



## Regelwerk für die CatactrofeLP ESports Alarmstufe Rot Liga - Season 10

### Vorwort

Willkommen in der CCLP ESports Liga!

Diese Regeln dienen dazu, einen fairen und spannenden Wettbewerb für alle teilnehmenden Spieler im Spiel Command & Conquer: Alarmstufe Rot zu gewährleisten. Durch die Einhaltung dieser Regeln stellen wir sicher, dass alle Spieler die gleichen Chancen haben. Taktisches Geschick sowie strategisches Denken stehen im Vordergrund.

Bitte lest die folgenden Regelungen sorgfältig durch, um ein reibungsloses und positives Spielerlebnis zu gewährleisten. Jeder Teilnehmer der Liga gibt mit seiner Anmeldung die Willenserklärung ab, sich an diese Regeln zu halten, sich jederzeit fair und sportlich gegenüber seinen Liga-Kontrahenten zu verhalten und sich im Rahmen seiner zeitlichen Möglichkeiten aktiv zu beteiligen.

Dies gilt im gleichen für alle aktuellen Verhaltensregeln der Discord Plattform. Ein Ausschluss wegen Verstöße gegen die auf allen CatactrofeLP Plattformen (Discord, Twitch, YouTube, TikTok usw.) ausgewiesenen Verhaltensregeln führt nach unserem Ermessen zum Ausschluss aus den laufenden und/oder zukünftigen CatactrofeLP ESport Veranstaltungen.

Live-Spiele sind freiwillig und keineswegs ein Zwang, so dass Offline-Spiele als reguläre Spielart angesehen werden. Dennoch freuen wir uns über und honorieren jeden, der sich aktiv an den Live-Abenden beteiligt.

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Erfolg und Spaß in der CatactrofeLP ESports Liga.

Euer CatactrofeLP ESports Team





## §1 Allgemeine Regelungen

### §1.1 Regelverstöße / Gelbe Karten

1.1.1 Für jeden Verstoß gegen die nachfolgenden Regeln erhält die jeweilige Partei eine Gelbe Karte. Diese wird mit der aktuellen Punkteberechnung des Ergebnisses zum Abzug gebracht. Die Begrenzung von Abzugsfähigen gelben Karten liegt bei 3 pro Spiel.

1.1.2 Bei wiederholten Gelben Karten und bei einer Ansammlung einer überdurchschnittlichen Anzahl von Gelben Karten in Höhe von 10 Stück im Laufe der Season, behalten wir uns vor diese Spielpartei wegen unsportlichem/unfairem Verhalten vom Ligabetrieb auszuschließen.

1.1.3 Führt eine Gelbe Karte 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, kann das Spiel für nichtig erklärt und wiederholt werden. Gelbe Karten aus nichtig erklärten Spielen behalten ihre Gültigkeit.

1.1.3.1 Anstelle einer Wiederholung kann der ursprüngliche Verlierer auf diese verzichten und sich als Verlierer bestätigen lassen. Der ursprüngliche Sieger wird als Sieger bestätigt, beide Parteien behalten allerdings ihre gelben Karten aus dem ersten Spiel. Bei einem Unentschieden, müssen beide Spieler gleichermaßen eine Wiederholung ablehnen.

1.1.3.2 Bei einer Spielwiederholung werden die gelben Karten aus dem ursprünglich gespielten Spiel für beide Spieler bei der Gesamtprüfung mit übernommen. Die Ausnahme bildet hier lediglich die Spielwiederholung aufgrund von falschen Spieleinstellungen.

1.1.4 Ein verfrühter aktiver Angriff, welcher zur Zerstörung von mehr als einem Gebäude führt, wird als eine zusammenhängende Aktion gewertet, welche das Spiel für nichtig erklärt und mit 2 gelben Karten geahndet wird.

1.1.5 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.



1.1.6 Eine Aktion kann keine gelbe Karte verursachen, wenn dies eine passive Reaktion einer oder mehrerer Einheiten, sowie Bauaktionen darstellt, welche ausschließlich aufgrund von regelwidrigen Verhaltens des Gegners selbst regelwidrig werden würde.

1.1.7 Regelwidrig errichtete Gebäude werden zu einer gelben Karte zusammengefasst, wenn diese keinen physischen Schaden verursacht haben und in einer fortlaufenden Bauaktion errichtet wurden.

