



MIN
REGELWERK



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 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. 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 Gegner team 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 Gegner team 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 abgegeben 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 Gegner team 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 FALSCHER 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 Gegner teams 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	10 Runden
Zwei Vorsprung-Regel	Aus
Zwei Vorsprung - MAX. Runden	8 Runden
Rundenwechsel	Jede Runde
Spiel-Countdown	45 Sekunden
Runden-Countdown	5 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	Aus
TRAGEOBJEKT MANUELL FALLEN LASSEN	An

SPIELER

Anzahl der Leben	1 Leben
Maximale Gesundheit	25 Punkte
Regeneration	Ohne
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	Nein
Radar immer an	Aus
Waffenpings auf der Minikarte	Aus
Waffenpings auf dem Kompass	Aus
Feind auf dem Kompass	Aus
Einstiegsverzögerung	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegverzögerung nach Suizid	Ohne
Einsteig erzwingen	An
Team-Zuteilung	Aus
Teambeschuss	An
Teamabschuss-Strafgrenze	2 Abschüsse

GAMEPLAY

Identische Ausrüstungen erzwingen	Aus
Vorräte Abwurfzeit	Aus
Einstiegskamera	An
Hardcore Modus	An
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-Fortschritt	Aus
Mehrfache Abschussserien	Aus
Abschussserie-Lotterie	Aus
Ausrüstungsverzögerung	Aus
Schutz vor Ausrüstung	10 Sekunden
Kampfrufe	Aus
Ansagerdialoge	Aus
Dynamische Kartenelemente	Aus

WAFFEN

ALLE WAFFEN AUF MW2 SIND VERBOTEN

PRIMÄRWAFFEN ERLAUBT

Sturmgewehre

SVA 545
MTZ-556
HOLGER 556
MCW
DG-58
FR 5,56

KAMPFGEWEHRE

ALLE VERBOTEN

MASCHINENPISTOLE

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

SCHROTFLINTEN

ALLE VERBOTEN

LMGS

ALLE VERBOTEN

DMRS

ALLE VERBOTEN

SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

KATT-AMR

NAHKAMPF

ALLE VERBOTEN

SEKUNDÄRWAFFEN ERLAUBT

HANDFEUERWAFFE

COR-45

WERFER

ALLE VERBOTEN

NAHKAMPF

AUSWEIDEMESSER
KARAMBIT

AUFSÄTZE

ALLE UMBBAUKITS SIND VERBOTEN

MÜNDUNGEN

ALLES ERLAUBT

LAUF

ALLES ERLAUBT

LASER

ALLE VERBOTEN

ABZÜGE

ALLES ERLAUBT

SCHAFT

ALLES ERLAUBT

GRIFF

ALLES ERLAUBT

WANGENERHÖHUNG

ALLES ERLAUBT

BOLZEN

ALLES ERLAUBT

MAGAZINE

Max. 50 Schuss
Schaden erhöhung VERBOTEN

VERBOTENE UNTERLÄUFE

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

MUNITION

5,56 Nato Niedrige Körnung
5,56 Nato Hohe Körnung
5,56 Hochgeschwindigkeit

VISIERE

CRONEN-MINIPUNKT
CRONEN MINI PRO
MK. 3 REFLEKTOR
MONOKEL-CT90
NYDAR-MODEL 2023
SCHIEFERREFLEKTOR
SLIMLINE PRO
SZ MINI
SZ SIGMA-IV-VISIER



AUSRÜSTUNG

TAKTIK ERLAUBT

Blendgranate - Betäubung - max. 3x Smoke

PRIMÄR ERLAUBT

Splitter - Semtex - Wurfmesser

FELDAUFRÜSTUNG ERLAUBT

Totenstille

HANDSCHUHE ERLAUBT

Schnell Griff Handschuhe
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

MAPPOOL

AFGHAN
ESTATE
FAVELA
HIGHRISE

INVASION
KARACHI
QUARRY
RUNDOWN

SCRAPYARD
SKIDROW
SUB BASE
TERMINAL

UNDERPASS



SONSTIGES

ZUSATZ SNIPER

Es darf maximal ein Spieler pro Team eine Sniper ausgerüstet haben.

