



Präampel der German League of E-Sports

Deutschland, Österreich und Schweiz

Promod-Liga S&D 5vs5 | GloE, 20.07.2024 / Season 4/5. (Alpha V1.0)

Inhalt

1

Präampel der German League of E-Sports

Deutschland, Österreich und Schweiz

Promod-Liga S&D 5vs5 | GloE, 20.07.2024 / Season 4/5. (Alpha V1.0)..... 1

Inhalt 1

1	Geltungsbereich	2
2	Änderung des Regelwerks	2
3	Disclaimer	2
4	Verstöße und Disqualifizierung	2
5	Verbindung, Spielerdrop, Verspätung/Nichterscheinen	2
6	Promod-Liga	3
7	Terminverschiebung / Anzahl der Spieler (Betrifft alle Ligen)	3
8	Spielerwechsel	3
9	Termine / Ergebniseintragung	4
10	Rehost	4
11	Updateregelung	5
12	Teilnahmebedingungen: Spieler(Innen)	5
13	Beweisbilder/-Videos/-Tickets	5
14	Zusatzhardware und illegale Programme	5
15	Cheaten/Protest	6
16	Spielberechtigung	6
17	Anti-Cheat Software PC und Konsolen Überwachung	6
18	Benutzung von MOSS:	7
19	Konsolenüberwachung (Betaphase)	8
20	Mapwahl / Mappool	8
21	Lobbyeinstellungen	8
22	Übungsrunde	8
23	Spieleinhalte	9
24	Waffenklassenwechsel	9
25	CoDCaster & Livestreams	10
26	Livestreams	10

1 Geltungsbereich

**German League of E-Sports ist gegen jede Form von digitaler Gewalt im E-Sport:
Gemeinsam für Fair Play!**



Dieses Regelwerk gilt für die Crossplay GLoE Liga: Season 4/5 MW3 (2024) Promod-Liga S&D 5vs5 (Alpha), unabhängig der Plattform. (Crossplay) Mit der Teilnahme an der Liga akzeptiert jedes Teammitglied dieses Regelwerk. Jeder Spieler ist eigenständig dafür verantwortlich, sich über die aktuelle Version des Regelwerkes zu informieren. Nicht erfasste Situationen vom Regelwerk, unterliegen der Entscheidung der Ligaleitung.

2 Änderung des Regelwerks

GLoE behält sich das Recht vor, nicht in diesem Regelwerk festgehaltenes, jedoch unsportliches oder unfaires Verhalten oder Vorgehen, als solches zu bestrafen. Sollte eine Änderung des Regelwerks notwendig sein, so darf diese Änderung während der Season vorgenommen werden und wird an alle Teams kommuniziert.

3 Disclaimer

Sollte ein Absatz oder eine Regel in diesem Regelwerk sich als ungültig, unrechtmäßig oder undurchsetzbar herausstellen oder gegen geltendes Recht verstoßen, so behält der Rest des Regelwerkes seine Gültigkeit. Als geltendes Recht wird das deutsche Recht angesehen. Ebenso liegt die Entscheidung über jede nicht in diesem Regelwerk festgehaltene Situation im Ermessen und in der Entscheidungsgewalt der Ligaleitung und der Admins.

4 Verstöße und Disqualifizierung

GLoE gestattet keine Vereinbarungen der Teams untereinander, welche die Geltung des Regelwerkes beschneiden oder dieses gänzlich ungültig machen. Verstöße gegen das Regelwerk können mit Sperren geahndet werden. Sollte ein Team disqualifiziert werden, so bezieht sich diese Disqualifizierung auf die gesamte Liga oder Turniere. Sollte ein Spieler gebannt werden, so wird die Dauer des Bans von der Turnierleitung festgelegt. Jegliche mehrfachen Verstöße gegen das Regelwerk können härter bestraft werden. Bei nicht Einhalten einer Regel kann eine Verwarnung (gelbe Karte) erfolgen. Nach 2 Verwarnungen (gelb) erfolgen 2 Spiele Sperre! Die Höhe der Verwarnung bestimmt der Supervisor je nach Schwere des Vergehens!

