



Regelwerk für Phoenix RTS

Vorwort

Dieses Regelwerk bildet die Grundlage für einen fairen, transparenten und möglichst reibungslosen Ablauf von **Phoenix RTS**-Spielen und Turnieren.

Es soll allen Spielern klare und nachvollziehbare Rahmenbedingungen bieten und dabei helfen, Streitfälle einheitlich zu bewerten. Im Mittelpunkt stehen dabei **Fairness, sportliches Verhalten und der Schutz eines ausgeglichenen Wettbewerbs**. Kein Spieler soll durch Regelverstöße, bewusste Ausnutzung von Spielfehlern oder unfaire Spielweisen einen Vorteil erlangen.

Das Regelwerk definiert sowohl allgemeine Vorgaben für die Teilnahme und Durchführung von Spielen als auch konkrete spieltechnische Situationen. Dabei werden insbesondere **Upsis, Exploits, Angriffe, passive Interaktionen, Gebäude, Expansionen und verschiedene Sonderfälle** behandelt.

Den Spielern wird empfohlen, sich vor der Teilnahme an der Liga oder Turnieren mit den geltenden Regeln vertraut zu machen. Unklarheiten oder Situationen, die nicht eindeutig durch das Regelwerk abgedeckt sind, können durch den zuständigen Prüferleiter bewertet werden. Dabei steht nicht nur der Wortlaut einzelner Regeln, sondern auch der grundlegende Gedanke eines **fairen und sportlichen Wettbewerbs** im Vordergrund.

Dieses Regelwerk kann im Laufe der Zeit angepasst und erweitert werden, um auf neue Spielsituationen, Erkenntnisse oder Änderungen am Spiel reagieren zu können.

Viel Erfolg und faire Spiele!



Vorwort	1
§1 Allgemeine Regelungen	3
§1.1 Regelverstöße / Upsis	3
§1.2 Prüfer / Prüfergebnisse	5
§1.3 Manipulation und Bugs/Exploits	5
§1.4 Abwesenheiten	6
§1.5 Anmeldung eines Liga Spiels & Ergebnismitteilung	7
§1.6 Einstellungen im Spiel vor Beginn	8
§1.7 Meldung von unsportlichem Verhalten	9
§2 Spielspezifische Regelungen	10
§2.1 Grundgedanke	10
§2.2 Siegbedingungen	11
§2.3 Aktive Angriffe	12
§2.4 Passive Angriffe	13
§2.5 Erz-Sammler Schutz	13
§2.6 Gebäude	14
§2.7 Kartenstrukturen / KI Einheiten / Brücken	15
§2.8 Erkundung / Expansion	15
§2.9 Sonderfälle	16



§1 Allgemeine Regelungen

§1.1 Regelverstöße / Upsis

1.1.1 Für jeden Verstoß gegen die nachfolgenden Regeln erhält die jeweilige Partei ein oder mehrere Upsis (Strafpunkte), jeder Upsi wird mit 50% bestraft. Diese wird mit der aktuellen Punkteberechnung des Ergebnisses zum Abzug gebracht. Die Begrenzung von Abzugsfähigen Upsis liegt bei 2 pro Spiel.

1.1.2 Führt ein Upsi oder ein regelwidriges Verhalten zu einem erheblichen Nachteil (Verlust von mehr als einer Raffinerie, einem Bauhof, einer Waffenfabrik oder einer hohen Anzahl an Einheiten, verfrühter Angriff oder dem Verlust des einzigen Tech-Zentrums) oder zur Handlungsunfähigkeit der Gegenpartei, wird das Spiel mit 2 Upsis bestraft.

1.1.2.1 Ein verfrühter aktiver Angriff, welcher zur Zerstörung von mehr als einem Gebäude führt, wird als eine zusammenhängende Aktion gewertet, welche das Spiel mit 2 Upsis bestraft.

