



2v2 REGELWERK

VERSION 1.0

PRÄAMBEL

WESPORTS LEAGUE

Mit dem Beitreitt 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 einer Ausschluss widersprochen.

Jedes Team erklärt sich damit einverstanden gecastet zu werden!

§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 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.

§3.0 MATCHPROTESTE

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

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.

FALSCHE SPIELEINSTELLUNG

Der Gegner ist über den Matchchat zu informieren und ggf durch abschießen und oder Spiel verlassen darauf aufmerksam zu machen. Gestartet wird beim letzten erspielten Spielstand.

ZUSATZ LEUCHTSPURMUNITION

Bis auf weiteres ist Leuchtspurmunition erlaubt!

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.

Eine Pause kann nach zwei Maps gefordert werden. Diese darf maximal 5 Minuten betragen. Dies gilt nicht in Cups.

SPIELERSPERREN

Alle Spieler die 14 Tage nach Beginn der Season joinen, unterliegen einer 14-tägigen Sperre. Das Datum des Beitritts kann jederzeit im entsprechenden Teamlog nachgesehen werden.

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

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.

§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 durchgeföhrten Rehosts 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 nachzutreten.
Sollte dieser nicht mehr connecten können, darf ein Spielerwechsel vorgenommen werden.

§4.4 SPIELERWECHSEL

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

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. Ein ausgewechselter Spieler darf zu einem späteren Zeitpunkt nicht nochmal eingewechselt werden.

§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 genügend Spieler zur Verfügung stehen.

§6.0 MAPS

AL BAGRA FORTRESS
BREENBERGH HOTEL
CROWN RACEWAY
EL ASILO
EMBASSY
FARM18
HIMMELMATT EXPO
MERCADO LAS ALMAS
SHOOT HOUSE
TARAQ
VALDERAS MUSEUM
ZARQWA HYDROELECTRIC
ZAYA OBSERVATORY

§7.0 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.

§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

§9.0 TERMINFINDUNG

Sollten sich die Teams auf kein Datum innerhalb des Spieltages einigen können, wird nach Rücksprache mit einem Admin jeweils der letzte Tag des aktuellen Spieltages als Termin gesetzt. Wurde keine Rücksprache zu einem Admin gehalten, wird das Spiel nach dem Spieltag auf 0:0 gesetzt.

ZUSÄTZLICHE SPIELERSPERREN

[UNRIVALED LEAGUE]

Spieler die durch ungewöhnliches Spielverhalten stark auffällig geworden sind, unterliegen besonderen Bedingungen die durch das Adminteam abgestimmt werden müssen. Dies kann eine Sperre oder auch das einbehalten des gewonnenen Preispools beinhalten, bis spezielle Bedingungen erfüllt sind.

BUY-IN

[UNRIVALED LEAGUE]

Nach Ablauf der Anmeldephase kann das Buy-In nicht zurückgefordert werden.

OUT OF MAP

Die Mauern auf Las Almas die out of Map führen dürfen nicht genutzt werden und führen zum Rundenverlust.

Sollte es auf anderen Maps dazu kommen, dass man durch ein Versehen out of Map kommt, muss zwingend dort wieder reingegangen werden, wo man rausgegangen ist.

SPIELEINSTELLUNGEN

SUCHEN & ZERSTÖREN

SPIEL

RUNDEN-ZEITLIMIT	1 MINUTE
RUNDENSIEG-LIMIT	GRUPPENPHASE 10 RUNDEN KO-PHASE WB 6 LB 8
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
CODCASTER	AN (FALLS CASTER ANWESEND)
KI AKTIVIEREN	AUS
KI-EINSTIEG 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	1 LEBEN
MAXIMALE GESUNDHEIT	25 LEBEN
REGENERATION	OHNE
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 SEKUNDE
TEAM-WIEDERBELEBUNGSENDE	UNBEGRENZT
TEAM-WIEDERBELEBUNGSZEIT	5 SEKUNDEN
TEAM-WIEDERBELEBUNGSGESUNDHEIT	30 (HARDCORE)

TEAM

ZUSCHAUEN	SPIELERSICHT
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
FELDAUFRÜSTUNG ERLAUBEN	AN
FELDAUFRÜSTUNG-LADEGESCHWINDIGKEIT	X5
FELDAUFRÜSTUNG-MODIFIKATOR	NORMAL
EXTRAS	AN
ABSCHUSSSERIEN	AUS
SERIEN NACH RUNDENENDE BEHALTEN	AN
SERIEN NACH TOD BEHALTEN	AN
ABSCHUSSSERIE-VERZÖGERUNG	12 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