5 Verbindung, Spielerdrop, Verspätung/Nichterscheinen

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, die für ihn bestmögliche Verbindung, unter Berücksichtigung der Region und der technischen Gegebenheiten, zu gewährleisten (Ping). Die maximale Latenz beträgt 100ms. Bei bereits erhöhtem Ping (noch unter 100) darf der Spieler weiterspielen oder kann durch einen Ersatzspieler ausgetauscht werden.

Sollte ein Spieler diese Grenze wiederholt übersteigen, so hat zuerst ein Rehost stattzufinden, bevor ein Matchprotest eröffnet werden darf. Sollte ein Protest eröffnet werden, so wird das Match unterbrochen und muss, falls das Problem nicht behoben wird, mit den verbleibenden Spielern die Runde zu Ende gespielt werden. Kann ein Spieler aufgrund von Latenzproblemen die Lobby nicht wieder betreten, muss entweder ein Ersatzspieler seinen Platz einnehmen oder das Spiel muss in Unterzahl (mindestens 4 Spieler) fortgesetzt werden. Für die Gültigkeit eines Protestes genügt ein Screenshot einer Runde, in der der Highping sichtbar ist. Ein Videobeweis des betroffenen Spielers kann zeigen, wie viele Runden dieser Zustand bestand, um genau festzustellen, wie viele Runden aufgrund der Latenzüberschreitung wiederholt werden müssen. Verlässt ein gesamtes Team eine Runde ohne Protest, erhält das verbleibende Team den Punkt für diese Runde.

Ein Rehost kann genutzt werden, um einen Ersatzspieler hinzuzufügen. Jeder Spieler ist selbst für seine Internetverbindung sowie für Soft- und Hardware verantwortlich.

Ein Rehost kann genutzt werden, um einen Ersatzspieler hinzuzufügen. Jeder Spieler ist selbst für seine Internetverbindung sowie für Soft- und Hardware verantwortlich.

6 Promod-Liga

Die Liga wird innerhalb eines festgelegten Zeitraums gespielt. Jede Liga ist unter `Ligen` aufgeführt und der genaue Zeitplan ist dort hinterlegt. Der Austritt aus der Liga ist nach Rücksprache mit einem Admin jederzeit möglich. Das System legt einen Spieltag fest (z.B. Mittwoch, 05.07.2023 21:00h) Ein Spieltag dauert 7 Tage, von Dienstag, 04.07.2023 20:30 Uhr bis Dienstag, 11.07.2023 23:59 Uhr. Jedes Team trifft einmal aufeinander. Pro Sieg gibt es 3 Punkte, bei Unentschieden 1 Punkt und bei Niederlage 0 Punkte.

Das Heimteam erstellt im Discord einen Matchday-Thread, in dem ein Termin vereinbart werden kann. Sobald ein Termin feststeht, muss der @Supervisor in dem Channel markiert werden. Danach öffnet sich ein Matchday mit drei Channels: MapBan, Notizen und Besprechungsraum. Im Channel 'Notizen' könnt ihr mit euren Gegnern kommunizieren. Reagiert ein Team bis Ende des Spieltages (hier 11.07.2023, 23:59 Uhr) nicht auf einen vorgeschlagenen Termin, kann eine Win-Forderung (WF) gestellt werden. Der Liga-Admin wird dies prüfen und ein 48:0 + 3 Punkte vergeben. Jedes Team ist dafür verantwortlich, einen Termin zu finden und zu vereinbaren. Kümmern sich beide Teams nicht um einen Termin, werden beide mit 0:48 und -3 Punkten bestraft. Reagiert ein Team dreimal nicht auf Terminvorschläge, wird es aus der Liga ausgeschlossen und erhält pro Spiel -3 Punkte und 0:48 Runden. Sollte es nicht möglich sein, die Frist innerhalb des Spieltages einzuhalten, kann über ein Ticket beim Liga-Admin eine Ausnahme beantragt werden.

