist ausdrücklich VERBOTEN!

Das Team muss bei einer neuen Namensgebung zu 50% aus den „alten“ Spielern bestehen,  
um noch ein Anrecht auf das Ticket haben zu können.