KLASSENINHALTE

AUSRÜSTUNG

PRIMÄRGRANATEN

6X SPLITTERGRANATE / SEMTEX
6X WURFMESSER

TAKTIKGRANATEN

2X RAUCHGRANATE
6X BETÄUBUNGSGRANATE

EXTRAS

BASIS-EXTRA

BOMBENKOMMANDO
EILTEMPO
KAMPFGESTÄHLT
STARKER ARM

BONUS-EXTRA

KALTBLÜTIG
FLINKE HÄNDE

ULTIMATIVES EXTRA

GEIST
ÜBERTAKTEN

WAFFEN

STURMGEWEHR

ALLE ERLAUBT

KAMPFGEWEHR

ALLE ERLAUBT

MASCHINENPISTOLE

ALLE ERLAUBT

SCHROTLINTEN

ALLE VERBOTEN

LMG'S

ALLE VERBIDDEN

DMR'S

ALLE VERBOTEN

SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

SIGNAL-50 VERBOTEN

PRIMÄR-NAHKAMPF

ALLE VERBOTEN

HANDFEUERWAFFEN

X13 | FTAC SIEGE | GS MAGNA VERBOTEN

WERFER

ALLE VERBOTEN

SEKUNDÄR-NAHKAMPF

NUR KAMPFMESSE

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	AKIMBO VERBOTEN
MAGAZIN	MAXIMAL 45 SCHUSSMAGAZINE ERLAUBT
MUNITION	NUR HOCHGESCHWINDIGKEIT ERLAUBT
ABZUG	ALLE ERLAUBT

FELDAUFRÜSTUNG

FELDAUFRÜSTUNG	NUR TOTENSTILLE ERLAUBT
----------------	-------------------------



2v2
RULESET

VERSION 1.0 [ENG]

PREAMBEL

WESPORTS LEAGUE

By joining the league/tournament, you agree to all points of the rules and, if possible, ensure that you comply with them. Changes are always communicated in a timely manner and marked separately or stored in the changelog. Since the league/tournaments are run by volunteers, any compensation after an exclusion is contradicted.

Each team agrees to be in cast!

§1.0 NETIQUETTE

Everyone should be treated with respect at all times within the league framework. Bodyshooting etc. has nothing to do with the respect shown and is expressly permitted and cannot be protested.

§2.0 OBLIGATIONS / RIGHTS OF THE TEAMS

Each registered team undertakes to operate the league on to keep it going and to support this by respecting matchdays. A screenshot must be taken of each map played and have 14 days to make any comparisons. The upload on the OPL page can also be used for this. The teams have the right to the league being run in their best interest and to treating requests and feedback accordingly and implementing them as far as possible and adding value.

§3.0 MATCH PROTESTS

A match must be protested to an admin during the game or directly afterwards. A later protest will not be accepted.

Wrong game settings:

The opponent is to be informed via the match chat and, if necessary, to be made aware of this by shooting and/ or leaving the game. The game starts with the last saved score.

Wrong attachments/perks:

Here, too, the opponent must be informed. The relevant round will be scored for the team that is in the right. In the case of a protest involving an admin, a screenshot or clip must always be available.

Additional tracer ammunition:

Tracer ammunition is allowed until further notice!

Addition FMJ:

If this is proven, the map loss threatens with a 10-0. In this case it is mandatory necessary to inform an admin directly.

Equipment:

Should incorrect equipment be used or been used too much (Nades/Smokes), then the relevant round will be counted for the team that has used the right or the right amount of equipment.

FF time:

The games should always be started promptly and quickly. If the opposing team or your own team is not fully in the lobby 15 minutes (10 minutes in cups) after the scheduled start, the game will start outnumbered. The missing player(s) may join at any time.

A break can be requested after two maps. This can be a maximum of 5 minutes. This does not apply in cups.

Banned/Unregistered Player:

Each team is obliged to check and report this BEFORE the start. At the start of the game, both teams agree to the opposing lineup.

§4.0 HOSTING RIGHT

The host must come from the D-A-C-H region, If no host from this region is available, the hosting rights are transferred to the opponent. If none of the teams can provide a host from the region, this paragraph will not apply.

