

# SPIELEINSTELLUNGEN

---

## Modus

### SPIEL

Runden-Zeitlimit	1 Minute 30 Sekunden
Rundensieg-Limit	8 Runden Gruppenphase   6 Runden KO.
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
COD – Caster	An ( Falls Cast anwesend )
KI Aktivieren	Aus
KI Einsteig 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	<b>1 Leben</b>
Maximale Gesundheit	<b>25 Leben</b>
Regeneration	<b>Ohne</b>
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 Sekunden
Team-wiederbelebungszeit	5 Sekunden
Team-wiederbelebungsgesundheit	<b>30 ( HARDCORE )</b>
Abschussorte von Feinden zeigen	Aus

## TEAM

	Spielersicht
Zuschauen	
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 Ausrüstung erzwingen	Aus
Vorräte-Abwurfzeit	Aus
Einstiegskamera	Aus
Hardcore-Modus	An
Magazine beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Aufgeputscht-Timer	Aus
Feldaufrüstungen erlauben	An
Feldaufrüstung-Ladegeschwindigkeit	X5
Feldaufrüstung-Modifikator	Normal
Extras	An
Abschusserien	Aus
Serien nach Rundenende behalten	An
Serien nach Tod behalten	An
Abschusserie-Verzögerung	12 Sekunden
Bleibender Serien-fortschritt	Aus
Mehrfache Abschusserien	Aus
Abschusserie-Lotterie	Aus
Ausrüstungsverzögerung	Aus
Schutz vor Ausrüstung	10 Sekunden
Kampfrufe	Aus
Ansagerdialoge	Aus
Dynamische Kartenelemente	Aus

# KLASSENINHALTE

## Ausrüstung

Primärgranaten

3x Splittergranaten / Semtex

Taktikgranaten

3x Wurfmesser

1x Rauchgranaten

## Extras

3x Betäubungsgranaten

Basis-Extra

Bombenkommando

Eiltempo

Kampfgestählt

Starker Arm

Kaltblütig

Bonus-Extra

Flinke Hände

Geist

Ultimatives Extra

Übertakten

## Waffen

Sturmgewehr

Alle erlaubt

Kampfgewehr

Alle erlaubt

Maschinenpistole

Alle erlaubt

Schrotflinten

Alle verboten

LMGs

Alle verboten

DMRs

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	Akimo verboten
Magazin	Maximal 45 Schussmagazine erlaubt
Munition	Nur Hochgeschwindigkeit erlaubt
Abzug	Alle erlaubt

## Feldausrüstung

Feldaufrüstung	Nur Totenstille erlaubt
----------------	-------------------------

## Vorwort

*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 einem Ausschluss widersprochen.*

## §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 dem entsprechenden Ligaadmin weitergeleitet werden.*

*Jedes Team hat das Recht während der Ligamatches einen*

*direkten Ansprechpartner zu haben. Sollten die zuständigen*

*Admins nicht verfügbar sein, wird ein Ersatz gestellt.*

*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 protestet werden.*

*Ein späterer Protest wird nicht akzeptiert.*

*Falsche Spieleinstellungen:*

*Spiel verlassen/gegenseitiges Abschießen und den Gegner*

*informieren. Gestartet wird beim letztem Spielstand.*

### **Falsche 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.*

### **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 Gegnerteam 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.*

### **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**

*Das erstgenannte Team hat das Hostrecht und kann einen*

*geeigneten Host zur Verfügung stellen.*

*Dieses Recht kann auch an den Gegner abgetreten werden.*

*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 Rehhosts 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.*

*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.*

## §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 nicht genügend Spieler zur Verfügung stehen.*

## §6.0 Maps

### §6.1 Mappool

*Al Bagra Fortress*

*Breenbergh Hotel*

*Crown Raceway*

*El Asilo*

*Embassy*

*Farm18*

*Mercado Las Almas*

*Shoot House*

*Taraq*

*Zarqwa Hydroelectric*

*Zaya Observatory*

## §6.2 Mapban/Mapvote

*Liga:*

*Das erstgenannte Team darf zuerst starten.*

*Folgendes System wird genutzt:*

*T1:Ban – T2:Ban – T1:Pick – T2:Pick –  
T1:Pick – T2:Pick*

*Cups:*

*Gruppenphase:*

*Gespielt werden 2 Maps á 10 Runden.*

*Unteres Team startet mit dem Ban.*

*T2:Ban – T1:Ban – T2:Pick – T1:Pick*

*BO3:*

*Unteres Team startet mit dem Ban.*

*T2:Ban – T1:Ban – T2:Pick – T1:Pick –  
T2:Ban – T1:Ban –*

*T2:Ban – T1:Ban – T2:Pick*

*BO1:*

*Unteres Team beginnt*

*Ban bis zum Schluss.*

## §7.0 Gentlemans Agreement

*Die Teams können sich jederzeit auf  
Zusatzregeln bzw auf*

*Änderungen der bestehenden Regeln  
einigen. Eine Info*

*darüber muss vor Spielstart an den  
jeweiligen Ligaadmin von*

*beiden Seiten erfolgen.*

## §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.*