


# Regelwerk
# 5vs5
# Core

BULLET-BOUNCE

# Spielregeln und Einstellungen

| ***Siegbedingungen*** | |
|---|---|
| Zeitlimit | 1:30 Minuten |
| Rundenlimit | 10 Runden |
| Rundensieg-Limit | Deaktiviert |
| ***Erweitert*** | |
| Bomben-Timer | 45 Sekunden |
| Platzierungszeit | 5 Sekunden |
| Entschärfungszeit | 7,5 Sekunden |
| Multibome | Deaktiviert |
| Seitenwechsel | Jede Runde |
| Lautloses Platzieren | Aktiviert |
| Bombenabwurf | Deaktiviert |
| ***Einstieg*** | |
| Anzahl der Leben pro Spieler | 1 Leben |
| Einstiegsverzögerung | Deaktiviert |
| Einstieg erzwingen | Aktiviert |
| Welleneinsteigsverzögerung | Deaktiviert |
| Selbstmord-Strafe | Deaktiviert |
| Teamabschuss-Strafe | Deaktiviert |
| Anzahl der Leben pro Team | Unbegrenzt |
| ***Spiel*** | |
| Introsequenz | Deaktiviert |
| Vorraussetzungen für das Spiel | 5 Spieler |
| Timer vor dem Spiel | 10 Sekunden |
| Zeit vor der Runden | 5 Sekunden |
| Minikarte | Aktiviert |
| Ausrüstungsverzögerung | 5 Sekunden |
| Abschusskamera | Nach dem Tod |
| Punktserien-Verzögerung | Deaktiviert |
| Punktemultiplikator | 1 |

EUROPEAN FAIR SPORTS LEAGUE

| ***Gesundheit und Schaden*** | |
|---|---|
| Gesundheit | 150 |
| Teamabschuss | Aktiviert |
| Teamabschuss-Rauswurflimit | Deaktiviert |
| Multibombe | Deaktiviert |
| Nur Kopfschüsse | Deaktiviert |
| Trefferanzeige | Aktiviert |
| ***Eigene Klassen*** | |
| Primärausrüstung | Aktiviert |
| Taktikausrüstung | Aktiviert |
| Feldausrüstung | Deaktiviert |
| Eigene Klassen | Aktiviert |
| ***Einschränkungen*** | ***(Änderungen möglich wenn nicht mehr verbugt)*** |
| Waffen | Alle Aktiviert |
| Ausrüstungen | Alle Aktiviert |
| Extras | Alle Aktiviert |
| Punkteserien | Alle Deaktiviert |
| ***Lobby Einstellungen*** | |
| Teamwechsel während des Spiels | Aktiviert |
| COD Casting | Deaktiviert (beim Cast: Aktiviert) |
| Externe Zuschaueransicht | Deaktiviert |
| Dynamische Kartenelemente | Deaktiviert |
| Stimme der Rache | Deaktiviert |
| Kampfdialoge | Deaktiviert |
| Ansager | Deaktiviert |
| Bester Moment | Aktiviert |
| Externe Gesten-Ansicht | Deaktiviert |
| Gesten-Kamera-Ansicht | Deaktiviert |
| Sprintverzögerungserholung | 2 Sekunden |

EUROPEAN FAIR SPORTS LEAGUE

# Mappool

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Armada*** | ***Cartel*** | ***Checkmate*** | ***Crossroads*** | ***Satellite*** | ***Express*** | ***Slums*** |
| ***Garrison*** | ***Miami*** | ***Moscow*** | ***Raid*** | ***Pines*** | ***Standoff*** | |