1.1.3 Das Zerstören von Einheitengruppen in der CD-Phase kann zu einer einzelnen Strafe zusammengefasst werden, ohne jedes Vergehen einzeln zu werten.

Voraussetzung: Es ist die Folge einer einzelnen (einen einzelnen Klick) durchgeführten oder unterlassenen Aktion. Eine Einheitengruppe kann auch aus unterschiedlichen Einheitentypen bestehen.

1.1.4 Eine Aktion kann keine Upsis/s verursachen, wenn dies eine passive Reaktion einer oder mehrerer Einheiten, sowie Bauaktionen darstellt, welche ausschließlich aufgrund von regelwidrigem Verhalten des Gegners selbst regelwidrig werden würde.

1.1.5 Regelwidrig errichtete Gebäude werden zu einem Upsi zusammengefasst, wenn diese keinen physischen Schaden verursacht haben und in einer fortlaufenden Bauaktion errichtet wurden.



§1.2 Prüfer / Prüfergebnisse

Die Prüfer von Phoenix RTS sind dazu eingesetzt, Ligaspiele auf Zuruf auf etwaige Regelverstöße auf Basis dieses Regelwerkes nach bestem Wissen und Gewissen neutral zu prüfen und bewerten. "Auf Zuruf" bedeutet, dass Spiele nur dann geprüft werden, wenn dies von einer der beiden Spielparteien nach einem Spiel gewünscht wird. Hierfür findet ihr in "NexusControl" nach Abschluss eines Spiels bei den Spielmeldungen für 1 Stunde einen entsprechenden Button, über den ihr dies anfordern könnt. Nutzt ihr diese Funktion nicht, werden Spiele automatisch nach einer Stunde in die ELO-Tabelle eingetragen, ohne dass das entsprechende Spiel geprüft wurde.

1.2.1 Ein absichtliches und/oder vorsätzliches falsch Bewerten eines Ligaspiels führt zum Ausschluss aus der Prüfungsgemeinschaft.

1.2.2 Spielparteien, die eine Entscheidung der Prüfer reklamieren möchten, können hierzu im NexusControl ein Ticket eröffnen und dies dort fordern.

1.2.3 Ein zuvor nicht involvierter Prüfer wird sich daraufhin mit der reklamierenden Partei zeitnah in Verbindung setzen und zusammen mit weiteren unbeteiligten Prüfern das Spiel erneut auf Regelverstöße untersuchen. Bei komplexen Entscheidungen gibt es eine Mehrheits-Teamentscheidung.

§1.3 Manipulation und Bugs/Exploits

1.3.1 Die Manipulation von Ligaspielen oder der Ergebnisse durch technische Hilfsmittel oder Einflussnahme auf Teammitglieder wird für alle Beteiligten mit dem sofortigen Ausschluss aus allen aktiven Ligen und einer lebenslangen Sperre für alle Phoenix RTS Veranstaltungen bestraft.

1.3.2 Das Absichtliche Ausnutzen von Bugs im Spiel, um sich einen Spielvorteil zu verschaffen, wird mit dem sofortigen Ausschluss aus der Liga bestraft.

1.3.2.1 Das Ausnutzen eines Bugs gilt dann als erwiesen, wenn die Prüfer mehrheitlich der Meinung sind, dass ein unabsichtliches Auslösen dessen, aufgrund der Häufigkeit innerhalb eines Spiels oder als Serie über mehrere Spiele hinaus, ausgeschlossen ist.

1.3.3 Der Versuch gilt gleich wie die vollendete Manipulation

1.3.4 Unbeabsichtigte und für einen Spieler nachteilige Bugs, welche einen maßgeblichen Einfluss auf das Spielgeschehen haben, können, auf Antrag des betroffenen Spielers, eine Spielwiederholung rechtfertigen. Diese Entscheidung liegt alleine im Ermessen der Prüfer.



