

# Regeln - CW:RP

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Allgemeine Serverregeln](#)
  - [1.1 Kenntnisnahme des Regelwerks](#)
  - [1.2 Mindestalter](#)
  - [1.3 Spaß im Vordergrund](#)
  - [1.4 Strafen nach Ermessen](#)
  - [1.5 Lügen im Support](#)
  - [1.6 Entscheidungsgewalt der Teammitglieder](#)
  - [1.7 Ranganmaßung](#)
  - [1.8 Handlungsspielraum der S-Administratoren](#)
  - [1.9 Handlungsspielraum des Teams](#)
  - [1.10 Beschwerden](#)
  - [1.11 Stimmenverzerrer](#)
  - [1.12 Beleidigungen](#)
  - [1.13 Kommentare](#)
  - [1.14 Technische Fehler](#)
  - [1.15 Mehrfacher Verstoß gegen das Regelwerk](#)
  - [1.16 Aufnahmen](#)
  - [1.17 Grauzonen](#)
  - [1.18 Das aktive Regelwerk](#)
  - [1.19 Namensgebung](#)
  - [1.20 Mapchange](#)
  - [1.21 Offlineflucht](#)
  - [1.22 Anticheat Regeln](#)
  - [1.23 Blockieren von Spawnpunkten](#)
- [2 Roleplayregeln](#)
  - [2.1 21 VSY](#)
  - [2.2 Serious Roleplay](#)
  - [2.3 Random Deathmatch \(RDM\)](#)
  - [2.4 FailRP](#)
  - [2.5 FearRP](#)
  - [2.6 Powergaming](#)
  - [2.7 Metagaming](#)
  - [2.8 RP Tod / New Life Rule](#)
  - [2.9 Erotik-RP](#)
  - [2.10 Taser](#)
  - [2.11 Handschellen](#)
  - [2.12 Tarnung](#)
  - [2.13 Fahrzeug Mindestgeschwindigkeit](#)
  - [2.14 Trainingsmunition](#)
  - [2.15 Rüstungswiederherstellung](#)
  - [2.16 Republikanisches Strafgesetzbuch](#)
  - [2.17 Exekutionen](#)
  - [2.18 Lichtschwerter](#)
  - [2.19 Jedi-Geistetricks](#)
  - [2.20 Abhören von Funks](#)
  - [2.21 Globale Aktionen](#)
  - [2.22 Interaktion mit eigenen Charakteren](#)

- [2.23 Anwesenheitsliste](#)
- [2.24 Hacking](#)
- [2.25 Überwachungskameras](#)
- [2.26 Geheimdienst-Ausweise](#)
- [2.27 Eingeschränkte Machtfähigkeiten](#)
- [2.28 Shops](#)
- [2.29 Lagerabuse](#)
- [2.30 Tracking-Device \(Aufspüren von Tieren\)](#)
- [2.31 Waffen Identifikation](#)
- [2.32 Simulationstrainings](#)
- [2.33 Autopilot](#)
- [3 Eventregeln](#)
  - [3.1 Eventplanung](#)
  - [3.2 Anweisungen durch Eventleiter](#)
  - [3.3 Respawnen in Events](#)
  - [3.4 Eventabbruch](#)
  - [3.5 Events und Rekrutierungen](#)
  - [3.6 Event-Cooldown](#)
  - [3.7 Verschwinden des Eventleiters](#)
  - [3.8 Sonderregeln bei bestimmten Eventfraktionen](#)
  - [3.9 Verhalten als Eventcharakter](#)
  - [3.10 Infektionenevents](#)
  - [3.11 Funk als ROK](#)
  - [3.12 Erreichbarkeit während eines Events](#)
  - [3.13 Lore-Eventcharaktere](#)
  - [3.14 Spezialevents](#)
- [4 Rekrutierungen](#)
  - [4.1 Tagesregel](#)
  - [4.2 RP-nahe Rekrutierungen](#)
  - [4.3 Öffentliche Rekrutierungen](#)
  - [4.4 Regelung für Quickwake in Rekrutierungen und Trainings](#)
  - [4.5 Gleichberechtigung der Teilnehmer](#)
  - [4.6 Begrenzung von Rekrutierungen](#)
  - [4.7 Aufnahme in PassivRP Fraktionen](#)
- [5 Einheitsleiterregeln](#)
  - [5.1 Verantwortung des Einheitsleiters](#)
  - [5.2 Vorbildfunktion des Einheitsleiter](#)
  - [5.3 Nachhaltung im Forum](#)
  - [5.4 Beförderungsregel](#)
  - [5.5 Strafrecht innerhalb der Einheit](#)
  - [5.6 Administrativer Neuaufbau](#)
  - [5.7 Aktivität auf TS3 des Einheitsleiters](#)
  - [5.8 Beförderungsregel als Test-CMD oder UEB-CMD](#)
  - [5.9 Charaktere auf "Test"](#)
  - [5.10 Einheitsclear](#)
  - [5.11 Aufbauphasen](#)
  - [5.12 Commander - Strikes](#)
- [6 Fraktionsregeln](#)
  - [6.1 Charaktere](#)
  - [6.2 Zusatzfraktionen](#)
  - [6.3 Weltall](#)
  - [6.4 Vorschläge](#)
  - [6.5 VT-Charaktere](#)