# Erlaubte Ausrüstungen

| ***Waffen Primär*** | |
|---|---|
| Sturmgewehre / MPs | Alle erlaubt |
| Taktikgewehre | Alle verboten |
| Pistolen | 1911<br>Diamatti |
| Nahkampf | Messer |
| ***Aufsätze Primar & Sekundär*** | |
| Visir | ***Primär***<br>Millstop Reflex<br>Diamondback R-02<br>Diamondback Reflex<br>Microflex LED<br>Kobra Red Dot |
| Mündungen / Unterlauf / Griff / Schaft | Alle erlaubt ausser Akimbo |
| Lauf | Alle erlaubt<br>**Sämtliche Ulan-Läufe verboten!** |
| Körper | Ruhige-Hand-Laser |
| Magazine | Alle Magazine bis 50 Schuss erlaubt |
| ***Scharfschützengewehre & Aufsätze*** | |
| Scharfschützengewehre | Pelington 703<br>LW3 Tundra |
| Visire | Alle verboten |
| Mündung / Unterlauf / Handgriff / Schaft | Alle erlaubt<br>**Sämtliche Ulan-Läufe verboten!** |
| Lauf | Alle erlaubt |
| Körper | Ruhige-Hand-Laser |
| Magazine | Alle erlaubt |

***Nur ein Scharfschütze pro Team***

- *Sniper darf **KEINE** Waffen aufheben, sowie Spieler nicht das Scharfschützengewehr*
- *Sniper darf die Klasse wechseln*
- *Sniper darf jede Map gewechselt werden*

| ***Ausrüstung*** | |
|---|---|
| Primär | Splittergranate<br>Semtex |
| Taktik | Betäubungsgranate<br>Blendgranate<br>Rauchgranate **2 Smokes pro Team erlaubt** |
| Feldaufrüstung | Alle verboten |

| ***Extras*** | |
|---|---|
| Extra 1 | Splitterschutzweste<br>Taktikmaske |
| Extra 2 | Logistiker<br>Plünderer |
| Extra 3 | Gung-Ho<br>Ninja<br>Geist |

| ***Wildcards / Baupläne / Cosmetics*** | |
|---|---|
| Wildcards | Extra-Gier<br>Revolverheld **mit max. 7 Aufsätzen** |
| Waffenkammer / Baupläne | Erlaubt, solange die Aufsätze dem Regelwerk übereinstimmen. |
| Charaktere / Tarnungen / Uhren / Sticker / Anhänger | Alle erlaubt |
| Farbmunition / Leuchtmunition / Tracerpacks | Alle erlaubt |

***Das Benutzen von Fahrzeugen in Ligaspielen ist verboten!***

***Anhänger, Sticker, Anzüge, Charaktere sowie alle Tarnungen, sind erlaubt.***

***Alle DLC Maps/Waffen sind verboten (ausser sie sind für alle zugänglich), sowie müssen alle Punkteserien rausgenommen werden.***

***Absichtliches Gommeln (Nachschlagen), Bodyshooten & Teabaggen werden mit Rundenabzug bestraft!***

# - Allgemeines EFSL Regelwerk -

*Gespielt wird Call of Duty: Black Ops Cold War auf der Playstation 4 sowie XBOX in der aktuellsten Version.  DLC Inhalte gehören nicht dazu.*

## - Allgemeines zum Punktesystem -

*Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:  3 Punkte für einen Sieg 1 Punkt für ein Unentschieden 0 Punkte für eine Niederlage. Es werden pro Spieltag 4 Maps gespielt. Um eine Map zu gewinnen, müssen 10 Runden gespielt werden. (mögliche Ergebnisse z. B.: 6:4; 4:6; 5:5; 10:0). Sobald 10 Runden erreicht wurden, beendet der Host die Map. Als Ergebnis sind die erspielten Punkte der 4 Maps zusammenzurechnen und ins Match-Up einzutragen. Alle Matches von inaktiven Teams, werden als Verloren für dieses Team gewertet. Dabei werden auch bereits gespielte Matches als Verloren gewertet.*

## - Allgemeines zum Ligasystem -

*Die Ligaleitung gibt einen nicht bindenden Termin vor, der mit Absprache der Gegner innerhalb von 5 Tagen ausgespielt werden muss. Eine Terminfindung sollte immer im Match-Up Bereich oder per Screenshot von WhatsApp festgehalten werden. Sollte keine Terminfindung stattfinden, muss das Match am fünften Tag des vorgebenden Termins der Liga um 20:30 Uhr oder durch einen festgelegte Termin durch einen der zuständigen Admins, ausgetragen werden. Absprachen über das Handy oder Sonstiges werden offiziell akzeptiert. Es ist auch möglich einen Termin über diese 5 Tage zu spielen (so zeitnah wie möglich), muss aber bei einem zuständigen Admin, gemeldet werden. Die Verläufe sind 14 Tage zu speichern und können dann gelöscht werden.  Beispiel:  Welche Maps gespielt werden, werden durch die Teams im Match Up Bereich oder WhatsApp festgelegt.*