## **§1.2 Prüfer / Prüfergebnisse**

Die Prüfer von CCLP ESports sind dazu eingesetzt, die eingereichten Ligaspiele auf Regelverstöße auf Basis dieses Regelwerkes nach bestem Wissen und Gewissen neutral zu prüfen und bewerten.

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 Ticketsystem ein Ticket "Spiel anmelden" 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.

1.2.4 Eine Reklamation von Dritten ist über die Spielervertreter binnen 2 Wochen, ab Ergebnismeldung bis spätestens zum letzten Spieltag in der Season möglich. Sollte bei der Reklamation Uneinigkeit über den Fall zwischen dem Prüfer und dem Spielervertreter herrschen, wird dieser zu einer Kommissionsentscheidung, welche in letzter Instanz bindend ist.

## **§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 CCLP ESports 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 sowohl die Prüfer, als auch die Regelkommission 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, bzw. bei Reklamation der Entscheidung, der Regelkommission.

## §1.4 Abwesenheiten

1.4.1 Bei nicht durch höhere Gewalt verursachter Abwesenheit, z.B. Urlaub, Arbeit usw. länger als 7 Tage, sollte sich jeder Spieler offiziell als abwesend melden. Dies muss im Nexus im Abwesenheitskalender bekannt gegeben werden.

1.4.1.1 Wer sich nicht abmeldet und dann innerhalb von 7 Tagen keine Antwort auf Anfragen oder Abstimmung der Spieltermine gibt, gilt als unbegründet abwesend. Für das Vergehen wird der Spieler mit einer gelben Karte bestraft. Bei Wiederholung werden nicht zustande gekommene Spiele am Ende einer Season mit einem Sieg für die Gegenpartei gewertet.

1.4.1.2 Bei wiederholter Nachlässigkeit kann der Spieler durch eine Entscheidung der Prüfer für die nächste Season gesperrt werden

1.4.1.3 Nicht zustande gekommene Spiele werden für die Gegenpartei als Sieg gewertet, wenn diese nachweisen kann, dass sie darum bemüht war, einen Spieltermin möglich zu machen. Bei einer zu hohen Anzahl nicht gespielter Spiele größer 15% wird der Spieler für die gespielte Season aus der Wertung genommen und alle bisher gespielten und zukünftig angedachten Spiele umgehend zu 0 gewertet.



1.4.2 Sollte ein Spieler aktiv die Vereinbarung eines Spieltermins verweigern und/oder 2 mal unentschuldig nicht zum abgesprochenen Spieltermin erscheinen, wird wie in §1.4.1.3 verfahren.

1.4.3 Jeweils zur Hälfte der Hin-/Rückrunde (4 Wochen nach dem Start) müssen mindestens 40% (aufgerundet) der Spiele bereits gespielt worden sein. Wer diese Quote nicht erreicht, kann von anderen Spielern via Ticket bei den Prüfern gemeldet werden. Der betroffene Spieler hat nun 2 Wochen Zeit seine Quote auf über 50% (aufgerundet) zu erhöhen. Wird dieses Ziel nicht erreicht, wird dieser Spieler für die laufende Season disqualifiziert.

## §1.5 Anmeldung eines Liga Spiels & Ergebnismitteilung

1.5.1 Vor Beginn eines Ligaspiels muss das Ergebnisticket im Ticketsystem (Nexus) eröffnet werden.

1.5.2 Ein nachträgliches Eröffnen eines Ergebnisticket, nach Spielbeginn oder Abschluss des Liga Spiels, führt zur Nichtwertung des abgegebenen Spielergebnis.

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 abzubrechen. Dies ist im Ergebnisticket zu dokumentieren **und abzuschließen**. Bei einem **erneuten Spielstart** muss mit einem neuen Ticket begonnen werden.

Technische Probleme müssen innerhalb der Cooldown-Zeit von 10 Minuten der gegnerischen Partei mitgeteilt werden. Nach dem CD obliegt der gegnerischen Partei, ob das Spiel noch abgebrochen und wiederholt wird. Stimmt die Gegenpartei dem nicht zu, wird das Spiel fortgesetzt oder als Sieg für sie gewertet.

1.5.3.1 Ligaspiele dürfen nie aus anderen Gründen wiederholt werden. Ein Verstoß dagegen wird als grob unsportliches Verhalten angesehen und von den Prüfern individuell der Situation angemessen geahndet.

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.

1.5.5 Wurde bei einem Ligaspiel durch die Server keine Spieldatei angelegt und das Spiel kann somit nicht geprüft werden, wird das Ergebnis der Spielmeldung ohne Prüfung übernommen.