7 Terminverschiebung / Anzahl der Spieler (Betrifft alle Ligen)

Erscheint ein Team am vereinbarten Spieltag nicht, gilt dies als Sieg für das erschienene Team. Ein Screenshot mit erkennbarem Datum und Uhrzeit muss als Beweis im vorgesehenen Match-Channel hochgeladen werden, es sei denn, ein Supervisor ist anwesend. Mit beidseitigem Einverständnis darf ein terminiertes Match am selben Tag verschoben werden, z.B. von 20:00 Uhr auf 20:30 Uhr. Die Verschiebung muss einem Admin mitgeteilt werden, um eine Überwachung des Matches zu gewährleisten. Kann ein Team nicht die volle Anzahl an Spielern für ein vereinbartes Spiel aufbringen, muss das Spiel mit der vorhandenen Anzahl (mindestens 4 Spielern) gespielt werden. Die Liga-Admins sind darüber im Voraus zu informieren. Sollte ein Team an einem Spieltag keine vier Spieler zusammenbekommen, gewinnt das gegnerische Team automatisch. Eine Terminverschiebung via Discord im Channel #Notizen ist bis maximal **8 Stunden** vor Spielbeginn möglich und gilt nicht für spontan ausgemachte Termine. Die Terminverschiebung muss dem Gegnersteam und dem zuständigen Liga-Admin mitgeteilt werden.

8 Spielerwechsel

2vs2: 1 Ergänzungsspieler

3vs3: 1 Ergänzungsspieler

4vs4: 2 Ergänzungsspieler

5vs5: 3 Ergänzungsspieler

6vs6: 3 Ergänzungsspieler

Ergänzungsspieler dürfen beim Mapwechsel oder innerhalb des Matches bei erheblichen Problemen ausgewechselt werden. Der ausgewechselte Spieler darf nicht mehr in das Match eingreifen. Vor dem Start der nächsten Runde muss der Teamleader die ausgewechselten Spieler im Matchchat bekannt geben. Ein bereits ausgewechselter Spieler kann nicht erneut eingewechselt werden. Bei publisherseitigen Problemen wie Disconnects, Highping etc. darf auch während des Matches eine Auswechslung erfolgen. Ist kein Liga-

Admin anwesend, muss der Teamleader davon einen Screenshot mit Begründung im Match-Channel hochladen.

9 Termine / Ergebniseintragung

Termine in der Spieltag-Liga dürfen maximal zweimal abgelehnt werden. Sollte ein Team wegen Urlaub, Krankheit usw. länger keine Matches absolvieren können, muss dies einem Liga-Admin mitgeteilt werden.

Die Terminfindung wird kompakter und flexibler und findet ausschließlich über einen Discord-Channel statt:

1. Team A (Heimteam) nimmt Kontakt zur Terminfindung mit dem Gegner auf.
2. Team B nimmt den Termin an.
3. Ein Matchday wird erstellt (siehe Video im Discord unter #matchday).
4. Ein Admin trägt das Match mit Tag und Uhrzeit auf der Webseite ein.
5. Am vereinbarten Tag wird das Match absolviert. 15 Minuten vor Matchstart beginnt der Mapbann im Discord.
6. Ergebnismeldungen sind innerhalb von 24 Stunden nach Matchende von Team A auf der Webseite einzutragen. In Absprache kann dies auch vom Gegnersteam erledigt werden. Bei fehlender Ergebnismeldung behalten wir uns vor, eine Strafe gegen das jeweilige Team zu verhängen, ausgenommen bei einem Matchprotest.

