



Es ist nur eine DMR pro Team erlaubt. Der Spieler darf andere Waffen aufheben, allerdings darf das DMR nicht von anderen Spielern aufgehoben werden. Als Sekundärwaffe ist Pistole Pflicht.
 Alle Aufsätze müssen wie beschrieben bei jeder Waffe ausgerüstet werden.

Inhalt

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

1. Erlaubte Waffen

| | |
|--------------------------------|---|
| Erlaubte Handfeuerwaffen | Cor-45 |
| Erlaubte Sturmgewehre | TAQ-56, Kastov 762 |
| Erlaubte Kampfgewehre | Keine |
| Erlaubte Maschinenpistolen | HRM-9 |
| Erlaubte Scharfschützengewehre | Keine |
| Erlaubte Schrotflinte | Keine |
| Erlaubte LMGs | Keine |
| Erlaubte Nahkampfwaffen | Keine |
| Erlaubte Nahkampfwaffen | Keine |
| Erlaubte DMR | Kar 98K |
| !!! | Alle genannten Waffen und Aufsätze müssen verpflichtend genutzt werden! |

2. Erlaubte Aufsätze Pistole

| | |
|------------------------|---|
| Mündung - Lauf - Abzug | ELR Blackfire-Kompensator XS – Leichter XRK Swiftshot-Lauf – XRK Lightning Fire |
| Griff | Keine |
| Lader | Keine |
| Munition | .45 Auto Gehärtet |
| Visier | Keine |
| Schaft | Keine |
| Magazin | Keine |

3. Erlaubte Aufsätze Sturmgewehr

| | |
|-----------|-------------------------------|
| Mündung | VT-7 Spiritfire-Schalldämpfer |
| Kamm | Keine |
| Munition | Nur Panzerbrechend |
| Unterlauf | Keine |
| Visiere | Keine |
| Magazin | Keine |
| Laser | Keine |

4. Erlaubte Aufsätze MP

| | |
|--|---|
| Mündung – Schaft – Griff Bolzen - Unterlauf | Keine |
| Kamm | Keine |
| Munition | Nur Panzerbrechend |
| Lauf | Keine |
| Visier | Keine |
| Laser | Keine |
| Magazin | Keine |
| !!! | Es sind nur zwei MP's pro Team erlaubt. |

5. Erlaubte Aufsätze DMR

| | |
|---|---|
| Mündung – Schaft – Unterlauf | Keine |
| Munition | Nur Panzerbrechend |
| Lauf | Keine |
| Visier | SP-X 80 6,6X |
| Laser | Keine |
|  | Es ist nur ein DMR pro Team erlaubt. Der Spieler darf andere Waffen aufheben, allerdings darf das DMR nicht von anderen Spielern aufgehoben werden. |

6. Erlaubte Ausrüstung

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

7. Extras

| Erlaubte Extras |
|--|
| <p>Bitte um Beachtung bei Lobbyeinstellungen!</p> <p>Gameplay: Extras auf AN</p> <p>Erlaubte Extras:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Handschuhe: Schnellgriff Handschuhe ➤ Stiefel: Geländestiefel ➤ Ausstattung: Magazin Halfter |

8. Abschusserien, Baupläne, Operator-Skins

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

9. 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!