VERBOTENE COSMETICS

SKINS

V4L3RIA
GAIA (BAUM SKIN)
Black Noir
IO

WAFFENBILDSCHIRM

Jeglicher sprechender
Waffenbildschirm

FINISHER

Taktisches Haustier: Merlin
Taktisches Haustier: Megabyte

PLATTFORM INFO

NUR Konsolen-Spieler erlaubt!

WIR FREUEN UNS AUF EUER FEEDBACK!



MIN RULESET



GENERAL RULES AND REGULATIONS

By joining the league/tournament, you agree to all points of the rules and regulations and ensure compliance with them wherever possible. Changes will always be communicated promptly and marked separately or stored in the changelog.

As the league/tournaments are run on a voluntary basis, any compensation will be refused after an exclusion is contradicted.

§1 NETIQUETTE

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

§2 RULEBOOK ADJUSTMENTS

The admin team can make changes to the rules at any time. The admin team is obliged to announce changes to the rules in the group provided for this purpose. Each team is obliged to inform itself of any changes before the start of a game.

§3 DUTIES/RIGHTS OF THE TEAMS

Each registered team undertakes to keep the league running and to support this by to support this by adhering to the match days. A screenshot must be of each map played and must be available for possible comparisons for 14 days. days for possible comparisons. You can also use the upload on the the OPL page can be used for this purpose. The teams have a right to this, that the league is run in their interests and that requests and and feedback are treated accordingly and implemented where possible and be implemented. After 3 non-participations the team will be set inactive.

§4 DEDUCTION OF LEAGUE POINTS

The admin team is authorized to deduct league points in cases of hardship. This should be the last resort and will only be used in cases of serious violations. The entire admin team must decide this unanimously.

§5 MINIMUM AGE

Every player declares to have reached the minimum age of 18 years when joining. In case of suspicion, the admin team is authorized to check this. If the suspicion is confirmed, this will be penalized with a deduction of the team's league points. team will be penalized.



§6 GENTLEMENS AGREEMENT

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

§7 CONSOLE PROTECTION

In principle, each team must agree to allow the use of a handcam. allow. In case of suspicion or at the request of the opposing team, a responsible person from the from the WeSportsLeague team may check this.

The respective players agree to the connections of the console, and the controller to the responsible person and to keep his camera camera on the controller for the entire duration of the game.

§8 ACCOUNTSHARING

Account sharing is not permitted and, in case of doubt be checked by an admin in case of suspicion.

If the suspicion is confirmed, the player may be banned, as well as a deduction of points.

§9 ADDITIONAL HARDWARE / prohibited hardware

Mouse, keyboard, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max and similar similar hardware, are prohibited and, if proven, will lead to exclusion from the league

§10 SUSPENDED / NOT REGISTERED PLAYERS

Each team is obliged to check and report this BEFORE the start of the game.

At the start of the game, both teams agree to the opponent's lineup.

§11 Player ban

Unrivaled League: Players who join the team for the first time are banned from playing for 14 days. Players who join during the first match day are not banned.

Unbound League: Players who join the team have a player ban of 7 days. Players who join during the first matchday have no suspension period.

Rapid League: Players who join the team have a player ban of 3 days. Players who join during the first match day have no suspension period.

The ban can be lifted by the opponent (see GA's).

If a player leaves the team by mistake or for other undefined reasons, but rejoins within 24 hours without being joined to another team, the ban is to be considered null and void.

The date of joining can be viewed on the team page.



§12 Activision ID

Every player is obliged to enter his Activision ID correctly on Opl. Otherwise the authorization to play is missing and the player does not have to be authorized by the opposing team.

§13 Team affiliation/league place affiliation

If the leader removes the team for undetermined reasons, although the league place was earned as a team, this is an individual case, which is carried out by the admin team.