Siehe unter FAQ auf der Liga-Webseite, wie ein Ergebnis eingetragen wird: <https://germanleagueofesports.com/faq/liga-ergebnismeldung.html>

Nach jeder gespielten Map muss ein Screenshot in den Match-Channel eingesendet werden. Wenn kein Supervisor das Spiel überwacht, muss dies von beiden Teams gemacht oder mit einer Emoji bestätigt werden, dass der Screenshot korrekt ist. Screenshots sind sieben Tage aufzubewahren. Ist ein Liga-Admin anwesend, wird dieser die Screenshots im Match-Channel hochladen

10 Rehost

Jedem Team steht pro Map ein Rehost zu. Dieser wird wie folgt vorgenommen:

Das Team, das einen Rehost nutzen möchte, muss innerhalb der ersten 30 Sekunden die Lobby vollständig verlassen, und es darf noch kein Kill gefallen sein. Sollte ein Team aufgrund eines Protests die Lobby verlassen, wird situationsabhängig entschieden, ob der Rehost damit eingelöst wurde. Befindet sich ein Team 10 Minuten nach dem Rehost nicht vollständig in der Spielloobby, muss das Spiel mit den anwesenden Spielern fortgesetzt werden.

Muss aufgrund von publisherseitigen Problemen (z.B. Highping in der gesamten Lobby) ein Rehost vorgenommen werden, wird dieser keinem der beiden Teams angerechnet. Wird das Match mit einem unvollständigen Team gestartet, kann der Rehost genutzt werden, um fehlende Spieler ins Match zu holen. Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, darf er sofort wieder beitreten. Passiert dies zweimal hintereinander, muss ein Auswechselspieler seinen Platz einnehmen. Der rausgeflogene Spieler darf am gesamten Match nicht mehr teilnehmen.

Wird bis zur 2. Runde ein Rehost vorgenommen, muss das Match wieder von 0:0 gestartet werden. Der Liga-Admin kann situationsabhängig auch anders entscheiden. Nach der 2. Runde zählt der aktuelle Punktestand. Bei einem nicht begründeten Rehost (z.B. fehlende Beweislage) wird normal beim letzten Spielstand weitergemacht. Den Anweisungen des Liga-Admins ist Folge zu leisten.

11 Updateregelung

Im Falle eines Updates (größer als 5 GB) am Spieltag, muss der Gegner einer Terminverschiebung zustimmen und kann diese nicht ablehnen. Der neue Termin muss am Tag des festgesetzten Matches - spätestens bis zum eigentlichen Matchbeginn - im Matchup von beiden Parteien festgehalten werden und innerhalb der nächsten 14 Tage nachgeholt werden. Sollte der letzte Spieltag betroffen sein, ist eine Verlegung bis maximal 3 Tage nach Seasonende möglich.

12 Teilnahmebedingungen: Spieler(Innen)

Bei GLoE zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

Jeder Spieler muss von Beginn der Liga oder des Turniers seinem Team beigetreten sein. **Jedes Teammitglied** muss sich auf der **Webseite und im Discord** registrieren. Im Discord muss jeder Teamleiter unter **#bot-commands** ein Team erstellen und seine Mitglieder hinzufügen, um an einer Liga oder einem Turnier teilnehmen zu können. Besteht ein Clan aus mehreren Teams, müssen diese auf der Webseite und im Discord separat angemeldet werden.

- Der Clantag sollte immer einheitlich sein, auch bei Clantag-Bugs.
- Der Spieler muss eine natürliche Person sein.
- Spieler müssen das **18. Lebensjahr** vollendet haben. Das Geburtsdatum ist auf der Webseite keine Pflicht. Mit der Registrierung auf der Webseite stimmt jeder Spieler dieser Regel automatisch zu.
- Jede Person darf nur **einen Account** innerhalb von GLoE besitzen.
- Die Kommunikation in deutscher Schrift und Sprache ist zu gewährleisten.
- **Ist das Spielerprofil fehlerhaft oder unvollständig, ist der Spieler in der Liga nicht spielberechtigt.**
- Jeder Spieler muss seinen Clan, Clantag und die Gaming-Plattform eintragen.
- Spieler müssen ihre Steam-ID und/oder Activision-ID eintragen.
- PlayStation-Spieler müssen ihre PSN-Online-ID und Xbox-Spieler ihren Xbox-Gamertag eintragen.
- Der Spieler darf keine vom Entwickler, Publisher, Spieleplattformen oder Anti-Cheat-System verhängte Strafe haben. Ausgenommen sind Shadowbans, Voice- und Chatbans.