- [6.6 Bewerbungen](#)
- [6.7 Ausbilder](#)
- [6.8 Kälte](#)
- [7 Sonderregeln für den Eventserver](#)
  - [7.1 Wofür darf der Eventserver genutzt werden](#)
  - [7.2 Einweisung für EL](#)
  - [7.3 Abuse von Rechten](#)
  - [7.4 Joinen auf den Eventserver](#)
  - [7.5 Langstreckenfunk](#)

# **1 Allgemeine Serverregeln**

## **1.1 Kenntnisnahme des Regelwerks**

- Mit dem Spielen auf unserem Server ist man verpflichtet sich über den aktuellsten Stand des Regelwerks zu informieren.
- Unwissenheit schützt vor Strafe nicht.

## **1.2 Mindestalter**

- Wir haben das Mindestalter von 16 Jahren. Ausnahme gilt mit Erlaubnis der Erziehungsberechtigten.

## **1.3 Spaß im Vordergrund**

- Der Spaß aller Spieler sollte immer im Vordergrund stehen.

## **1.4 Strafen nach Ermessen**

- Das Serverteam behält sich das Recht vor die Strafe eines Regelbruchs (FailRP, Voicespam, Trolling usw.) nach eigenem Ermessen zu verhängen.

## **1.5 Lügen im Support**

- Teammitglieder dürfen nicht belogen werden.

## **1.6 Entscheidungsgewalt der Teammitglieder**

- Dem Wort eines Teammitglieds (Test-Moderator, Moderator, Senior-Moderator, Admin, S-Admin, Communitymanager und Owner) ist in jeglicher Hinsicht Folge zu leisten.

## **1.7 Ranganmaßung**

- Es ist einem nicht gestattet sich als Teammitglied auszugeben.

## **1.8 Handlungsspielraum der S-Administratoren**

- S-Administratoren behalten sich das Recht vor, sich gegebenenfalls über interne Richtlinien hinwegzusetzen.
- Sollte der Beschluss in den Augen des gesamten Teams nicht berechtigt sein, so ist eine Abstimmung und ein entsprechendes Ergebnis zum Revidieren erforderlich.

## **1.9 Handlungsspielraum des Teams**

- Sofern es zur Erfüllung administrativer Tätigkeiten notwendig ist, können sich Teammitglieder über bestehende Regeln hinwegsetzen.

## **1.10 Beschwerden**

- Sollte sich ein User bei Warns, Kicks oder Bans ungerecht behandelt fühlen, so kann er eine Beschwerde im Forum einreichen. Dies gilt auch, wenn man eine Beschwerde gegen einen anderen User hat. Bevor Beschwerden geschrieben werden können, muss jedoch ein Informationsaustausch zwischen den beteiligten Parteien stattfinden, um Unklarheiten und unnötige Gespräche zu verhindern.
- Sollte innerhalb von 2 Tagen, trotz ernsthafter Versuche (Nachweis erforderlich), kein Gespräch zustande kommen, warum auch immer, darf trotzdem eine Beschwerde geschrieben werden.