## - PSN ID // XBOX ID // Activision Accounts -

*JEDER Spieler ist verpflichtet (egal welche Plattform) seine ID sowie seinen Activision Account auf der EFSL Seite anzugeben. Sollte dies nicht der Fall sein, ist dieser Spieler nicht spielberechtigt und kann für ein anstehendes Match ,verweigert, werden.*
*(die Activision Nummer ist KEINE Pflicht)*
*Änderungen einer ID kann per Ticket oder bei einem Admin, gemeldet werden.*

## - Bugs & Modifikationen -

*Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sind verboten und werden mit  sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Bugs und Exploits sind*

*verboten. Ausnahmen reglementiert die Turnierleitung.*

## *- Match-Ups / Match Absprachen -*

*In unserer WhatsApp Leadergruppe findet man alle Kontakte zu den jeweiligen Teams. Die Absprachen, wie Termin oder Maps, finden auch in WhatsApp statt und wird offiziell anerkannt. Diese Leadergruppe ist Pflicht, da Abstimmungen, Regeländerungen etc. In dieser Gruppe stattfinden. Sollte ein Leader kein WhatsApp besitzen, wird er über den MatchUp Bereich kontaktiert. Ein neues Team, die noch keine Season an der EFSL teilgenommen hat & kann gerne eine private Nachricht an den zuständigen Admin senden. (Diese findet ihr unter der Spalte ‚Kontakte -> Das Team)*
*Des Weiteren ist uns nach dem Match das Ergebnis mitzuteilen oder selbstständig innerhalb von 24 Stunden einzutragen & zu bestätigen. Das im Match-Up erstgenannte (linke) Team ist das Heim-Team. Selbst dokumentierte Absprachen außerhalb des Match-Ups können von der Turnierleitung als unzulässig gewertet werden.*

## *- Map Absprache & Rundenaufteilung -*

*Die Maps müssen spätestens 2 Stunden vor Matchstart dem Gegner per WhatsApp mitgeteilt werden (oder im Matchkommtar). Sollte ein Team seine Karten nicht bis zur vorgegebenen Frist eingetragen haben, so hat das gegnerische Team, welches seine Karten eingetragen hat, das Recht alle 4 Karten auszuwählen.*
*Es werden in einem Match 4 Karten (2 Maps pro Team) gespielt. Es werden 10 Runden auf jeder Map zu spielen. Wenn 10*
*Runden gespielt wurden, beendet der Host das Match und die Karte ist somit beendet.*

## *- Hostwahl -*

*Jedes Team hostet seine gewählten Maps. Das Team das im Match-Up Bereich an erster Stelle steht*
*(Heim-Team) hostet als erstes. Sollte ein Team keinen geeigneten Host haben, kann das andere Team alle Karten hosten. Sollten beide Teams keinen geeignet Host haben, darf man eine dritte Person hinzufügen.*

## *- Nachweispflicht -*

*Es besteht für beide Parteien grundsätzlich die Pflicht, bei Matchbeginn und Matchende einen Screenshot zu erstellen. Im Protestfall müssen beide Teams die Screenshots hochladen. Diese sind mindestens 2 Wochen aufzuheben.*

## *- Streamen / Casten -*

*Es ist grundsätzlich erlaubt, das die Spiele von eigenen Spielern aus dem Team, gestreamt werden. Auch auf Anfrage dürfen Spiele gecastet werden. Es müssen aber beide Teams akzeptieren.*