Sollte der Activision-Name oder Teamname geändert werden, muss dies via Supportticket gemeldet werden. Der Gameaccount darf während einer laufenden Season nicht gewechselt werden. Beleidigungen oder respektloses Verhalten während eines Matches (sichtbar/hörbar im Stream) werden individuell von der Ligaleitung bestraft.

13 Beweisbilder/-Videos/-Tickets

Ein Protest während eines Matches kann im Match-Channel (Kennzeichnung: **!Protest**) oder durch Erstellen eines **Tickets** eingereicht werden. Zudem kann ein Protest per PN oder im Matchchannel-Sprachchat dem zuständigen Liga-Admin mitgeteilt werden. Wird ein Matchprotest gestellt, sind Nachweise wie Bilder oder Videos innerhalb von 24 Stunden nach dem Match dem zuständigen Liga-Admin zu übermitteln. Nach 24 Stunden ist es nicht mehr möglich, ein Ticket für das gespielte Match einzureichen. Ein GLoE-Admin wird sich schnellstmöglich melden und die Bearbeitungszeit des Tickets (Bilder und Videos) bekannt geben. Danach erfolgt ein Gespräch zwischen dem Ticket-Ersteller und einem Admin.

14 Zusatzhardware und Illegale Programme

Konsole, Playstation und Xbox: Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max Makro, xAim/ Aim Assist und ähnlich funktionelle Hardware, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der German League of E-Sports. Maus und Tastatur sind nur über direkten Anschluss an der Konsole erlaubt. Standard Aim Assist des Spiels ist erlaubt!

Alle Zusatzprogramme, die ins Spielgeschehen eingreifen, sowie die Nutzung von Makros, Bugs, Exploits und/oder anderen Modifikationen, sind verboten und führen zum sofortigen Ausschluss von der gesamten GLoE-Plattform.

Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Ligaleitung. Hauseigene Programme der Grafikkarte, die Einstellungen wie Kontrast, Farbintensität und Helligkeit verändern, sind erlaubt. Nutzen von Zusatzprogrammen führt zum Ausschluss aus der GLoE Liga.

15 Cheaten/Protest

Die Nutzung von Zusatzhardware und illegalen Programmen wird als Cheaten gewertet.

Die Nutzung von Zusatzhardware und illegalen Programmen wird als Cheaten gewertet.

Besteht der Verdacht, dass ein Spieler cheatet, muss innerhalb von 24 Stunden nach dem Match ein Supportticket erstellt werden. Der Cheat und seine Auswirkungen müssen detailliert geschildert werden. Vermutungen werden von der Ligaleitung nicht bearbeitet und abgelehnt. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Die absichtliche Verwendung von gesperrten Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Das Benutzen führt zu einem Rundenverlust oder kann im Zweifelsfall auch als verlorenes Match gewertet werden. Sollte ein aktiver Spieler der GLoE außerhalb der Liga wissentlich cheaten, wird er/sie auf Lebenszeit gebannt. Dies gilt auch für andere Spiele, die nicht in der GLoE-Liga gespielt werden. Ist ein Spieler auf anderen Plattformen wegen Cheatens gebannt, wird er für die German League of E-Sports nicht zugelassen.

Die Benutzung von VPN (Virtual Private Network) darf nur bei ersichtlichem High Ping im Match benutzt werden (Screenshot). USB-Geräte, die nicht unter Moss verwiesen sind, werden nicht anerkannt und als Cheat gewertet, was ebenfalls zum Ausschluss aus der GLoE führt. Jeder Spieler ist für seine Hard- und Software selbst verantwortlich.

16 Spielberechtigung

Zugelassen sind PC- und Konsolenspieler.