## **1.11 Stimmenverzerrer**

- Das Benutzen von Stimmenverzerrern, das Abspielen von Musik und sonstigen Störgeräuschen ist nicht gestattet und wird als FailRP gewertet.
- Ausnahmen (für z. B. Notwendigkeit im Roleplay) können bei Teammitgliedern eingeholt werden.

## **1.12 Beleidigungen**

- Beleidigungen sind im OOC Chat verboten. Im IC hingegen sind sie dann erlaubt, wenn sie nicht übertrieben sind oder diese Person damit einverstanden ist.

## **1.13 Kommentare**

- Das Kommentieren von Verwarnungen, Kicks oder Bans ist in jeglichen Chats verboten.
- Wenn du mit einer Handlung unzufrieden bist, schreibe diese per Direktnachricht an den jeweiligen Handlungsträger.

## **1.14 Technische Fehler**

- Sollte ein technischer Fehler (Bug) vorliegen, ist dieser unverzüglich im Forum zu melden. Ausnutzen eines technischen Fehlers wird bestraft.

## **1.15 Mehrfacher Verstoß gegen das Regelwerk**

- Spieler, die mehrfach gegen Regeln verstoßen, können von Teammitgliedern härter sanktioniert werden. Dies gilt insbesondere bei Beleidigungen oder sinnlosem Deathmatch.

## **1.16 Aufnahmen**

- Jeder User erklärt sich mit dem Joinen damit einverstanden, aufgenommen zu werden (Aufnahme/Stream).
- Außerdem ist es gestattet Aufnahmen vom Servergeschehen auf anderen Plattformen (Youtube, Twitch etc.) zu veröffentlichen.
- Das Aufnehmen des Admin-Chats ist verboten.
- Streamsniping ist verboten.

## **1.17 Grauzonen**

- Grauzonen in den Regeln dürfen nach Ermessen administrativ geahndet werden.

## **1.18 Das aktive Regelwerk**

- Das aktive Regelwerk kann nicht durch betriebenes Roleplay auf dem Server umgangen werden.

### **1.19 Namensgebung**

- Namen sollten nicht beleidigend oder anstößig sein.
- Namen dürfen in keinen Zusammenhang mit militärischen Rängen stehen.
- Das Serverteam behält sich das Recht vor, Namen, welche im Zusammenhang mit bekannten Franchise stehen, unseriös oder unpassend sind, zu ändern.

### **1.20 Mapchange**

- Wenn der Server länger als 4,5 Stunden auf einer Map ist, dürfen keine Aktivitäten gestartet werden, die einen Change der Map verhindern.

### **1.21 Offlineflucht**

- Das Verlassen seines Charakters ist zu vermeiden, solange sich dieser in einer aktiven Roleplaysituation befindet.
- Das Verlassen oder Vermeiden eines Supports durch das Trennen der Verbindung zum Server ist verboten.

### **1.22 Anticheat Regeln**

- Das Verwenden von Cheats / Makros / Hacks / Exploits und dergleichen ist verboten.

### **1.23 Blockieren von Spawnpunkten**

- Das Absperren mit dem Datapad von für Spielern wichtigen Türen (Baracken, Geheimdienstbereich, Gefängnis, Brücke, Medic Station, Reaktor, TEB-Bereiche also generell Spawnpunkte) ist verboten es sei denn es gibt eine direkte Anweisung von einem Eventleiter oder des Einheitshöchsten der betroffenen Einheit

## **2 Roleplayregeln**

### **2.1 21 VSY**

- Wir spielen im Jahr 21VSY. Kein spezieller Monat o.Ä., da wir trotz dem seriösen RP spielerischen Freiraum lassen und nicht zu viel einschränken wollen.

### **2.2 Serious Roleplay**

- Es gilt sich an ein seriöses Roleplay zu halten! Entsprechend soll man sich gemäß seiner Rolle verhalten.

### **2.3 Random Deathmatch (RDM)**

- Ohne klaren RP-lichen Grund ist das Töten eines Spielers administrativ ahndbar.

### **2.4 FailRP**

- Das RP gilt in jeglicher Hinsicht zu beachten! Ausnahme bilden hier inGame-Supportgespräche mit Teammitgliedern. Bsp: Bunnyhopping, Jetpack ohne Jetpack am Skin, etc...