*Wir bitten euch das die Streamer oder Caster NICHT hosten.*

*- Host und Setting Test -*

*Bevor das Match richtig gestartet wird, muss eine Proberunde gestartet werden um gewährleisten zu können, dass die Verbindung ruckelfrei läuft. Verzichten beide Teams darauf kann im Nachhinein kein Protest eingelegt werden. Der Verzicht muss aber von beiden Teams eingewilligt werden. Des Weiteren darf die erste live Runde nicht gestartet werden bevor die Servereinstellung vom nichthostendem Team überprüft und akzeptiert worden sind. Sobald die Servereinstellung vom Team akzeptiert worden sind, gibt es keine Ansprüche mehr auf eine Wiederholung des Matches und es kann kein Protest eingelegt werden. Sollte das Match ohne Einwilligung des Gegnerteams trotzdem gestartet werden ohne vorher die Regeln überprüft zu haben, darf das nichthottende Team das Match verlassen und muss nach Abschluss der Überprüfung der Regeln neu gestartet werden. Des Weiteren gilt, sollte die erste live Runde beendet worden sein, gibt es keinerlei Ansprüche mehr die Regeln zu überprüfen oder zu beanstanden.*

*- Spielerwechsel -*

*Eine Auswechslung von Spielern ist nach jeder Map erlaubt. Mit Ausnahmen und Absprache des Gegnerteams, darf auch während der Map gewechselt werden. Es dürfen maximal zwei Spieler ersetzt werden, aber nicht die Spieler, die schon gespielt haben und ausgewechselt worden sind. Sonderreglung bei nachweislichen Technischen Problemen darf auch nach Beenden der angefangenen Runde gewechselt werden was aber per Foto nachgewiesen werden muss!*

*- Regelung und Sperren der Spieler in den Teams -*

*Jeder Spieler verpflichtet sich bei der Registrierung auf unserer Liga Seite korrekte und vollständige Angaben zu machen. Pro Spieler darf nur ein Account auf unserer Webseite angelegt werden. Des Weiteren darf ein Spieler nur einem Team beigetreten sein. Sollte ein Admin trotzdem mitbekommen, dass ein Spieler in zwei Teams beigetreten ist, so wird dieser Spieler der Liga verwiesen. Das gleiche gilt beim Betrugsversuch (bei der Erstellung mehrere Accounts). Sollte ein Spieler nach Beginn der Liga das Team wechseln, hat er sich vorher aus dem alten auszutragen und ab Beginn der Eintragung des neuen Teams wird er eine 7 tägige Sperre erhalten, die aber mit Absprache des gegnerischen Teams aufgehoben werden kann.*
*Jeder Leader ist verantwortlich, dass seine Teammitglieder regelkonform eingetragen sind, sowie die LineUps VOR Match vom Gegner zu kontrollieren.*
*Sollte ein Spieler keine PSN oder Activision ID eingetragen haben und es nach dem Match auffällt, kann kein Matchprotest eingelegt werden.*
*Sollte eine Änderung vor oder in dem Match erfolgen oder sollte noch nicht in unseren System geändert worden sein, muss es direkt einem Admin gemeldet werden. Der Admin entscheidet dann das weitere vorgehen.*
*Genauso gelten die 7 Tage Sperre, wenn ein neuer Spieler in der Saison einem Team beitritt. Sobald*

*ein Protest eingereicht wurde hat das Gegner Team auch das Recht das andere Team zu überprüfen. Sollten beide Teams  den Verstoß begangen haben muss das Match wiederholt werden.  Innerhalb einer Fun Ladder beträgt die Sperre 7 Tage.*

*- Spielen in Unterzahl -*

*Die Spieleranzahl entspricht der im Format festgelegten Anzahl der Spieler. Sind beim Match nicht genügend Spieler anwesend, ist es Sache der Teamleader eine Lösung auszuhandeln. Ein Spiel in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich (dabei ist die Spieleranzahl nicht begrenzt). Eine Terminverschiebung ist mit Zustimmung des anderen Teams möglich. Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden. Dies ist immer mit den Turnierleitern abzusprechen, damit sie es dokumentieren können.*

*-Verlassen während des Matches -*

*Das laufende Match darf grundsätzlich nicht von den Spielern verlassen werden. Die Matches sind grundsätzlich alle zu Ende zu spielen. Danach kann, falls notwendig, Protest eingelegt werden. Sollte das vollständige Team einen Protest einlegen, hat es das Recht das Match zu wiederholen!*

