

KRIEGSRECHT

Vorwort

Dieses Schriftstück ist Teil des Regelwerks, jedoch, aufgrund seiner speziellen Anwendung ausgelagert. Das Regelwerk ist, sofern nicht im Kriegsrecht ausdrücklich aufgehoben, weiterhin gültig.

Bei Zuwiderhandlung gegen diesen Teil des Regelwerks behält sich der AdMiN das Recht vor, jederzeit und ohne Vorwarnung den Ausschluss eines Spielers vom Server zu veranlassen. In der Regel wird in solchen Fällen der Oberste Gerichtshof einberufen.

Das Ausmaß jeglicher Strafe ist dem AdMiN oder dem Obersten Gerichtshof vorbehalten.

„Ignorantia legis non excusat.“

(„Unwissenheit schützt vor Strafe nicht.“)

Dieses Schriftstück tritt sofort, mit Veröffentlichung auf den offiziellen Portalen, linktr.ee/flo.thehoe, steepangle.uk oder a-site.uk in Kraft. Alle Vorgängerversionen verlieren damit auch ihre Gültigkeit.

Beim Beitritt des Servers server.a-site.uk erfolgt automatisch die vollständige Zustimmung und Anerkennung dieses Schriftstücks und allen Anlagen.

Inhaltsverzeichnis

Kriegsrecht

Vorwort

Inhaltsverzeichnis

Artikel I Kriegserklärung

Artikel II Kampfhandlungen

Artikel III Zerstörung

Artikel IV Grundstücke

Artikel V Kriegsende

Artikel I Kriegserklärung

I.a VORAUSSETZUNGEN

Der Krieg muss zwischen anerkannten Bündnissen oder Staaten erfolgen.

Der Kriegsbeginn muss von mindestens einer, der involvierten Kriegsparteien bei der CDMU, dem OGH oder dem AdMiN bekannt gegeben werden.

I.b SPIELER

Alle am Krieg beteiligten Staaten, Bündnisse und Spieler sind in der Bekanntgabe anzuführen.

Tritt während des Krieges eine weitere Partei bei, so ist dies unverzüglich bei einer der zuständigen, oben genannten Behörden zu melden.

I.c VERÖFFENTLICHUNG

Ein Vertreter des Servers ruft nach der Prüfung den Kriegszustand aus und verhängt das Kriegsrecht.

Außerdem wird ein öffentliches Statement, zu den wichtigsten Informationen, von der CDMU oder dem OGH getätigt.

I.d WIEDERSPRUCH

Die Kriegserklärung sowie das öffentliche Statement kann sofort, jedoch nur mit ausreichender Begründung beim OGH juristisch angegriffen werden, es kommt zu einer Anhörung und anschließend zu einer Aufhebung oder Fortsetzung des Kriegszustands.

Artikel II Kampfhandlungen

II.a CONSENT

Während der Kriegszustand andauert, sind §6.1 und §6.2 für alle Kriegsteilnehmer außer Kraft gesetzt.

Das scoreboard wird während des Kriegszeitraums auf „777“ gesperrt.

II.b FALLEN

Der §6.2 wird für die bekanntgegebenen Kriegsgebiete aufgehoben.

Fallen dürfen, sofern sie nicht gegen Artikel III verstoßen uneingeschränkt errichtet werden.

II.c KONFLIKTZONE

Das gesamte, bei der CDMU oder dem OGH gemeldete Kriegsgebiet gilt als „ausgewiesene Konfliktzone“.

Artikel III Zerstörung

III.a MECHANIKEN

Zerstörung oder Manipulation, durch jegliche mechanische Vorrichtungen, darf nicht übermäßig erfolgen.

Als „übermäßig“ gilt jene Art von Zerstörung oder Manipulation, bei der entweder eine spielzeitintensive Struktur kompromittiert wird oder, bei der die Rückführung zum Ausgangszustand ein deutliches Zeitliches Hindernis bildet.

III.b LAGERVORRICHTUNGEN

Das manipulieren von Lagervorrichtungen ist allgemein verboten, §2.4 gilt vollständig.

III.c SPRENGSTOFFE

Das Verwenden von Sprengstoffen bildet grundsätzlich kein Kriegsverbrechen. Jedoch kann der OGH oder der AdMiN jederzeit eine erhebliche Strafe verhängen, sollte Artikel III verletzt werden.

Die unverhältnismäßige Verwendung von jeglicher Art von Sprengstoff wird mit vergleichbar hohen Strafen geahndet.

Artikel IV Grundstücke

IV.a BAURECHT

Das bauen von etwa Außenposten, befestigten bauten oder Kolonien ist auf dem gesamten, als Kriegsgebiet definierten Grund rechtlich in Ordnung.

Mit dieser Regelung und Artikel II.b verliert auch §2.1 teilweise seine Wirkung.

IV.b AUFENTHALT

Zur Zeit des Krieges ist es allen Beteiligten zu jeder Zeit gestattet jegliche Bereiche des Kriegsgebietes zu betreten und sich, um eben diese zu bekriegen. Der §2.2 ist außer Kraft.

Artikel V Kriegsende

V.a FRIEDENSVERTRAG

Der Krieg kann nur durch einen Friedensvertrag, der von allen Beteiligten Parteien zu unterzeichnen ist, oder durch ein vorzeitiges Eingreifen von OGH oder AdMiN beendet werden.

V.b BEFUGNISSE

Im Friedensvertrag darf grundsätzlich jede Dingliche Sache zwischen den Parteien reguliert werden, dazu können Grundstücke, Gegenstände oder Bauwerke gehören.

Im Falle von Grundüberschreibungen, müssen diese in einer Anlage zum Vertrag genau auf einem Kartenausschnitt definiert werden.

V.c PRÜFUNG

Der Friedensvertrag wird unter Aufsicht mindestens eines Serververtreters ausverhandelt, dieser hat die Aufgabe Fairness zu fördern und Auseinandersetzungen zu vermeiden.

Nach Beendigung der Verhandlungen wird der Vertrag nochmals auf seine Gültigkeit überprüft und die Kriegsparteien zur Unterzeichnung geladen.

Die Verhandlungen können, sofern keine positiven Aussichten zu erwarten sind, vom Aufsichtsorgan des Servers beendet werden. In diesem Falle dauert der Kriegszustand weiter an.