

Waffenbaupläne durch Geld zu erwerbende Waffen sind grundsätzlich nicht erlaubt!

Durch Updates zum Spiel hinzugefügte, erspielbare Waffen und Ausrüstung usw. sind bis zu einer Freigabe nicht erlaubt. Änderungen bei neuer MW3 Season werden geprüft und bekannt gegeben!

Der Spieler darf andere Waffen aufheben, Sekundärwaffe ist Pistole oder Messer Pflicht..

## Inhalt

1. Erlaubte Waffen .....	1
2. Erlaubte Aufsätze Pistole.....	1
3. Erlaubte Aufsätze Sturmgewehr .....	1
4. Erlaubte Aufsätze MP .....	2
5. Erlaubte Ausrüstung.....	2
6. Extras.....	2
7. Abschusserien, Baupläne, Operator-Skins .....	2

### 1. Erlaubte Waffen

Erlaubte Handfeuerwaffen	Cor-45, X12, 9mm Daemon
Erlaubte Sturmgewehre	Alle MW2   MW3 Season 1-4
Erlaubte Kampfgewehre	Keine
Erlaubte Maschinenpistolen	Alle MW2   MW3 Season 1-4, <b>außer:</b> Superie 46
Erlaubte Scharfschützengewehre	Keine
Erlaubte Schrotflinte	Keine
Erlaubte LMGs	Keine
Erlaubte Nahkampfwaffen	Messer: Ausweidemesser, Karambit
Erlaubte DMR	Keine

### 2. Erlaubte Aufsätze Pistole

Mündung - Lauf - Abzug	Alle MW2   MW3 Season 1-4
Griff	Alle MW2   MW3 Season 1-4   <b>außer:</b> Akimbo
Lader	-
Munition	Nur Panzerbrechend & Hohe Körnung
Visier	Alle Rotpunktvisiere MW2   MW3 Season 1-4 unter 2,5 Zoom <b>außer:</b> Thermal, Hybrid und angebauten Laser
Schaft	Keine
Magazin	Keine

### 3. Erlaubte Aufsätze Sturmgewehr

Mündung – Lauf – Griff - Schaft	Alle MW2   MW3 Season 1-4
Kamm	-
Munition	Nur Panzerbrechend & Hohe Körnung
Unterlauf	Alle MW2   MW3 Season 1-4   <b>außer:</b> Zweibeine, Bohrladung, Granatwerfer, Schrotflinten-Unterläufe, Kettensäge.
Visiere	Alle Rotpunktvisiere MW2   MW3 Season 1-4 unter 2,5 Zoom <b>außer:</b> Thermal, Hybrid und angebauten Laser
Magazin	Keine
Laser	Keine

#### 4. Erlaubte Aufsätze MP

Mündung – Schaft – Griff Bolzen - Unterlauf	Alle MW2 +   MW3 Season 1-4
Kamm	-
Munition	Nur Panzerbrechend & Hohe Körnung. <b>Standardmunition über 35 Schuss sind nicht erlaubt!</b>
Unterlauf	Alle MW2   MW3 Season 1-4 <b>außer:</b> Bohrladung, Granatwerfer, Schrotflinten-Unterläufe.
Visier	Alle Rotpunktvisiere MW2   MW3 Season 1-4 unter 2,5 Zoom <b>außer:</b> Thermal, Hybrid und angebauten Laser
Laser	<b>Keine</b>
Magazin	<b>Keine</b>

#### 5. Erlaubte Ausrüstung

Taktik	Rauchgranate, Blendgranate
Primär	Nur Splittergranate
Weste	Nur Infanterieweste
Feldaufrüstung	Nur Totenstille

#### 6. Extras

<b>Erlaubte Extras   AN  </b>	
<b>Erlaubte Extras:</b> > Schnellgriff-Handschuhe, Sturmhandschuhe. > Verdeckte Sneakers, Leichte Stiefel. > Gestohlenes IFF-Stroboskob, Magazinhalter, Knochenschall-Headset.	

#### 7. Abschusserien, Baupläne, Operator-Skins

Erlaubte Abschusserien	<b>Alle verboten</b>
Waffenbaupläne, Waffenskins	Erlaubt, solange die Aufsätze dem Regelwerk entsprechen. Siehe unter Klasseneditor, Waffen und Aufsätze!
Erlaubte Operator Skins Teams müssen <u>einheitlichen Operator-Skin</u> benutzen	<b>MW3 = Specru: <i>Rocket, Blueprinnt (Standardskins)</i></b> <b>MW3 = Kortac: <i>Thirst, Blace (Standardskins)</i></b> <b>MW2: = <i>Specru (Standardskins)</i></b> <b>MW2: = <i>Kortac (Standardskins)</i></b>

Alle Regeln findet Ihr auf der Webseite der entsprechenden Liga unter Rules!

<https://germanleagueofesports.com>

GLoE nimmt sich das Recht heraus, den Klassen-Editor jederzeit zu ändern oder zu erweitern.

Die Community entscheidet ob zur nächsten MW3 Season ein update der Regeln stattfinden soll!