### **2.5 FearRP**

- Entsprechend der Situation ist einem sein Leben wichtiger, als der Auftrag.

## 2.6 Powergaming

- Powergaming (Handlungen, die menschlich unmöglich sind oder wenn man seinem Gegenüber keine Chance auf eine Reaktion im RP ermöglicht) ist verboten. Bsp: Befreien aus Handschellen oder das Funken und Sprechen im Deathscreen
- Passiv RP hebt aktives RP nicht auf. Sollte eine Aktion durch aktives RP möglich sein muss diese auch mit aktivem RP durchgeführt werden.

## 2.7 Metagaming

- Das Benutzen von OOC Informationen im IC (In Character) ist verboten, z.B. Nametags, Forum, TeamSpeak<sup>3</sup>-Informationen, U-Chat (Teamchat).
- Spezialeinheiten (SWT, SEB, A-Arcs) dürfen, solange sie vorher im Funk eine Standortübertragung gesendet haben, den eigentlichen Standort an ihre Einheitsmitglieder im OOC übermitteln (Teamchat, TS3, etc...)

## 2.8 RP Tod / New Life Rule

- Stirbt ein Charakter, sind alle Aktionen und Erinnerungen, die direkt zum Tod des Charakters geführt haben, beim Weiterspielen zu ignorieren. In der Praxis starb eine andere Person durch diese Aktionen und der eigentliche Charakter lebt weiter.
- Beim Kill durch das Hiddenblade oder die Machtfähigkeit Shadowstrike hat die betreffende Person bis zum Ablauf des Deathcounters Zeit sich behandeln zu lassen, ansonsten tritt ihr Tod nach (I) ein.
- Lore-Charaktere können ebenfalls normal sterben, wie bei allen anderen Charakteren ist diese Regel zu beachten.

## 2.9 Erotik-RP

- Erotik-RP ist verboten. E-RP beinhaltet hauptsächlich körperliche Anzüglichkeiten oder Handlungen, in welchen 'erotische' Tätigkeiten vollführt werden.

## 2.10 Taser

- Das Tasern von Eventcharakteren, deren Fraktion in einem offenen Konflikt mit der Fraktion des Spielers steht (z.B. KUS) ist verboten. Ausnahmen können vom Eventleiter erteilt werden.
- Die Machtfähigkeiten "Force-Stasis" und "Electric Judgement" sind ebenfalls von dieser Regel betroffen.

## 2.11 Handschellen

- Du darfst deine Handschellen nur nutzen, wenn dein Gegenüber keine Waffe in der Hand hat oder diese gesichert ist.
- Ausgeschlossen sind hierbei Rekruten & Troller oder wenn die Person getasert wurde.
- Es ist nicht möglich, sich mithilfe der Macht aus Handschellen zu befreien. Die Machtempfindlichkeit kann jedoch nicht eingeschränkt werden.

## 2.12 Tarnung

- Das Benutzen von Ausrüstung und Machtfähigkeiten, während man getarnt ist, ist verboten.
- Ausnahmen bilden die Magnetplatten, Datapad Doors, Keypadcracker und die Machtfähigkeit Shadowstrike.

- Das Tarnen als Notfallsoldat mittels Magnetplatten ist nur nach vorheriger OOC-Absprache mit dem zu dieser Zeit anwesenden Einheitshöchsten der jeweiligen Einheit erlaubt.

### **2.13 Fahrzeug Mindestgeschwindigkeit**

- Das Schießen (oder Bombadieren) mit Raumschiffen & Panzern auf Infanterie ist erlaubt.
- Einzige Einschränkung jedoch ist, dass sich Raumschiffe in der Bewegung befinden müssen und nicht regungslos in der Luft stehen (mind. 1/4 der maximalen Fluggeschwindigkeit).
- Bodenfahrzeuge dürfen auch im Stehen schießen. Hover-Flugzeuge sind von der Fluggeschwindigkeit ausgenommen (Kanonenboote, Firespray-31, CR-90, Fregatten, Großkampfschiffe)

### **2.14 Trainingsmunition**

- Es gibt keine Trainingsmunition für Raketenwerfer und Flammenwerfer!
- Es gibt keine Trainingsmunition für Panzer und Fahrzeuge!