§1.4 Abwesenheiten

1.4.1 Die Elo-Liga läuft in Zyklen von 4 Monaten, im letzten Monat erfolgt eine Turnierrunde. Nachdem ein Spieler 5 Spiele absolviert hat, muss innerhalb von 8 Wochen mindestens 1 weiteres Spiel stattfinden. Wird in diesem 8-Wochen-Fenster kein Spiel gemacht, erfolgt der Ausschluss aus der Elo-Liga aufgrund von Inaktivität.

1.4.1.1 Die späteren Turnierplätze (8, 16 oder 32) + der Relegationsplatz erhalten alle 10 Tage 10% ELO-Abzug, wenn sie in dieser Zeit keine Spiele absolvieren.

1.4.1.2 In jedem Elo-Zyklus von 4 Monaten kann sich ein Spieler maximal für 21 Tage Abwesend melden und diese dürfen auf höchstens 3 Abwesenheitsmeldungen aufgeteilt werden. In dieser Zeit wird seine Elo-Wertung nicht beeinflusst.

1.4.2 Für den Turnierzeitraum muss sich, bei nicht durch höhere Gewalt verursachter Abwesenheit, z.B. Urlaub, Arbeit usw., jeder Spieler offiziell als abwesend melden und wird dann für das Turnier ausgeschlossen. Dieses erfolgt über das Nexus-Abwesenheits-System.



§1.5 Anmeldung eines Liga Spiels & Ergebnismitteilung

Um ein Spiel zu starten, müssen beide Parteien dem aktiven Matchmaking über NexusControl beitreten. Alle 0-5 Minuten sucht das System automatisch einen Gegner und erstellt somit eine Spielpaarung. Bevorzugt werden Spieler im selben ELO-Bereich, nur wenn niemand in dem selben ELO-Bereich anzutreffen ist, wird die ELO-Spanne erweitert. Die so ausgesuchten Matches sind bindend! Zum starten des Spiels bleiben den Spielern maximal 15 Minuten.

1.5.1 Sollte nach erfolgreichem Matchmaking einer der beiden Spieler das Match nicht annehmen, gilt dies für ihn automatisch als Niederlage und für den anderen Spieler als Sieg.

1.5.2 Nach einem erfolgreichen Spiel wird von einem der beiden zufällig ermittelten Spielern das Ergebnis eingetragen. Die anschließende Ergebnismeldung erhalten beide Spieler. Sollte einer der beiden Spieler eine Prüfung des Spiels wünschen, sei es aufgrund von Regelverstößen ODER einer fehlerhaften Ergebniseintragung, haben sie dafür 1 Stunde Zeit den entsprechenden Button zu drücken und den Vorgang einzuleiten.

1.5.3 Treten technische Probleme auf, die ein faires Spiel unmöglich machen, ist dies nach Möglichkeit sofort der gegnerischen Partei mitzuteilen und das Spiel ist abubrechen. Dies ist in der Ergebnismeldung zu dokumentieren, als unentschieden zu werten und abzuschließen.

Technische Probleme müssen innerhalb der Cooldown-Zeit von 10 Minuten der gegnerischen Partei mitgeteilt werden, um das Spiel ohne Wertung abubrechen.

1.5.4 Ein nicht technisch bedingter Abbruch des Spiels einer Partei wird als Aufgabe dieser Partei und somit als Sieg für die Gegenpartei gewertet.



§1.6 Einstellungen im Spiel vor Beginn

1.6.1 Beide Spielparteien müssen sich vor Spielbeginn vergewissern, dass der Ersteller des Spiels die richtigen Voreinstellungen für das Spiel eingestellt hat. Mit dem Bestätigen der „Ready“ Funktion im Spiel ist diese Zustimmung abgegeben.