§14 MATCH PROTESTS

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

§15 ff-time

Matches 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 completed map ban, the game will be started with a shortage of players. will be started. The missing player(s) may join at any time.

§16 HOST LAW

The host must come from the D-A-C-H region; if no host is available from this region is available, the host right is transferred to the opponent. Should none of the teams be able to provide a host from the region, then this paragraph is not used.

The team that bans first has the right to host and can provide a suitable host. host. This right can also be ceded to the opponent, by handing over the first ban. The non-hosting team has the choice of sides.

§17 HIGHPING

Should the entire team have a high ping (>100) (this must be proven!), then a host change can be requested after the map can be demanded. Proof: A clip with a minimum length of 30 seconds and screenshots of the rest of the team.

§18 GAME ABORT / REHOST

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



§19 PLAYER DROPOUT

If a player is eliminated at the start of a round (this must be proven by a screenshot), the game must be terminated. The respective player has 5 minutes to reconnect. If the player can no longer connect a player change may be made.

§20 PLAYER CHANGE

Players may be changed after each map. This must be done quickly and not delay the game.

Exception see §19 A total of 4 changes may take place. There may several changes can take place at the same time, as long as the maximum maximum number of permitted changes is not exceeded. A substituted player may not be substituted again at a later time. be substituted at a later time.

§21 Match-fixing

Matches may not be arranged so that they are scored in favor of one team team and must be played regularly.

Games in which teams from the same organization play against each other will be played against each other at the beginning of the season and must allow a spectator, if no cast is possible. This also applies to all games in cases of suspicion. In the event of a violation, this will be assessed with a deduction of league points.

§22 SERVER PROBLEMS / UPDATES

If there are server-side problems, the match can be postponed. On the update day, the match can also be postponed if a team cannot can ensure that there are enough players available for the update.



§23 MAPBAN

If a team deliberately delays the mapban, the opposing team may object to this. If a team is objected to by the opposing team. The team will then be assigned random maps. As a guideline, any single ban that lasts longer than 3 minutes per map, be considered a delay. In principle, every team should endeavor to complete the mapban as quickly as possible after the start of the ban. If a team needs more than 10 minutes for the first ban, random maps can be drawn by the admin.

§24 incorrect equipment/ PERKS/ EQUIPMENT

In this case, the opponent must be informed of this by teamkilling / leaving the game and informing through the match chat. The round in question is scored for the team that is in the right. In the event of a protest involving an admin is involved, a screenshot or clip must always be available.

If the wrong equipment is used or if it has been used too much the round in question will be scored for the team that used the correct equipment or the correct amount of equipment.

§25 OUT OF MAP

If someone leaves the playable area of the map, they must return to the area back in where they left. If the player uses this to help himself to a position otherwise unreachable, the round is invalid and may be repeated at the be repeated at the request of the opposing team.

§26 DLC weapons

All DLC weapons are prohibited until explicitly approved by the admins.

§27 Number of teams in leagues

The fixed number of teams in a league are:

- 8 teams Unrivaled League
- 12 teams Unbound League
- 12 teams Rapid League
- 12 teams 2v2 League

This may vary depending on the number of registered participants and can be adjusted between seasons if necessary.

§28 Bug using

Game bugs may not be exploited and can lead to the loss of a round. In the event of a protest in which an admin is involved, a screenshot or clip must always be available.



GAME SETTINGS

GAME

ROUND TIME LIMIT	1 M: 30 S
ROUND WIN LIMIT	10 Rounds
WIN BY TWO RULE	Off
WIN BY TWO MAX ROUNDS	8 Rounds
ROUND SWITCH	Every Round
MATCH START TIME	45 Seconds
ROUND START TIME	5 Seconds
SKIP INFIL	On
PRACTICE ROUND	Off
INPUT SWAP ALLOWED	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	Off
MANUAL DROP CARRY OBJECT	On

