



Waffenbaupläne und durch Geld zu erwerbende Waffen sind grundsätzlich nicht erlaubt!

Durch Updates zum Spiel hinzugefügte, erspielbare Waffen/Extras/Operator/usw. sind bis zu einer Freigabe nicht erlaubt. Änderungen bei neuer MW3 Season bestimmt die Community!

Es ist nur ein Scharfschützengewehr pro Team erlaubt. Der Spieler darf andere Waffen aufheben, allerdings darf das Scharfschützengewehr nicht von anderen Spielern aufgehoben werden.

Inhalt

| | |
|--|---|
| 1. Erlaubte Waffen | 1 |
| 2. Erlaubte Aufsätze Pistole..... | 1 |
| 3. Erlaubte Aufsätze Sturmgewehr | 1 |
| 4. Erlaubte Aufsätze Kampfgewehr | 2 |
| 5. Erlaubte Aufsätze MP | 2 |
| 6. Erlaubte Aufsätze Scharfschützengewehr | 2 |
| 7. Erlaubte Ausrüstung..... | 2 |
| 8. Extras..... | 3 |
| 9. Abschusserien, Baupläne, Operator-Skins | 3 |
| 10. GLoE | 3 |

1. Erlaubte Waffen

| | |
|--------------------------------|--|
| Erlaubte Handfeuerwaffen | Cor-45, X12, 9mm Daemon |
| Erlaubte Sturmgewehre | Alle MW2 + MW3 |
| Erlaubte Kampfgewehre | Alle MW2 + MW3 |
| Erlaubte Maschinenpistolen | Alle MW2 + MW3 |
| Erlaubte Scharfschützengewehre | Katt-AMR + SP-X80 (nur mit Standartvisieren) |
| Erlaubte Schrotflinte | Keine |
| Erlaubte LMGs | Keine |
| Erlaubte Nahkampfwaffen | Keine |
| Erlaubte Nahkampfwaffen | Keine |
| Erlaubte DMR | Keine |

2. Erlaubte Aufsätze Pistole

| | |
|------------------------|---|
| Mündung - Lauf - Abzug | Alle MW2 + MW3 |
| Griff | Alle MW2 + MW3 außer: Akimbo |
| Lader | - |
| Munition | Nur Panzerbrechend |
| Visier | Alle Rotpunktvisiere MW2 + MW3 unter 2,5 Zoom außer: Thermal, Hybrid und angebauten Laser |
| Schaft | Keine |
| Magazin | Keine |

3. Erlaubte Aufsätze Sturmgewehr

| | |
|---------------------------------|--------------------|
| Mündung – Lauf – Griff - Schaft | Alle MW2 + MW3 |
| Kamm | - |
| Munition | Nur Panzerbrechend |

| | |
|-----------|--|
| Unterlauf | Alle MW2 + MW3 außer: Zweibeine, Bohrladung, Granatwerfer, Schrotflinten-Unterläufe, Kettensäge. |
| Visiere | Alle Rotpunktvisiere MW2 + MW3 unter 2,5 Zoom außer: Thermal, Hybrid und angebauten Laser |
| Magazin | Keine |
| Laser | Keine |


4. Erlaubte Aufsätze Kampfgewehr

| | |
|---------------------------------|--|
| Mündung – Lauf – Schaft - Griff | Alle MW2 + MW3 |
| Kamm | - |
| Munition | Nur Panzerbrechend |
| Unterlauf | Alle MW2 + MW3 außer: Zweibeine, Bohrladung, Granatwerfer, Schrotflinten-Unterläufe, Kettensäge. |
| Visier | Alle Rotpunktvisiere MW2 + MW3 unter 2,5 Zoom außer: Thermal, Hybrid und angebauten Laser |
| Magazin | Keine |
| Laser | Keine |

5. Erlaubte Aufsätze MP

| | |
|--|---|
| Mündung – Schaft – Griff Bolzen - Unterlauf | Alle MW2 + MW3 |
| Kamm | - |
| Munition | Nur Panzerbrechend |
| Unterlauf | Alle MW2 + MW3 außer: Bohrladung, Granatwerfer, Schrotflinten-Unterläufe. |
| Visier | Alle Rotpunktvisiere MW2 + MW3 unter 2,5 Zoom außer: Thermal, Hybrid und angebauten Laser |
| Laser | Keine |
| Magazin | Keine |
| | |

6. Erlaubte Aufsätze Scharfschützengewehr

| | |
|---|---|
| Mündung – Schaft – Griff Schiene - Unterlauf | Alle MW2 + MW3 |
| Kamm | - |
| Munition | Nur Panzerbrechend |
| Lauf | Alle MW2 + MW3 |
| Visier | Keine |
| Magazin | Keine |
| Laser | Keine |
|  | Es ist nur ein Scharfschützengewehr pro Team erlaubt. Der Spieler darf andere Waffen aufheben, allerdings darf das Scharfschützengewehr nicht von anderen Spielern aufgehoben werden. |

7. Erlaubte Ausrüstung

| | |
|----------------|----------------------------|
| Taktik | Rauchgranate, Blendgranate |
| Primär | Splittergranate |
| Feldausrüstung | Keine |

8. Extras

| Erlaubte Extras Aus | Keine (siehe Bemerkungen) |
|--|---------------------------|
| Bitte um Beachtung bei Lobbyeinstellungen! Generell gilt Extras auf Aus, außer bei Lobbyproblemen (wird von der Liga-Leitung mitgeteilt). Gameplay: Extras auf AN Erlaubte Extras: 1.) Handschuhe: Schnellgriff-Handschuhe 2.) Stiefel: Leichte Stiefel 3.) Ausstattung: Gestohlenen IFF-Stroboskop | |

9. Abschusserien, Baupläne, Operator-Skins

| | |
|--|--|
| Erlaubte Abschusserien | Alle verboten |
| Waffenbaupläne | Alle verboten |
| Erlaubte Operator Skins Teams müssen einheitlichen Operator-Skin benutzen | <u>MW3 = Specru: Rocket</u> – <u>MW2: = Specru</u> <u>MW3 = Kortac: Thirst</u> – <u>MW2: = Kortac</u> |

10. GLoE

Alle Regeln findet Ihr auf der Webseite unter Regelübersicht!

<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!