## §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 gewählt, wird das Spiel ohne Wertung wiederholt.

1.6.3 Gespielt werden darf nur auf den offiziellen Karten von CCLP ESports.

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



## §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 gelben Karten ist nicht gestattet.

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 abgeändert, 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** **Luftseinheiten**) 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 zu Punktabzug in der Liga führen.

2.2.2.1 Bei Offline-Spielen wird darum gebeten, dass der Verlierer einen "Firesale" unternimmt. Dies ermöglicht den Prüfern eine schnellere Spielprüfung.

2.2.2.2 Bei Live-Spielen und geplanten Nachmoderationen wird darum gebeten, dass der Verlierer einen "Firesale" unternimmt und die letzten Einheiten an einem zentralen Ort besiegt werden. Dies ermöglicht das Einblenden der Statistik für die Moderatoren.

2.2.3 Führt der Spielverlauf zu einem tatsächlichen Unentschieden, bei dem es keiner Partei möglich ist, das Spiel noch für sich zu entscheiden, kann das Spiel beendet und dies so in der Ergebnismitteilung benannt werden. Ein solcher Fall wird zwingend von den Prüfern untersucht, um Missbrauch vorzubeugen.



2.2.4 Nach einer Spielzeit von mehr als 75 Minuten kann im Einvernehmen beider Spieler ein Spiel abgebrochen und zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt werden. Der Wunsch eines einzelnen Spielers kann keine Spielwiederholung auslösen. Gelbe Karten aus diesem Spiel werden in die Wiederholung mit übernommen.

## §2.3 Aktive Angriffe

Die hier aufgeführten Aktionen führen zu gelben Karten.

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

2.3.1 Jegliche aktive Angriffe, die zur Zerstörung führen, werden mit einer Gelben Karte bestraft. Wird ein aktiver Angriffsbefehl gegeben, aber die Einheit rechtzeitig zurückgezogen, bevor sie relevanten Schaden (**gelber Lebensbalken**) verursacht, erfolgt keine Gelbe Karte. 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 einer gelben Karte.

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 einer gelben Karte. 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 einer gelben Karte 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 **Minen dürfen im CD ausschließlich zwischen zwei eigene Gebäude gelegt werden. Der Abstand zwischen den Gebäuden darf maximal 1 Feld groß sein und die Gebäude dürfen im Laufe des CDs nicht mehr verkauft werden. Die gelegten Miner dürfen NICHT über die Grenzen jedes einzelnen Gebäudes hinausragen - die Miner müssen an mindestens 2 Seiten ein Gebäude berühren. Einzige Ausnahme: Sie befinden sich in einer Kreuzung von 3 oder 4 anderen Gebäuden. Jegliche Abweichung beim Legen von Minen von dieser Regel gilt als aktiver Angriff und zieht eine Bestrafung mit einer gelben Karte nach sich. (Diese Regel steht hier unter Vorbehalt! Sollte es im Laufe der Season zu einem Missbrauch des Minenlegers**



kommen, bei dessen Einsatz dies nicht zur Verteidigung diente, werden die entsprechenden Spiele wiederholt und die Regel entsprechend angepasst)

2.3.5 Absichtliches Überfahren: Wenn Fahrzeuge direkt und unmittelbar hinter sichtbaren gegnerischen Einheiten gesteuert werden, wird dies mit einer gelben Karte 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 zieht immer eine Bestrafung mit einer gelben Karte nach sich.

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

2.3.6 Das Verlegen eigener Einheiten, um an dem Zielpunkt Passivfeuer auszulösen, gilt als aktiver Angriff und wird mit einer gelben Karte 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 gelben Karten.

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 gelben Karten 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 einer gelben Karte, unabhängig davon, ob dies durch Aktiv- oder Passivfeuer geschieht.

2.5.2 Keine Gelbe Karte 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 Keine gelbe Karte 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 zu einer gelben Karte



zusammengefasst. Je nach Schwere des Verstoßes kann dies zu einer Spielwiederholung 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.**

## §2.7 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 einer gelben Karte 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 einer gelben Karte geahndet.

## §2.9 Sonderfälle

2.9.1 Kreuzer dürfen im Cooldown keine Einheit und kein 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 einer gelben Karte bestraft. Dabei ist unerheblich, was das Transportboot geladen hat.

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

2.9.3 Helikopter, welche vom Kartenrand hereinfliegen und dabei beschädigt oder zerstört werden, können keine gelbe Karte auslösen.