### **2.15 Rüstungswiederherstellung**

- Das Töten eines anderen Spielers, um eine Regeneration der Rüstung hervorzurufen, ist verboten.

### **2.16 Republikanisches Strafgesetzbuch**

- Sonderregel bezüglich Festnahmen, Straftaten etc: [Gesetzbuch der Republik](#)

### **2.17 Exekutionen**

- Nur Klone dürfen exekutiert werden.

### **2.18 Lichtschwerter**

- Die Nutzung der Lichtschwerter ist weiterhin für alle, welche es nicht im Kit haben verboten!
- Von der Regel ausgenommen sind Eventcharaktere, die alle passende Ausrüstung für ihre Rolle erhalten können.

### **2.19 Jedi-Geistestricks**

- ST, Tempelwachen in Uniform, SWT, A-ARCs und SEB können durch die Macht (Geistestricks) beeinflusst werden. Sie erhalten aber den Bonus, dass der Jedi seinen Rollwertbonus nicht anfügen darf, wenn einen der genannten beeinflusst. (Siehe [Jedi Rollwerte](#))
- Teammitglieder können Ausnahmen für Widerstandsfähigkeit und Immunität für Eventcharaktere erlauben.

### **2.20 Abhören von Funks**

- Der SWT kann die Funk Kommunikation aller Personen unter der Berücksichtigung der Roleplay Regeln abhören([Neues Funkkonzept](#)).
- Die Funks der Republik Commandos sind innerhalb der einzelnen Squads, nicht abhörbar!

### **2.21 Globale Aktionen**

- Globale Aktionen, wie Explosionen eines Bereiches oder der Fehlschlag eines Hackingangriffes, muss im "/git" angekündigt werden.

### **2.22 Interaktion mit eigenen Charakteren**

- Die Interaktion mit anderen Charakteren, welche man selber spielt, ist untersagt!
- Ausnahme: Zwischen zwei Eventcharakteren

### **2.23 Anwesenheitsliste**

- Es ist für alle möglich die aktuelle Anzahl der Mitglieder aller Fraktionen zu sehen.
- Das Tab Menu ist als "Anwesenheitsliste" in Bezug auf die eigene Fraktion zu benutzen.
- Die Navy, ST, RMC und der SWT haben, sofern stationiert, eine komplette Anwesenheitsliste aller Mitglieder der GAR.
  - Ausgenommen von der Regelung sind die Shadowtrooper des SWT, welche nur für die eigene Einheit einsehbar sind.
- Sollte sich ein Mitglied des SWT via Magnetplatten als eine andere Person, außerhalb der eigenen Fraktion, tarnen, so gilt er für diese Fraktion als "anwesend" und ist somit ebenso für die in Absatz 2 erwähnten Fraktionen einsehbar.

### **2.24 Hacking**

- [Die Hackingregeln sind hier zu finden.](#)

### **2.25 Überwachungskameras**

- Kameras können Situationen nur bei Aktiver Bedienung aufzeichnen!

### **2.26 Geheimdienst-Ausweise**

- Es ist nicht möglich einen Geheimdienstausweis zu fälschen.
- Nur innerhalb der Geheimdienstbereich und mit Zugriff auf den Server des Geheimdienstes kann einen Geheimdienstausweis erstellt werden.

### **2.27 Eingeschränkte Machtfähigkeiten**

- Die Nutzung von Force Whirlwind, Force Choke und Mass Choke im Kampf gegen seinen Gegner einzusetzen ist verboten.

### **2.28 Shops**

- Die Shops für Waffen und Fahrzeuge dürfen NUR von den PassivRP Fraktionen genutzt werden.

### **2.29 Lagerabuse**

- Das Benutzen des Lagers während einer Kampfsituation, um sich einen Vorteil zu beschaffen, ist verboten.

### **2.30 Tracking-Device (Aufspüren von Tieren)**

- Das Tracking-Device zum Aufspüren darf nur mit einer Spur benutzt werden, die von einem Ort oder einem Objekt dass vor maximal 5 Minuten direkten Kontakt mit dem Ziel hatte.

### **2.31 Waffen Identifikation**

- Für TEB, ST, SWT ist es möglich, anhand einer Waffe zu erkennen, ob diese eine militärische oder zivile Zulassung hat.