1. Vor dem Match sind die gegnerischen Spieler auf ihre Spielberechtigung zu prüfen. Ein Protest ist nur möglich, wenn der gegnerische Spieler auf die fehlende Spielberechtigung hingewiesen wurde. Der zuständige Liga-Admin darf bei Regelverstößen, die über Streaming oder CodCaster sichtbar sind, einschreiten.
2. Bei vorsätzlichem Verhalten drohen dem Spieler(in) und/oder dem Team strengere Strafen.
3. Jeder Spieler(in) darf nur in einem Season-/Cupteam desselben Wettbewerbs spielen. Bei Missachtung dieser Regel wird der/die Spieler(in) gemäß den Nutzungsbedingungen bis auf Weiteres aus der Season ausgeschlossen. Ausschlüsse oder Verbannungen legt die Ligaleitung fest.
4. Die Matches, die von diesem Regelverstoß betroffen sind, werden von den Admins als Niederlage mit der höchstmöglichen Punktzahl für den Gegner gewertet.
5. Wechselt ein Spieler während einer Season in ein anderes Seasonteam oder kommt neu hinzu, erhält der Spieler in der Spieltag-Liga eine 7-Tagessperre. Der Teamwechsel ist den Liga-Admins mitzuteilen. Geschieht dies nicht, ist der Spieler nicht spielberechtigt.
6. Ein inaktives Seasonteam kann nach dem zweiten Spieltag durch ein "Ersatzteam" in Absprache mit den Liga-Admins ausgetauscht werden. Die abgeschlossenen Spieltage müssen wiederholt werden.

17 Anti-Cheat Software PC und Konsolen Überwachung

Betrifft Konsolenspieler:

Sollte einem Supervisor während des Matches auffällige Situationen auffallen, wird er den betreffenden Spieler genauer beobachten und Clips sowie Videoaufnahmen anfertigen. Diese Aufnahmen werden von

drei unabhängigen Supervisoren oder Admins überprüft. Wenn alle übereinstimmend der Meinung sind, dass Cheats oder verbotene Hardware benutzt wurden, werden Maßnahmen von GLoE ergriffen, um den Spieler zu überwachen/beobachten.

Betrifft PC-Spieler:

Monitor System Status (MOSS):

Jegliche Benutzung von Cheat-Software, -Hardware und -Programmen führt zu einem Bann!

Fehlende MOSS-Dateien:

- Der Spieler mit fehlenden MOSS-Dateien erhält eine Verwarnung.
- Das Team des Spielers verliert das jeweilige Match mit der höchstmöglichen Punktzahl.

Manipulierte MOSS-Dateien:

- Jegliche Änderungen an den MOSS-Dateien sind strengstens verboten und werden als Cheaten gewertet.

MOSS kann von der offiziellen Seite „<http://nohope.eu/>“ heruntergeladen werden.

18 Benutzung von MOSS:

- Ladet euch das Monitor System Status (MOSS) Programm herunter und führt die .exe als Administrator aus (eventuelle Antivirus Programme deaktivieren). Eine Installation ist nicht erforderlich.
- Wenn sich das Programm geöffnet hat, klickt ihr auf „File“ und dann auf „Parameters“. Dort wählt ihr dann „**COD MWIII**“ aus und klickt auf „OK“.
- Im Anschluss klickt ihr auf „Capture“ und dort dann auf „Start“. Nun das Spiel starten und das Match wie gewohnt spielen.
- Nach dem Match das Spiel schließen. Anschließend wieder unter „Capture“ auf „Stopp“ klicken. Die Monitor System Status (MOSS) Dateien werden in einem Ordner namens „MOSS“ auf eurem Desktop gespeichert.
- Hinweis: Sollte es durch MOSS zu Fehlern oder Schäden an Soft- oder Hardware kommen, lehnt GLoE jegliche Haftung ab. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, empfehlen wir euch, MOSS als Administrator auszuführen.

! Wir werden regelmäßig Kontrollen von Spielern oder Teams durchführen, ob Moss Regelkonform gestartet wurde! Die Moss Datei von jedem Spiel ist 14 Tage aufzubewahren!