1.6.2 Bei falscher Spieleinstellung kann das Spiel nicht gewertet werden.

1.6.3 Gespielt werden darf nur auf den offiziellen Karten von Phoenix RTS.

1.6.4 Folgende Einstellungen sind vor dem Spielbeginn, einzustellen:

-  Modus: Basen an - Alles vernichten
-  Spielgeschwindigkeit: Normal
-  Starteinheiten: Keine
-  Technologiestufe: 10
-  Kapital: 5.000 \$
-  Erz wächst nach: Stufe 9
-  Kriegsschatten kehrt zurück: Deaktiviert
-  Moderne Balance: Aktiviert
-  Einheiten Warteschlange: Aktiviert
-  Kisten: Deaktiviert
-  MBF neu einsetzbar: Aktiviert
-  Superwaffen: Aktiviert
-  Einheiten aus Vergeltungsschlag: Aktiviert
-  Freie Fraktionswahl mit einer Ausnahme: keine Türken!



§1.7 Meldung von unsportlichem Verhalten

Fällt ein Spieler wiederholt unsportlich auf, sei es aufgrund von seinem Verhalten in den Spielen oder auch im Discord, in Gesprächen mit anderen Spielern oder durch seine Art der Ergebnismeldungen bei NexusControl, kann dies von der Community über das entsprechende Nexusticket (Community Management) der Orga Gemeldet werden.

Ein so eingereichter Fall wird von dem Team intern besprochen. Die meldende Person wird nicht öffentlich genannt. Kommt das Team intern zum Schluss, dass ein Verstoß gegen allgemeingültige Verhaltensregeln vorliegt, kann der betroffene Spieler sanktioniert werden.

Bei Uneinigkeit über das schuldhafte Verhalten ist immer von einer Unschuld auszugehen und das mildeste Mittel anzuwenden. Mögliche Sanktionen beinhalten mitunter, aber nicht ausschließlich: Verwarnung, Abzug von ELO-Punkten, Turnierausschluss oder Ligaausschluss.

Einer der Gründe für diesen Bereich ist, dass durch die Prüfung der Ligaspiele, lediglich auf Zuruf, verhindert werden soll das Regelwerk zu ignorieren oder gegenüber manchen Spielern zu missbrauchen.



§2 Spielspezifische Regelungen

§2.1 Grundgedanke

Sämtlichen folgenden Regeln liegt dieser Grundgedanke zu Grunde:

Die ersten 10 Minuten eines jeden Spiels dienen dem Aufbau der Basis, der Erschließung von Ressourcen und dem Vorbereiten von Taktiken. In dieser Cooldown (CD) genannten Zeit sind sämtliche Angriffe verboten! Das vollständige Unterbinden von Expansionsunternehmungen des Gegners und das Provozieren von Uppis ist nicht gestattet.

Jeder Spieler verpflichtet sich nach bestem Wissen und Gewissen den Richtlinien des Regelwerks zu folgen. Gerade im Bezug auf das Prüfen auf Zuruf hat das Regelwerk dennoch jederzeit Gültigkeit und dies absichtlich zu ignorieren wird als unsportliches Verhalten gewertet.

Sämtliche Regeln folgen diesem Gedanken. Sollten im Laufe einer Saison gewisse Regeln obsolet oder Schlupflöcher zu diesen gefunden werden, welche dem Grundgedanken des CDs zuwiderlaufen, können Regeln geändert, erweitert oder neu geschaffen werden, um eben diesen zu wahren.



§2.2 Siegbedingungen

2.2.1 Ein Ligaspiel gilt als gewonnen, sobald sämtliche Kampfeinheiten (mit der Ausnahme von Chronopanzern und Lufteinheiten) vernichtet und Gebäude (mit der Ausnahme von Werften und Einfriedungen) zerstört wurden.

2.2.2 Im Zeichen der Fairness wird darum gebeten, im Falle des klaren Verlierens das Spiel nicht unnötig zu verlängern, indem Einheiten versteckt oder an kaum zu erreichende Orte gebracht werden. Bei wiederholten Beschwerden von Spielern über ein solches Vorgehen kann dieses Verhalten zum Ausschluss aus der laufenden Liga führen.