PLAYER

NUMBER OF LIVES	1 Life
MAX HEALTH	25 Points
HEALTH REGENERATION	None
ENABLE ARMOR	Off
SPAWN ARMOR	None
SPAWN ARMOR PLATES	None
THIRD PERSON VIEW	Off
TACTICAL SPRINT	On
WEAPON MOUNTING	Off
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 REVIVE TIMEOUT	Unlimited
TEAM REVIVE TIME	5 Seconds
TEAM REVIVE HEALTH	30 (Hardcore)



TEAM

	Player View
SPECTATING	Off
3RD PERSON SPECTATING	Off
KILLCAM	On
ENABLE MINIMAPS	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 RESPAWN	On
TEAM ASSIGNMENT	Off
FRIENDLY FIRE	On
TEAM KILL PUNISH LIMIT	2 Kills

GAMEPLAY

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



WEAPONS

ALL WEAPONS FROM MW2 ARE PROHIBITED

PRIMARY ALLOWED

Assault rifles

SVA 545
MTZ-556
HOLGER 556
MCW
DG-58
FR 5,56

BATTLE RIFLES

ALL BANNED

SMGS

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

SHOTGUNS

ALL BANNED

LMGS

ALL BANNED

MARKSMAN RIFLES

ALL BANNED

SNIPER RIFLES

KATT-AMR

MELEE

ALL BANNED

SECONDARY ALLOWED

HANDGUNS

COR-45

LAUNCHERS

ALL BANNED

MELEE

GUTTER KNIFE
KARAMBIT

ATTACHMENTS

ALL CONVERSION KITS ARE PROHIBITED

MUZZLE

ALL ALLOWED

BARREL

ALL ALLOWED

LASER

ALL BANNED

TRIGGER ACTION

ALL ALLOWED

STOCK

ALL ALLOWED

REAR GRIP

ALL ALLOWED

COMB

ALL ALLOWED

BOLT

ALL ALLOWED

MAGAZINE

Max. 50 shots mag
Damage increase BANNED

BANNED UNDERBARRELS

Bipod V9 Grip
CORE BP2
Level Aim Bipod
Cornerstone Bipod
XTen Stable Shot
SPW 40mm Drill
Burrow 500 Drill Charge
Corvus Masterkey

AMMUNITION

5,56 Nato low grain rounds
5,56 Nato high grain rounds
5,56 High velocity

OPTIC

CRONEN MINI DOT
CRONEN MINI PRO
MK. 3 REFLECTOR
MONOCLE CT90
NYDAR MODEL 2023
SLATE REFLECTOR
SLIMLINE PRO
SZ MINI
SZ SIGMA-IV OPTIC



EQUIPMENT

TACTICAL ALLOWED

STUN GRENADE - FLASH - MAX. 3X SMOKE

PRIMARY ALLOWED

FRAG GRENADE - SEMTEX - THROWING KNIFE

FIELD UPGRADE PERMITTED

DEAD SILENCE

GLOVES ALLOWED

QUICK-GRIP GLOVES
COMMANDO GLOVES
ASSAULT GLOVES

BOOTS ALLOWED

LIGHTWEIGHT BOOTS
CLIMBING BOOTS
RUNNING SNEAKERS
TACTICAL PADS
STALKER BOOTS
CONVERT SNEAKERS

GEAR ALLOWED

TAC MASK
MAG HOLSTER
EOD PADDING

VEST ALLOWED

INFANTRY VEST

MAPPOOL

AFGHAN
ESTATE
FAVELA
HIGHRISE

INVASION
KARACHI
QUARRY
RUNDOWN

SCRAPYARD
SKIDROW
SUB BASE
TERMINAL

UNDERPASS



OTHER

ADDITION SNIPER

A maximum of one player per team is allowed to have a sniper equipped.

BANNED COSMETICS

SKINS

V4L3RIA
GAIA (TREE SKIN)
Black Noir
IO

GUN SCREENS

Any talking gun screen

FINISHER

Tactical Pet: Merlin
Tactical Pet: Megabyte

PLATFORM INFO

ONLY console players allowed!

WE ARE LOOKING FORWARD TO YOUR FEEDBACK!