Bei Feststellung eines Vergehens nach Prüfung eines Verdachts oder vorliegender Beweise werden wir die betroffene Datei von der betreffenden Person anfordern und öffnen müssen. Die Datei wird ausschließlich von geschultem Personal geöffnet und überprüft. Sollte die betroffene Person nicht genehmigen, dass die Datei geöffnet wird, ist es unsere Pflicht, diese Person aus der GLoE zu bannen. Der Link und das Passwort zum Hochladen der MOSS-Datei werden dem Teamleiter oder dem Spieler per PN zugesendet.

Absturz von MOSS:

Sollte MOSS aus irgendeinem Grund abstürzen, muss ein Rehost durchgeführt werden, bis der betreffende Spieler MOSS neu gestartet hat (dies fällt nicht unter die Rehost-Regel). Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo der letzte Spielstand war. Darüber hinaus ist der Spieler verpflichtet, beide MOSS-Dateien für 14 Tage aufzubewahren und sie auf Anfrage der GLoE Ligaleitung zur Verfügung zu stellen.

19 Konsolenüberwachung (Betaphase)

Es ist bedauerlich, dass kein Interesse an der Konsolenüberwachung gezeigt wurde. Als Liga-Anbieter bedauern wir das sehr! Dennoch werden wir weiterhin nach Lösungen suchen, um Konsolen-Cheats und die Nutzung unerlaubter Hardware zu verhindern. Die Überwachung durch einen Supervisor spielt dabei eine entscheidende Rolle.

20 Mapwahl / Mappool

Jeder Teamleader meldet seine Anwesenheit im entsprechenden Channel und es wird bekannt gegeben, wer als zuständiger Admin und Ansprechpartner für dieses Match fungiert.

Jedes Team muss 15 Minuten vor dem eigentlichen Start seine Mapwahl im DC unter Matchday #Notizen bekannt geben. Bei festen Terminen wird der Matchday automatisch erstellt, wobei sich ein Sprach- und Chatfenster öffnet, das nur von den beiden Teams und den Admins gesehen werden kann. Falls dies einmal nicht funktioniert, ist es möglich, über den Matchday die Match-Channels zu erstellen. Im GloE Discord befindet sich ein Video, das die Erstellung eines Matchchannels und des MapBan-Systems erklärt.

Mappool Promod - V1.0		Promod-Liga	5vs5	Suchen & Zerstören
Sub Base	Scrapyard	Underpass	Skidrow	Karachi
Invasion	X	X	X	X

Es werden pro Match 2 Maps gespielt. Um eine Map abzuschließen, müssen insgesamt 24 Runden gespielt werden (mögliche Ergebnisse z.B. 12:12, 10:14, usw.). Sobald 24 Runden gespielt wurden, beendet der Host die Map. Als Ergebnis sind die Matchergebnisse der 2 Maps zusammen zu rechnen und in den Match-Channel einzutragen (z.B. 12:12, 22:2, 8:16). Sollte das Heimteam beim Hosten wiederholt Probleme mit der Lobby haben, muss die Lobby an das gegnerische Team übergeben werden.

Spieltag-Liga 5vs5 HC S&D	MAP 1	MAP 2
TEAM 2	Heimteam (Host)	Gastteam
TEAM 1	Gastteam	Heimteam (Host)

Team 2 = Heimteam und Host und erstellt das Match. Bei Map 2 werden die Seiten getauscht!

21 Lobbyeinstellungen

Es muss auf die aktuelle gültige Fassung von Call of Duty MW3 geupdatet werden.

Allgemeine Lobbyeinstellungen findet man auf unserer Webseite in der zugehörigen Liga.

Die Lobby muss im Standartmodus gestartet werden.

