

Regelwerk für Events & den Eventserver

Inhaltsverzeichnis

- [1 Allgemeine Event Regeln](#)
- [2 Abbruch eines Events](#)
- [3 Eventcharaktere](#)
- [4 Eventserver](#)
- [5 Spezialevents](#)

Das Regelwerk für Events & den Eventserver ist Teil des aktiven Serverregelwerks und allgemein gültig. Jeder User verpflichtet sich selbständig über das Regelwerk und seine Aktualisierungen zu informieren. Vermeintliche Unwissenheit schützt nicht vor Sanktionierungen bei Nichteinhaltung.

1

Allgemeine Event Regeln

- Um ein Event zu planen und auszuführen, benötigt man einen Eventleiter oder ein Teammitglied.
- Jedes Event muss vom leitenden Eventleiter im [Eventplan](#) im Forum vermerkt werden.
- Sollte der Eventleiter für die tatsächliche Durchführung seines Events die Unterstützung des Serverteams benötigen, so ist der Eventsupport verpflichtend.
- Der Eventleiter darf für sein Event einen "Leitfaden" vorgeben, darf aber nicht aktiv im RP eingreifen durch OOC Anweisungen.
- Bei einem Event ist das Respawnen generell unbegrenzt, es sei denn ein Eventleiter kündigt eine Limitierung an. Solltest du dein Limit erreichen, darfst du mit nicht mehr in das Event eingreifen.
- Während eines Events ist den Anweisungen der Event leitenden Person und höher gestellten Eventleitern folge zu leisten.
- Während eine Rekrutierung stattfindet, darf kein Event durchgeführt werden, sollte nicht die Erlaubnis der betreffenden Einheit vorliegen.
- Nach einem Event muss mind. 1 Stunde vergehen, bis das nächste "große Event" gestartet wird. In dieser Zeit dürfen Rekrutierungen und Trainings stattfinden/angefordert werden. Der Cooldown gilt nicht für Events, welche auf dem Eventserver stattfinden.
- Der Eventleitung ist das Funken als ROK, während eines Events, gestattet, sofern es die Situation erfordert. Die Eventleitung ist dazu befähigt, Teilnehmer des Events zu bevollmächtigen, im Namen des ROK zu funken.
- Jedi-/FC-/Medic-/Techniker-/Piloten/ST-Charaktere müssen, wenn sie weitergespielt werden wollen, mit der jeweiligen Einheitsleitung abgeklärt sein. Die Kaminoguards dürfen maximal den Rang Private einnehmen. Die Regeln der jeweiligen Fraktion müssen eingehalten und beachtet werden.
- Sollte ein Eventleiter nur bestimmte Einheiten für ein Event zulassen, muss das durch rollenspielerische Logik begründet werden. Ausnahme bilden vom Eventleitervorstand abgesegnete "Eventgutscheine".

2 Abbruch eines Events

- Sollte der Leiter des Events den Server verlassen, wird das Event abgebrochen.
- Ausnahmen ergeben sich, wenn ein anderer Eventleiter oder ein Teammitglied das Event übernehmen oder der Leiter zeitnah wieder auf den Server zurückkehrt.
- Ab dem Rang des Senior Moderator ist Außenstehenden der Abbruch eines Events gestattet.

3 Eventcharaktere

- Sollte ein Lore-Eventcharakter in einem Event in Gefangenschaft der Republik geraten, so darf dieser für drei Tage in keinem Event gespielt werden. Die Information ist im Eventplan zu dokumentieren.
- Um ein Event-Mitglied einer Einheit zu spielen, muss zuerst die Führungsebene der jeweiligen Einheit um Erlaubnis gefragt werden.
- Der Eventleiter, der zu Eventcharakteren listet, muss die Eventcharaktere beobachten und als Ansprechpartner für User dienen.
- Jeder Eventcharakter hat sich jederzeit an das gesamte CW:RP Regelwerk zu halten.
- Eventcharaktere dürfen nicht ohne Eventleiter oder Teammitglied genutzt werden.
- Kaminoguards dürfen nur mit Einverständnis der Stoßtruppen gespielt werden und dürfen im Rang nicht höher als Private sein.
- Jeder Eventleiter trägt die Verantwortung für seine Eventcharaktere.
- Wenn ein Eventcharakter einen Piloten spielen möchte, muss dieser sich die Erlaubnis der Piloten einholen. Des Weiteren haben die Piloten das Vorrecht auf das Spielen eines Eventpiloten. (Dabei ist die Fraktion irrelevant)
- Getarnte Eventchars dürfen weder Schuss- noch Explosivwaffen benutzen. Sofern der Eventchar nicht mehr getarnt ist, darf er normal agieren.

4 Eventserver

- Das Betreten des Eventservers ist durch eine angemessene RP Situation zu gestalten.
Während eines aktiven Events, ist die Eventleitung zu kontaktieren, sofern man einen Serverwechsel vornimmt.
- Die Aufgabe des Eventservers ist die Veranstaltung von Events aller Art. Dabei ist die Anzahl der teilnehmenden Spieler unerheblich. Ausnahmen sind durch einen Senior-Moderator+ abzusegnen.
- Auf dem Eventserver dürfen nur abbrechbare Trainings stattfinden und müssen jederzeit abgebrochen werden, falls ein Eventleiter ein Event starten möchte.
- Rekrutierungen müssen primär auf dem Hauptserver stattfinden und dürfen nur in Absprache mit dem Eventleitervorstand auf dem Eventserver stattfinden.
- Sollten die Einsatzorte, beider Server, nicht im selben Sternensystem liegen, so ist Kommunikation nur über Langstreckenfunks möglich. Liegen beide Einsatzorte im selben Sternensystem, so ist ein normaler Funk möglich. Sollte der Einsatzort keine geeignete Kommunikationskonsole bieten, so sollte das TEB eine aufbauen. Die Position der Kommunikationskonsole ist dabei von der FC festzulegen.
- Das Ausnutzen der EL Rechte zieht einen Entzug dieser nach sich.

5 Spezialevents

- Um ein Spezialevent (Order 66, Prison Break Funevent etc.) zu machen, hat man sich die Erlaubnis des Vorstandes und die Einverständnis der Administrativen-Ebene des Teams zu holen.
- [Order 66: Sonderregeln](#)
- Bei Geiselnahmen sind Verhandlungen zu führen, dabei darf die Eventleitung nicht bestimmen wann und ob gestürmt werden soll. Auf die Ergebnisse der Verhandlung hat der Eventleiter einzugehen.
- Eine Epidemie muss auch im RP begründet sein, die Infektion taucht nicht einfach mal plötzlich auf.
Wer ein Rakghoul ist, kann sich nicht mehr zum Menschen zurückverwandeln. Er bleibt in der Kreaturform.
Als Rakghoul ist die Kooperation mit nicht-Infizierten nicht gestattet.
Nach dem Event hat der Leiter des Events dafür zu sorgen, dass niemand mehr infiziert ist.
- Infektionsevents durch Kantina-Essen sind nur dann zulässig, wenn die Führungsebene der Kantina diesem zustimmt.
- Ein Infektionsevent darf nur in Absprache mit dem RMC veranstaltet werden.