

Durch Geld zu erwerbende Waffen sind grundsätzlich nicht erlaubt!

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 (Season 1-4)
Erlaubte Kampfgewehre	Alle MW2 + MW3 (Season 1-4)
Erlaubte Maschinenpistolen	Alle MW2 + MW3 (Season 1-4)
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 (Season 1-4)
Griff	Alle MW2 + MW3 <b>außer:</b> Akimbo
Lader	-
Munition	Nur Panzerbrechend
Visier	Alle Rotpunktvisiere MW2 + MW3 unter 2,5 Zoom (Season 1-4) <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

Unterlauf	Alle MW2 + MW3 (Season 1-4) <b>außer:</b> Zweibeine, Bohrladung, Granatwerfer, Schrotflinten-Unterläufe, Kettensäge.
Visiere	Alle Rotpunktvisiere MW2 + MW3 unter 2,5 Zoom (Season 1-4) <b>außer:</b> Thermal, Hybrid und angebauten Laser
Magazin	<b>Keine</b>
Laser	<b>Keine</b>

#### 4. Erlaubte Aufsätze Kampfgewehr

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

#### 5. Erlaubte Aufsätze MP

Mündung – Schaft – Griff Bolzen - Unterlauf	Alle MW2 + MW3 (Season 1-4)
Kamm	-
Munition	Nur Panzerbrechend
Unterlauf	Alle MW2 + MW3 (Season 1-4) <b>außer:</b> Bohrladung, Granatwerfer, Schrotflinten-Unterläufe.
Visier	Alle Rotpunktvisiere MW2 + MW3 unter 2,5 Zoom (Season 1-4) <b>außer:</b> Thermal, Hybrid und angebauten Laser
Laser	<b>Keine</b>
Magazin	<b>Keine</b>

#### 6. Erlaubte Aufsätze Scharfschützengewehr

Mündung – Schaft – Griff Schiene - Unterlauf	Alle MW2 + MW3 (Season 1-4)
Kamm	-
Munition	Nur Panzerbrechend
Lauf	Alle MW2 + MW3 (Season 1-4)
Visier	<b>Keine</b>
Magazin	<b>Keine</b>
Laser	<b>Keine</b>
	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	<b>Keine</b>

## 8. Extras

<b>Erlaubte Extras  Aus </b>	<b>Keine</b> (siehe Bemerkungen)
------------------------------	----------------------------------

## 9. Abschusserien, Baupläne, Operator-Skins

<b>Erlaubte Abschusserien</b>	<b>Alle verboten</b>
<b>Waffenbaupläne, Waffenskins</b>	Erlaubt, solange die Aufsätze dem Regelwerk entsprechen. Die Aufsätze müssen angepasst werden, so dass nur erlaubte Aufsätze verwendet werden.
<b>Erlaubte Operator Skins</b> Teams müssen einheitlichen Operator-Skin benutzen	<b>MW3 = Specru: Rocket + Blueprint</b> <b>MW3 = Kortac: Thirst + Blaze</b> <b>MW2: = Specru MW2: = Kortac</b>

## 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!