22 Übungsrunde

👉 In der Übungsrunde bleiben alle Spieler im Spawn stehen, außer demjenigen, der die Bombe auf A legt, und demjenigen, der sie entschärft. Im Spawn ist es untersagt zu schießen oder Ausrüstung wie Granaten und Rauch einzusetzen. Spieler im Spawn dürfen ihre Waffen einmal langsam durchwechseln, damit etwaige Fehler vor Spielbeginn noch von einem Admin behoben werden können. Bitte haltet euch daran. Danke! 👉

23 Spieleinhalte

Erlaubte Spieleinhalte:

- Einstellungen der Waffen siehe Klasseneditor.
- Als Sekundärwaffe ist eine Pistole Pflicht.
- Es sind nur diese Standardskins erlaubt:
MW3: *Specru: Rocket + Blueprint* | **Kortac:** *Thirst + Blaze*
MW2: *Specru: Specru* | **Kortac:** *Kortac*
Im Team sollten ausschließlich dieselben Skins benutzt werden!
- Spieler dürfen Waffen (außer DMR) vom Boden aufheben. Es muss aber weiterhin 1 Primär - und 1 Sekundär-Waffe ausgerüstet sein.
- Invanterieweste
- Extras: Schnellgriff-Handschuhe, Geländestiefel, Magazin-Halfter.
- Pro Team ist maximal ein Spieler mit DMR, zwei Spieler mit MP's erlaubt. Anzahl der Sturmgewehre ist frei.

Gesperrte Spieleinhalte:

- Aus der Roten Zone heraus darf nicht geschossen werden, sonst droht dem Spieler eine Verwarnung. Die gespielte Runde geht an den Gegner.
- Waffenskins sind nicht erlaubt.
- Streamer-Modus (Konto & Netzwerk)
- Waffe Aufstützen.
- Vollstrecker.
- Diverse Spots werden untersucht (getestet) und nachträglich aufgelistet und per **Foto/Video** im **Discord** dargestellt.
Underpass: A-Dach, aus dem Fenster auf eine Stromleitung, ans Vordach, von Brücke auf das Dach und hochziehen!
Rundown: B Seite, Haus an der Brücke, von Terrasse auf vernageltes Fenster springen, auf die Markise, am Dach hochziehen! Die Bombe im A-Haus Blenden!
Haus am A Spot, Treppe rauf, auf die Brüstung vom Balkon stellen und am Dach hochziehen!
Quarry: Attack Spawn, Building rechter Hand im Spawn, Treppe rauf, vom Geländer an die Wand der Pinnwand springen, nun kann man sich auf dem Balken entlang frei im Gebäude bewegen!
Terminal: Das Blenden der Bombe am A-Spot über den Flügel
- Klare one way shoots bzw. spots (werden untersucht getestet und aufgelistet)

24 Waffenklassenwechsel

Die Waffenklassen dürfen nur innerhalb der 10 Sekunden Vorbereitungszeit vor jeder Runde gewechselt werden. Ein Wechsel der Waffenklasse ist nach der Vorbereitungsphase untersagt.

Es ist sicherzustellen, dass alle Waffenklassen vor dem Match eingestellt und auf ihre Richtigkeit überprüft wurden!

Den Klasseneditor findet ihr auf der Webseite der Liga unter den Regeln.

Jeder Teamleader ist für sein Team verantwortlich. Im Falle von Vergehen eines Teammitglieds während des Matches kann der Teamleader je nach Situation ebenfalls zur Rechenschaft gezogen werden.

25 CoDCaster & Livestreams

Die CodCaster von GLoE werden versuchen so viele Spiele wie möglich live zu übertragen.

Am Spieltag überwacht der zuständige Liga-Admin den Livestream über die CodCaster-Funktion!

Wir erhoffen uns durch die Überwachung faire und spannende Matches.

Die GLoE Caster werden auf dem Discord mit Twitchadresse bekannt gegeben.

Das Match wird mit einem **Delay von 45 Sek.** vom CodCaster übertragen.

Alle live übertragenen Spiele werden im Discord unter #stream-ankündigungen aufgeführt.

Wir wünschen Euch viel Spaß dabei 😊

26 Livestreams

Das Streamen aus der Egoperspektive ist immer erlaubt und bedarf keiner Zustimmung des Gegners oder der Ligaleitung. Jeder Streamer entscheidet selbst, ob er einen Delay einstellen möchte oder nicht. Wir empfehlen jedoch, einen Delay von mindestens 15 Sekunden zu verwenden.

GLoE nimmt sich das Recht heraus, die Regeln jederzeit zu ändern oder zu erweitern.