### **2.32 Simulationstrainings**



- Raumschiffe und Panzer können für Simulationstrainings auf dem Hauptserver eingesetzt werden.
- Diese können nicht mit normalen Schiffen interagieren und müssen eindeutig als solche mit Material oder Farbe Markiert sein.

### **2.33 Autopilot**

- Das Benutzen des Autopilotens eines Raumschiffes ist nur Personen mit Fluglizenz erlaubt.

## **3 Eventregeln**

### **3.1 Eventplanung**

- Um ein Event zu planen und auszuführen, benötigt man einen Eventleiter und/oder ein Teammitglied.

### **3.2 Anweisungen durch Eventleiter**

- Der Eventleiter darf für sein Event einen "Leitfaden" vorgeben, darf aber nicht aktiv im RP eingreifen durch Anweisungen.

### **3.3 Respawnen in Events**

- Bei einem Event ist das Respawnen generell unbegrenzt, es sei denn der Eventleiter kündigt eine Limitierung an.
- Solltest du dein Limit erreichen, darfst du mit nicht mehr in das Event eingreifen.

### **3.4 Eventabbruch**

- Ein Event wird nur abgebrochen, wenn der Eventleiter es befiehlt oder ein Teammitglied es wegen z.B. erheblichen Regelverstößen veranlasst (Mod+).

### **3.5 Events und Rekrutierungen**

- Während eine Rekrutierung stattfindet, darf kein Event auf dem Hauptserver durchgeführt werden, sollte nicht die Erlaubnis der betreffenden Einheit vorliegen.

### **3.6 Event-Cooldown**

- 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!

### **3.7 Verschwinden des Eventleiters**

- Wenn der Eventleiter den Server verlässt, wird das Event im RP abgebrochen, außer ein anderer/es Eventleiter/Team-Mitglied führt das Event weiter.

### **3.8 Sonderregeln bei bestimmten Eventfraktionen**

- Um ein Event-Mitglied einer Einheit zu spielen, muss die Erlaubnis von einem Mitglied der Einheit oder von Admin+ eingeholt werden.
- Der Rang dieses Einheitsmitgliedes bestimmt den maximalen Rang des gespielten Charakters.
- Die Regeln der jeweiligen Fraktion müssen eingehalten und beachtet werden.
- Kanzler Palpatine ist gesperrt und darf nur in Rücksprache mit einem Eventleitervorstand oder Admin+ verwendet werden.
- Die N-ARC's sind gesperrt und dürfen nur in Rücksprache mit einem S-Admin+ verwendet werden.

### 3.9 Verhalten als Eventcharakter

- Eventcharaktere dürfen nicht ohne des Eventleiters genutzt werden.
- Die Eventcharaktere dürfen nicht zum Ärgern und Trollen anderer Spieler gespielt werden.
- Der Eventleiter trägt die Verantwortung für das Verhalten seiner Eventcharaktere.

### 3.10 Infektionenevents

- 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 Einsatzleiter dafür zu sorgen, dass niemand mehr infiziert ist.

### 3.11 Funk als ROK

- 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.

### 3.12 Erreichbarkeit während eines Events

- Der Eventleiter muss sich während eines Events in einem der TS3 Eventleiter Channel aufzuhalten, um als Ansprechpartner verfügbar zu sein.

### 3.13 Lore-Eventcharaktere

- Sollte ein Lore-Eventcharakter während einem Event in Gefangenschaft der Republik geraten oder einen RP-Tod erhalten, so darf dieser Charakter 3 Tage lang nicht mehr gespielt werden.
- Diese Information muss im Eventplan dokumentiert werden.

### 3.14 Spezialevents

- Um ein Spezialevent (Order 66, Prison Break etc.) zu machen, hat man sich die Erlaubnis des Vorstandes und das Einverständnis der Administrativen-Ebene des Teams zu holen
- [Order 66: Sonderregeln](#)

## 4 Rekrutierungen

### 4.1 Tagesregel

- Es darf nach einer Rekrutierung erst nach 12 Stunden wieder eine weitere Rekrutierung der selben Einheit durchgeführt werden.
- Ausnahme: Auswahlverfahren der SEB

## 4.2 RP-nahe Rekrutierungen

- Bei einer Rekrutierung wird so viel wie nur möglich im RP behandelt.
- Ausnahme: Auswahlverfahren (SEB und A-ARC)

## 4.3 Öffentliche Rekrutierungen

- Eine Rekrutierung muss öffentlich angekündigt werden, sodass jeder die gleiche Chance auf eine mögliche Annahme bekommt.