*- Rausfliegen während des Matches -*

*Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, muss die Runde (Runde nicht MAP) in Unterzahl zu Ende gespielt werden (wenn der erste Frag/Schaden gezogen wurde). Nach Rundenende muss der Host das Spiel beenden und der Spieler hat dann die Chance wieder beizutreten.*

*- Verbindungsabbruch vom Host -*

*Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden, wird eine neue Lobby erstellt und das Match wird weiter gespielt, wo das Match abgebrochen wurde. Screenshot nicht vergessen.*

*- Matchprotest -*

*Der Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchbeginn per Beschwerde eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein. Sollte der Matchprotest nach diesem Zeitpunkt eingereicht werden, ist die Turnierleitung nicht dazu verpflichtet diesen Protest anzunehmen. Grundsätzlich werden Punkte abgezogen, wenn ein Regelverstoss vorgefallen ist oder es einen Vorteil durch unerlaubte Dinge dadurch gibt. Spielt man etwas, was nicht im Regelwerk vorhanden,, aber keinen Vorteil für den Spielverlauf ist, werden keine Punkte abgezogen.*
*Jedes Team ist für die richtige Klasseneinstellung SELBST verantwortlich.*
*Sollte während des Matches eine falsche Klasseneinstellung festgestellt werden wird diese Runde zu Ende gespielt, der Gegner wird per PSN Nachricht oder WhatsApp kontaktiert und drauf hingewiesen.*
*Nach dem Match wird dann ein Matchprotest eingelegt. Mit dem „Beweismaterial“ für die Admins, wird der Fall überprüft. Sollte der Protest gerechtfertigt sein, geht JEDE Runde*

*mit falscher Klasseneinstellung an das Gegnerteam.*
*Dies gilt nicht für Lobbyeinstellungen genauso wie für Aufsätze, Perks oder ähnlichen Inhalt, der keinen Vorteil fürs Team erziehlt.*
*(Bei einer falschen Lobbyeinstellung, bitte den Gegner kontaktieren)*

*- Nichterscheinen des Gegners / Absagen der Matches -*

*Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet **15 Minuten** zu warten und kann nach Ablauf der Zeit einen Matchprotest einreichen. Ein Team muss mindestens 24h vor Matchbeginn einen Termin absagen. Sollte das Team den Termin nicht absagen, müssen sie mit einer Niederlage rechnen.*
*(Das gilt nicht bei einem Update)*
*Erscheint ein Team nicht zum festgesetzten Termin, kann das anwesende Team einen FreeWinAntrag stellen.*

*- Server Abbrüche -*

*Sollte ein Spieler durch PSN-Server oder dem Spielserver einen Verbindungsabbruch haben, muss die begonnene Liverunde beendet werden und danach das Match abgebrochen werden. Sollte der Spieler innerhalb von 15 Minuten nicht mehr ins Spiel kommen muss ein Screenshot vom NetzwerkVerbindungstest und gegebenenfalls der Fehlermeldung des Spiels gemacht werden. Liegen die Verbindungs-Probleme bei dem Anbieter des oder der Hardware eines einzelnen muss das Team innerhalb 15 min Ersatz finden oder*
*gegebenenfalls in Unterzahl das Match beenden. Sollte der Verbindungsfehler an PSN oder dem Spieleserver (ein Spielupdate) liegen und betrifft mehrere Spieler, muss eine neue Terminfindung stattfinden und die noch zu spielenden Maps /Runden nachgeholt werden!*
*(Die 24 Stunden Regel entfällt bei einem Update)*

EUROPEAN FAIR SPORTS LEAGUE

*- Regelung Teamleader und erstellte Teams -*

*Für jedes erstellte Team ist der jeweilige Teamleader selbst verantwortlich. Er entscheidet selbst, wie das Team heisst, welche Mitglieder in dem Team sind oder joinen dürfen. Der Teamleder hat die Entscheidungskraft, was mit dem Team vor oder nach einer Season passiert. Sollte er mit seinem Team, eine Season laufende Liga verlassen, startet er bei einer Neuanmeldung, in der untersten Liga an. Sollte ein Team eine Organisation verlassen, ist er berechtigt, den Namen zu ändern (auch während einer laufenden Season) Sollte ein Team UNTER einer Organisation spielen, aber keine Teamrechte besitzen, haben*