2.2.2.1 Nach Durchführung des Firesales sind die verbleibenden Einheiten an einem zentralen Ort zu sammeln, damit der Sieger diese zügig besiegen und das Spiel abschließen kann.

2.2.2.2 Führt der Spielverlauf zu einem tatsächlichen Unentschieden, bei dem es keiner Partei möglich ist, das Spiel noch für sich zu entscheiden ODER die beiden Parteien einigen sich während des Spiels auf ein Unentschieden, kann das Spiel beendet und dies so in der Ergebnismitteilung benannt werden. Ein solcher Fall wird zwingend von den Prüfern untersucht, um Missbrauch vorzubeugen.

2.2.2.3 Damit das Unentschieden gewertet werden kann, müssen beide Parteien einen Firesale durchführen. Ohne diesen wird das Spiel von den Prüfern für eine der Parteien als Sieg gewertet.



§2.3 Aktive Angriffe

Die hier aufgeführten Aktionen führen zu Upsis.

Aktive Angriffe umfassen alle Befehle, die zu Schaden, Tötung, vorsätzlichen Blockierung oder Zerstörung anderer feindlicher Einheiten und Gebäude (auch Einfriedungen) führen.

2.3.1 Jegliche aktive Angriffe, die zur Zerstörung führen, werden mit eine Upsi bestraft. Wird ein aktiver Angriffsbefehl gegeben, aber die Einheit rechtzeitig zurückgezogen, bevor sie relevanten Schaden (gelber Lebensbalken) verursacht, erfolgt keine Bestrafung. Handlungen, die Informations- oder Ressourcenvorteile durch gegnerische Gebäude oder Einheiten bewirken (zB. Spioneinsatz in Radar, Dieb in Raffinerie), gelten als aktive Angriffe und führen zu einem Upsi.

2.3.1.1 Wurde der Angriffsbefehl vor dem Beginn des **dritten Blitzes** des Cooldown-Endes gegeben und hat Schaden während des CDs verursacht, ohne dass dieser anschließend wieder zurückgezogen wird, führt dies zu einem Upsi. Dies ist unabhängig davon, ob der entstandene Schaden relevant war.

2.3.2 Beim aktiven Blockieren von Sammlern, zum Beispiel beim Abladen in einer Raffinerie unter Zuhilfenahme von Einheiten, wird dies mit einem Upsi bestraft.

2.3.3 Das aktive Verhindern des Aufbaus eines MBF unter Zuhilfenahme von Einheiten (diese werden aktiv bewegt/gesteuert, um das Aufbauen zu verhindern) ist verboten. Den Bauplatz mit Hilfe von Gebäuden zu blockieren ist gestattet.

2.3.4 Wird während des CDs eine Einheit durch eine Mine beschädigt oder zerstört, führt dies zu einem Upsi.

2.3.5 Absichtliches Überfahren: Wenn Fahrzeuge direkt und unmittelbar hinter sichtbaren gegnerischen Einheiten gesteuert werden, wird dies mit einem Upsi bestraft. Hier gilt ebenfalls eine Bagatelle von 2 Infanteristen (keine Tanjas). Ein MBF hat immer das Recht (auch mit "alt" Befehl) Infanteristen in beliebiger Anzahl (keine Tanjas und Ingenieure) zu überfahren.

Das absichtliche, forcierte Überfahren (Standardbelegung "alt") durch andere Einheiten als einem MBF wird mit einem Upsi bestraft.

Eine Ausnahme stellen gegnerische Einheiten, die neben eigenen Produktionsgebäuden stehen und durch das Verlegen von den produzierten Einheiten überfahren werden.