The team that bans first has host rights and can provide a suitable host. This right can also be ceded to the opponent by releasing the first ban. The non-hosting team has side choice.

§4.1 HIGH PING

If the entire team has a high ping (>100) (this must be proven!), then a host change can be requested after the map.

Proof: A clip with a minimum length of 30 seconds and screenshots of the rest of the team.

§4.2 GAME ABANDONMENT / REHOST

If the game is aborted again after two rehosts have been carried out on a map, the respective team loses its hosting rights and must cede this to the opponent.

§4.3 Player Abandonment

If a player is kicked out at the beginning of a round (this must be proven by screenshot), then the game must be ended. Each player has 5 minutes to join. If he can no longer connect, a player change may be made. If a player is kicked out during a round, the game must end after the round.

§4.4 PLAYER CHANGE

A player change may be made after each map. This must be done quickly and not delay the game.

Exception see §4.3.

A total of 4 changes may take place. Several changes can also take place at the same time as long as the maximum number of permitted changes is not exceeded. A substituted player may not be substituted again at a later date.

§5.0 SERVER PROBLEMS / UPDATES

If there are server-side problems, the match can be postponed. The game can also be postponed on the update day if a team cannot ensure that there are enough players available due to the update.

§6.0 MAPS

AL BAGRA FORTRESS
BREENBERGH HOTEL
CROWN RACEWAY
EL ASILO
EMBASSY
FARM18
HIMMELMATT EXPO
MERCADO LAS ALMAS
SHOOT HOUSE
TARAQ
VALDERAS MUSEUM
ZARQWA HYDROELECTRIC
ZAYA OBSERVATORY

§7.0 GENTLEMENS AGREEMENT

The teams can agree on additional rules or changes to the existing rules at any time. A note about it must be deposited in the match chat of both players.

§8.0 Additional Hardware/Prohibited Hardware

Mouse, keyboard, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max and similar hardware are prohibited and will result in league disqualification if found

§9.0 Scheduling

If the teams cannot agree on a date within the game day, the last day of the current game day will be set as the date after consultation with an admin. If no consultation was held with an admin, the game will be set to 0:0 after the game day.

Player bans

All players who join 14 days after the start of the season will be subject to a 14-day ban. The date of joining can be checked at any time in the corresponding team log.

Additional player bans

[UNRIVALED LEAGUE]

Players who have become conspicuous due to unusual gaming behavior are subject to special conditions that must be agreed by the admin team. This may include a ban or withholding of the prize pool won until certain conditions are met.

BUY-IN

[UNRIVALED LEAGUE]

Once the registration period has expired, the buy-in cannot be reclaimed.

OUT OF MAP

The walls on Las Almas that lead out of the map may not be used and lead to the loss of a round.

If you accidentally get out of the map on other maps, you have to go back in where you left.

GAMES RULES

SEARCH AND DESTROY

GAME

ROUND TIME LIMIT	1 MINUTE
ROUND WIN LIMIT	10 ROUNDS KO STAGE WB - 6 LB - 8
WIN BY TWO RULE	OFF
WIN BY TWO MAX ROUNDS	4 ROUNDS
ROUND SWITCH	EVERY ROUND
MATCH START TIME	30 SECONDS
ROUND START TIME	5 SECONDS
SKIP INFIL	ON
PRACTICE ROUND	OFF
INPUT SWAP ALLOWED	OFF
CODCASTER	OF (IF CODCASTER IS PRESENT)
ENABLE AI	OFF
SPAWN AI ON DEATH	OFF
ALLOW CALLOUT PINGS	OFF

ADVANCED

BOMB TIMER	45 SECONDS
PLANT TIME	5 SECONDS
DEFUSE TIME	7,5 SECONDS
MULTI BOMB	OFF
SILENT PLANT	ON
RESET PLANT/DEFUSE PROGRESS	AUS
MANUAL DROP CARRY OBJECT	ON

PLAYER

NUMBER OF LIVES	1 LIFE
MAX HEALTH	25 POINTS
HEALTH REGENERATION	NONE
ENABLE ARMOR	OFF
THIRD PERSON VIEW	OFF
TACTICAL SPRINT	ON
WEAPON MOUNTING	ON
ALLOW REVIVES	OFF
DOWNED HEALTH	40 POINTS
DOWNED REVIVED HEALTH	HALF (50)
DOWNED BLEEDOUT TIMER	10 SECONDS
DOWNED REVIVE TIME	2 SECONDS
DOWNED GIVE UP TIME	1 SECOND
TEAM RIVIVE TIMEOUT	UNLIMITED
TEAM RIVIVE TIME	5 SECONDS
TEAM RIVIVE HEALTH	30 (HARDCORE)