## 4.4 Regelung für Quickwake in Rekrutierungen und Trainings

- Bei Rekrutierungen (und Trainings) dürfen Quickwakespritzen von Teammitgliedern gespawnt werden, sofern weniger als 2 Medics online sind.
- Ausnahmen: Erlaubnis des höchsten Medic, Jeditraining im Jedi-Trainingsraum (Team-Regeln)
- Das selbe ist gültig für TEB/Flickzeug

## 4.5 Gleichberechtigung der Teilnehmer

- Teilnehmer bei einer Rekrutierung müssen gleich behandelt werden, es darf niemand bevorzugt werden.

## 4.6 Begrenzung von Rekrutierungen

- Die maximale Anzahl von parallel laufenden Rekrutierungen ist auf 2 beschränkt.

## 4.7 Aufnahme in PassivRP Fraktionen

- Die Aufnahme in eine PassivRP Fraktion wird durch den jeweiligen Einheitsleiter entschieden.

# 5 Einheitsleiterregeln

## 5.1 Verantwortung des Einheitsleiters

- Der Leiter einer jeweiligen Einheit ist für die Handlungen der Mitglieder verantwortlich.
- Das Team behält sich das Recht vor bei Fehlverhalten der Einheitsleitung diese in Form von Commander Strikes zu bestrafen.

## 5.2 Vorbildfunktion des Einheitsleiter

- Als Leiter einer Einheit hat man eine Vorbildfunktion und sollte dieser auch jederzeit gerecht werden.

## 5.3 Nachhaltung im Forum

- Der Leiter ist zu einem Forenbeitrag verpflichtet, der folgende Informationen beinhalten sollte: Informationen zu der Einheit, Mitgliederzahl, Partnereinheiten, Regeln der Einheit, Aufgaben dieser Einheit, Ausrüstung.
- Der Beitrag muss zu jedem Zeitpunkt aktuell, sauber und ordentlich geführt und gestaltet sein.
- Eintritte, Beförderungen, Degradierungen und Revidierungen müssen spätestens nach drei Tagen im Forum einsehbar sein! Nach dem verstreichen dieser Frist sind die oben genannten Handlungen ungültig!

## 5.4 Beförderungsregel

- Eine Person darf höchstens 1x pro Woche befördert werden (um einen Rang). Ausnahmen können bei einem S-Admin angefragt werden. Gilt auch für Captain und RP-Charaktere. Die Beförderungen

- müssen im Forum in einem Beitrag unter dem Fraktionsbeitrag notiert werden.
- Die Aufnahme in die Einheit zählt nicht als Beförderung, wenn sich der Rang der Person nicht ändert.
- Wird die Bewerbung zu einem führenden Posten abgelehnt, so erhält man eine siebentägige Bewerbungssperre für diesen Posten.
- Die A-Arcs und die 501st Legion müssen aufgrund ihrer verringerten Anzahl an Rängen 2 Wochen zwischen Beförderungen warten.

## 5.5 Strafrecht innerhalb der Einheit

- Jeder Leiter hat das Recht, Beschwerden, welche keine administrative Sanktionen erfordern, selbst zu bestrafen.
- Einheitsleiter können auch Fehlverhalten außerhalb der Einheit mit Blacklist oder ähnlichem sanktionieren.

## 5.6 Administrativer Neuaufbau

- Sollte dem Serverteam auffallen, dass die Aktivität (kann auch trotz Abmeldung geschehen) nicht ausreicht, um die Einheit zu leiten, so behält sich das Team das Recht vor, die Einheit administrativ neu aufzubauen.

## 5.7 Aktivität auf TS3 des Einheitsleiters

- Jeder Leiter einer Einheit ist dazu verpflichtet, auf dem Voiceserver Aktivität zu zeigen und sich ggf. für Fragen von anderen Usern offen zu sein.