*sie auch keinen Anspruch auf das Team oder einen Ligaplatz.*

*- Glitch-Zusatz und Demütigung/Beleidigungen Glitch-Zusatz! -*

*Durchläuft ein Spieler absichtlich die rote Zone und wird ausgezählt, bekommt das Gegner-Team die Runde zugesprochen. Es ist auch verboten auf Gegenständen zu stehen, welche nicht dafür vorgesehen sind (z.B. eine Mauer auf der man nur halb steht oder in der Luft aufgrund eines Bugs). Absichtliche Demütigung wie gewolltes Boxen (Nachlaufen) oder Teabagen,auf Leichen schiessen,Gommeln wird mit einer Niederlage der Liverunde gewertet und kann, bei Wiederholung des Vergehens, bis zum Ausschuss der Liga führen.(einmaliges Nachschlagen (Gommeln) im Gunfight ist davon nicht betroffen,welches aber nicht in jedem Gunfight geduldet wird.) Alle Verstöße gegen die Ligaregeln müssen, wenn möglich per Videobeweis o. Screenshots, vorgelegt werden. Das Tragen von einem unangemessenen Clantag sowie Emblem kann als Beleidigung bestraft werden.*
*Auch fremdenfeindliche Clantags und Embleme werden als Beleidigung gesehen. Ebenso Beschimpfungen/Beleidigungen die über WhatsApp, PSN oder anderen Kommunikees während/vor oder nach dem Ligabetrieb zu anderen Teams/Mitgliedern geäußert werden, können nach Ermessen eines Admins mit Punkteabzug oder einen Verreiß, der Liga bestraft werden.*

*- Zusatzhardware -*

*Maus, Tastatur, Titansticks und Rapid Fire Controller sind verboten und führen zum Ausschluss des Turniers. Hinweis: Scuf Controller und Modifikationen wie z.b. FPS Freek/AAA-Shocks sind erlaubt.*
*Absprachen*
*Absprachen, die das Turniersystem manipulieren oder stark beeinflussen wie z.B. absichtliches verlieren, sind untersagt und können zum Ausschluss der EFSL-Liga führen.*
*Spielplanung*
*Alle Handlungen, die zum Spielablauf im Rahmen des Spieltags führen, werden als Spielplanung bezeichnet. Mutwilliges Behindern oder Verzögern der Spielplanung wird nach unsportlichen Verhalten geahndet und wird Konsequenzen haben.*
*Auskunftspflicht*
*Im Rahmen der Auskunftspflicht muss der Gegner so früh wie möglich, spätestens unmittelbar vor dem Beginn des Spiels über alle Abweichungen vom Reglement informiert werden. Eine Verletzung der Auskunftspflicht wird dann mit der Turnierleitung als unsportlich geahndet.*
*Dokumentation des Spielbetriebs*
*Beide Teams sind verpflichtet bei Matchbeginn und Matchende einen Screenshot zu erstellen und diese(n) mindestens 14 Tage aufzubewahren. Diese sind bei Anfrage eines Leiters vorzulegen. Dies dient, unter anderem, der Ergebnisbestätigung im Zweifelsfall oder der Abhandlung von Matchprotesten.*
*Teamgröße*
*Der Modus Core Suchen & Zerstören wird im 5vs5 gespielt.*
*Zuschauer Modus (Spectator)*
*Es sind keine Zuschauer (ausgenommen Mitglieder der Turnierleitung) bei den Turnierspielen in der Lobby zulässig! Hinweis: Das Livestreamen ist generell erlaubt, sobald aber vom Spectator Modus aus gestreamt werden soll, so ist dies Im MatchUp festzuhalten und vom Gegner bestätigt zu werden. Des Weiteren wird es vereinzelt Matches geben, die durch einen Leiter beobachtet werden, hierfür ist ein Zuschauerplatz freizuhalten.*

*Erstellt von xxLadyRose am 12.12.2020*