TEAM

SPECTATING	PLAYER VIEW
3RD PERSON SPECTATING	OFF
KILLCAM	ON
ENABLE MINIMAP	NO
RADAR ALWAYS ON	OFF
WEAPON PINGS ON MINIMAP	OFF
WEAPON PINGS ON COMPASS	OFF
ENEMY ON COMPASS	OFF
RESPAWN DELAY	NONE
WAVE SPAWN DELAY	NONE
SUICIDE SPAWN DELAY	NONE
FORCE RE邵AWN	ON
TEAM ASSIGNMENT	ON
FRIENDLY FIRE	ON
TEAM KILL PUNISH LIMIT	OFF

GAMEPLAY

FORCE SAME LOADOUTS	OFF
CARE PACKAGE DROP TIME	OFF
SPAWN CAMERA	OFF
HARDCORE MODE	ON
SPAWN AMMO MAGS	NORMAL
HEADSHOTS ONLY	OFF
HEALTH STEAL	OFF
CRANKED TIMER	OFF
ALLOW FIELD UPGRADES	ON
FIELD UPGRADE CHARGE RATE	X5
FIELD UPGRADE SCORE MODIFIER	NORMAL
PERKS	ON
KILLSTREAKS	OFF
ROUND RETAIN STREAKS	ON
RETAIN STREAKS ON DEATH	ON
KILLSTREAK DELAY	12 SECONDS
PERSISTENT STREAK PROGRESS	OFF
WRAP KILLSTREAKS	OFF
KILLSTREAK LOTTERY	OFF
EQUIPMENT DELAY	OFF
EQUIPMENT PROTECTION	10 SECONDS
BATTLE CHATTER	OFF
ANNOUNCER DIALOG	OFF
DYNAMIC MAP ELEMENTS	OFF

WEAPON LOADOUT

GRENADE'S

LETHAL	6X FRAG GRENADE/ SEMTEX 6X THROWING KNIFE
TACTICAL	2X SMOKE GRENADE 6X STUN GRENADE

PERKS

BASE PERKS	BOMB SQUAD DOUBLE TIME BATTLE HARDENED STRONG ARM
BONUS PERK	COLD-BLOODED FAST HANDS
ULTIMATE PERK	GHOST

WEAPONS

ASSAULT RIFLES	ALL ALLOWED
BATTLE RIFLES	ALL ALLOWED
SMGS	ALL ALLOWED
SHOTGUNS	ALL FORBIDDEN
LMGS	ALL FORBIDDEN
MARKSMAN RIFLES	ALL FORBIDDEN
SNIPER RIFLES	SIGNAL 50 FORBIDDEN
PRIMARY MELEE	ALL FORBIDDEN
HANDGUNS	X13 FTAC SIEGE GS MAGNA FORBIDDEN
LAUNCHERS	ALL FORBIDDEN
SECONDARY MELEE	COMBAT KNIFE ONLY

PRIMARY ATTACHMENTS

MUZZLE	ALL ALLOWED
BARREL	ALL ALLOWED
LASER	ALL FORBIDDEN
OPTIC	UP TO 1.5X ZOOM ALLOWED
STOCK	ALL ALLOWED
REAR GRIP	ALL ALLOWED
MAGAZINE	MAXIMUM 45 ROUNDS MAGAZINE ALLOWED
AMMUNITION	ONLY HIGH VELOCITY ALLOWED
UNDERBARREL	HELLSCREAM CORVUS MASTERKEY FORBIDDEN
COMB	ALL ALLOWED
RAIL	ALL ALLOWED

SEKUNDÄR-AUFSÄTZE

MUZZLE	ALL ALLOWED
BARREL	ALL ALLOWED
LASER	ALL FORBIDDEN
OPTIC	UP TO 1,5X ZOOM ALLOWED
GRIP	AKIMBO FORBIDDEN
MAGAZINE	MAXIMUM 45 ROUNDS MAGAZINE ALLOWED
AMMUNITION	ONLY HIGH VELOCITY ALLOWED
TRIGGER ACTION	ALL ALLOWED

FIELD UPGRADE

FIELD UPGRADE	DEAD SILENCE ONLY
---------------	-------------------