2.3.6 Das Verlegen eigener Einheiten, um an dem Zielpunkt Passivfeuer auszulösen, gilt als aktiver Angriff und wird mit einem Upsi bestraft. Hier gilt eine Bagatellgrenze von an dieser Stelle stationierten 2 Infanteristen (keine Tanja) oder einem Kampffahrzeug/Schiff/Lufteinheit, bei deren Zerstörung es nicht zu einer Strafe führt.



§2.4 Passive Angriffe

Die hier aufgeführten Aktionen führen **nicht** zu einem Upsi.

2.4.1 Passive Angriffe umfassen das automatische Feuern von Abwehrgebäuden und Einheiten, ohne dass eine aktive Handlung des Spielers erfolgt. Das Drücken der Taste (Grundeinstellung Tastenbelegung) "G" oder "S", um ein automatisches Feuern von Einheiten auszulösen, gilt als eine aktive Handlung.

2.4.2 Einheiten, die durch automatische Schüsse Tötungen oder Zerstörungen verursachen, werden nicht bestraft. Diese dürfen nicht zuvor absichtlich an diese Position verlegt worden sein, um dadurch passives Feuer auszulösen - dies gilt dann als aktiver Angriff, siehe 2.3.6.

2.4.2.1 Einheiten, welche bereits an einer Position stehen und zu denen anschließend gegnerische Einheiten hin verlegt werden, erhalten keine Upsis durch ihr Passivfeuer und müssen auch nicht von dort vorverlegt werden. Ungeachtet der Reichweite und ob Sicht gegeben war.

§2.5 Erz-Sammler Schutz

2.5.1 Die Zerstörung von Sammlern führt zu einem Upsi, unabhängig davon, ob dies durch Aktiv- oder Passivfeuer geschieht.

2.5.2 Kein Upsi erfolgt, wenn der Sammler einer Partei aktiv zu oder vorbei an sichtbaren Einheiten der gegnerischen Partei geschickt wurde (Provokation oder Umpositionierung der Sammler) und von diesen zerstört wird oder der Sammler durch eigenständiges Sammeln in der Nähe eines bereits errichteten Abwehrgebäudes von diesem zerstört wird. Gleiches gilt, wenn der Sammler eigenständig an einem entfernten Erzfeld sammelt und das Pathfinding ihn somit nicht an einem zur Raffinerie nahegelegenen Erzfeld lenkt.

2.5.3 Kein Upsi erfolgt, wenn der Sammler von Einheiten (Ausgenommen V2, Teslapanzer, Artillerie und Zerstörer), welche an ihrer Produktionsstätte stehen und diese Produktionsstätte mindestens 2 Feldern vom Erzfeld entfernt errichtet wurde, zerstört wird.



§2.6 Gebäude

2.6.1 Wird ein Produktionsgebäude errichtet, dürfen hier produzierte Einheiten keinen Schaden an Einheiten und Abwehrgebäuden des Gegners verursachen. Auch hier gibt es eine Bagatellgrenze von 2 toten Infanteristen (keine Tanjas) oder 1 zerstörtes Fahrzeug/Schiff/Lufteinheit bzw. Treffern bis zum gelben Lebensbalken auf Abwehrgebäuden.

2.6.1.1 Wurde bereits eine Einheit an dem Produktionsgebäude produziert, ohne dass die erste hieraus produzierte Einheit durch Passivfeuer Schaden angerichtet hat und nicht von dort entfernt wurde, muss bei allen nachfolgend produzierten Einheiten 2.6.1 nicht mehr eingehalten werden.

2.6.1.2 Wird die Produktion an der Produktionsstätte auf einen anderen Einheitentyp umgestellt, gilt die nun produzierte Einheit als 1. ihrer Art und 2.6.1 muss erneut sichergestellt werden.

2.6.2 Werden Abwehrgebäude in den Kriegsschatten hinein errichtet oder ist der Bereich bereits aufgeklärt und es befinden sich gegnerische Raffinerien, Abwehr-, Produktionsgebäude oder von ihnen dort produzierte Einheiten, sowie Sammler in Schussreichweite, muss das Abwehrgebäude unmittelbar verkauft werden. Werden durch das Abwehrgebäude mehrere Einheiten zerstört, wird dies grundsätzlich zu einem Upsi zusammengefasst. Je nach Schwere des Verstoßes kann dies nach mehrheitlichem Beschluss der Prüfer zu 2 Upsis führen.

2.6.3 Gebäude müssen mit mindestens 2 Feldern Abstand zu bereits platzierten, gegnerischen Gebäuden errichtet werden. Geschieht dies in den Schatten hinein, erfolgt keine Strafe. Raffinerien, Werften und Bauhöfe bilden eine Ausnahme dieser Regeln und dürfen den Bauabstand unterschreiten. Werden die regelwidrig platzierten Gebäude unmittelbar verkauft, erfolgt keine Strafe. Werden Gebäude gleichzeitig platziert, erfolgt keine Strafe für keine der beiden Parteien. Als "gleichzeitig platziert" gilt ein Gebäude, wenn das andere Gebäude bei der Bauanimation noch keine Farbe der Partei erhalten hat.

2.6.3.1 Mauern gelten für den Bauabstand als eigenständiges Gebäude.



§2.7 Kartenstrukturen / KI Einheiten / Brücken

KI-Einheiten und Gebäude sind nicht von den Regeln für den CD betroffen, mit Ausnahme der CD-Gebäude. Eine aktive Zerstörung dieser wird mit einem Upsi geahndet. Brücken dürfen auch innerhalb des CD zerstört werden.

§2.8 Erkundung / Expansion

Das Erkunden der Karte mit eigenen Einheiten innerhalb des CD ist erlaubt.

2.8.1 Brücken oder Schlammwege (nicht Furt) absichtlich mit Einheiten zu blockieren oder zuzustellen, ist bis zur vollendeten 9. Minute (Blitz) verboten. Im Anschluss dürfen diese zum Schutze blockiert werden.

2.8.1.1 Ein Schlammweg oder eine Brücke gilt als blockiert, wenn sich vier oder mehr Fahrzeuge darauf befinden (nicht in Bewegung) – auch wenn eine theoretische Durchfahrt noch möglich ist. Darüber hinaus gilt eine Brücke oder ein Schlammweg als blockiert, wenn eine Durchfahrt tatsächlich nicht möglich ist. (z.B. Einheiten werden direkt vor der Brücke zum Zwecke des Blockieren hin positioniert)

2.8.2 Ein unbeabsichtigtes Überfahren einer gegnerischen Einheit im Zuge der Erkundung wird nicht mit einem Upsi geahndet.



§2.9 Sonderfälle

2.9.1 Kreuzer dürfen im Cooldown keine feindlichen Einheiten und keine Gebäude zerstören, diese sind somit vom Produktionsschutz ausgenommen. Jegliches Passiv- und Aktivfeuer muss unterbunden und die Einheiten entsprechend umgelenkt werden. Hier gilt eine Bagatellgrenze von einem Kampffahrzeug/Schiff/Lufteinheit, bei deren Zerstörung es nicht zu einer Strafe führt. Durch Passivfeuer zerstörte Infanteristen, welche sich nicht an ihrer Produktionsstätte befinden, gelten grundsätzlich als Bagatelle, da ein Autofeuer durch sie nie ausgelöst werden kann.

2.9.2 Durch Passivfeuer zerstörte Transportboote lösen keinen Regelbruch aus und dies wird somit nicht mit einem Upsi bestraft. Dabei ist unerheblich, was das Transportboot geladen hat.

2.9.3 Einheiten, welche in das "umgelenkte Feuer" anderer Einheiten gestellt werden, können keine Upsis auslösen und gelten grundsätzlich als Bagatelle.

2.9.4 Helikopter, welche vom Kartenrand hereinfliegen und dabei beschädigt oder zerstört werden, können keine Upsis auslösen.