## 5.8 Beförderungsregel als Test-CMD oder UEB-CMD

- Der Commander darf seine Führungsebene als UEB in Absprache mit der S-Administration bestimmen. Diese legen zusammen einen Zeitraum fest (max. 1 Woche). Ist diese Zeit um, wird der UEB auf seinen ursprünglichen Rang zurückgesetzt und muss gemäß der Beförderungs- und Laufbahnregeln seine Karriere durchlaufen. Während der UEB-Zeit darf nicht "unter der Hand" [in die Führungsebene befördert werden / entlassen werden, diese Regel gilt sowohl für den UEB- / Test-Commander als auch für die bestehende Führungsebene] (Führungsebene: Lieutenant, Captain).
- Als UEB- / Test- Commander/Leiter darf man die Einheit an sich nicht clearen.

## 5.9 Charaktere auf "Test"

- Lore-Charaktere dürfen nur von Einheitsmitgliedern gespielt werden. Der Lore-Charakter darf max. 1 Woche als Test gespielt werden, wenn er nicht besetzt ist. Die ausführende Testperson darf maximal zwei Ränge unter dem Rang des Lore-Charaktere sein.
- Um eine Person permanent auf den Rang des Lore Charaktere zu setzen muss diese bereits den erforderlichen Rang besitzen.
- Ausnahme bildet die testweise Besetzung von Charakteren der SEB

## 5.10 Einheitsclear

- Ein Einheitsclear darf nur in der Teambesprechung festgelegt werden.

## 5.11 Aufbauphasen

- [Informationen zur Aufbauphase einer Einheit](#)

## 5.12 Commander - Strikes

- 1. Strike - Verwarnung

- 2. Strike - Rauswurf aus dem Posten (kann ggf. auch ohne den 1. & 2. Strike vergeben werden)
- Die Teammitglieder bestimmen die Strikelänge nach Ermessen

## 6 Fraktionsregeln

### 6.1 Charaktere

- Es ist verboten, zwei Charaktere in der gleichen Einheit zu haben. (Dies bezieht sich auf Fraktion und Zusatzfraktion.)
  - Die Zusatzfraktion in einer Einheit ist nur dann als Relevant für diese Regel zu sehen, wenn das Besitzen dieser eine Slotbegrenzung beinhaltet (z.B. Einheitsjedi)
  - Ebenfalls zu beachten ist: [Regelung Charakterabhängigkeit](#)
  - Man darf nur einen Charakter in einer der Spezialeinheiten (SWT, SEB, A-Arcs) haben. (Ausnahme: Jedi, Republic Navy)
  - Ausnahmen für die 2-Charaktere Regel sind: Zivilisten-Fraktion, Medicdroiden, Polizeidroiden, Senatsdroiden, TEB Droiden, Armand Isard, R2D2, Jawas, Senatswachen, Jocasta Nu und Massifs.
- Nur einer der Hauptcharaktere darf als Einheitsleiter einer Fraktion sein.
- S-Admin+ (S-Admin, Communitymanager, Owner) dürfen Teil der Einheitsleitung sein. (Ebenfalls: Einheitsleiter)

### 6.2 Zusatzfraktionen

- Zusatzfraktionen dürfen nur von folgenden Personen/Einheiten genutzt werden:
  - Einheitsjedi: Alle Einheiten
  - RMC: Alle Einheiten
  - Einheitsmedics: RMC
  - Navy (NMC, RDC): TEB
  - Navy (NSI): SEB, A-Arc, SWT
  - Zivilisten (RNA): Navy
  - Zivilisten (Widerstandskämpfer): A-Arc
  - SEB: SWT, TEB
  - A-Arc (Adjudanten): Alle Einheiten
  - CT (Praktikanten): Alle Einheiten
  - CT (Zusatztrupp, max 5 Slots): A-Arc
  - Ausbilder (Ausbilder Charakter): CT
  - Warthog, Jai'galaar (Piloten): 104th
  - Hawk, Broadside (Piloten): 501st
  - Sicko (Piloten): SEB
  - Corr (TEB): SEB
  - Yularen (Navy): 501st
  - Tarkin (Navy): ST
  - Jedi: Senat
  - 501st / 212th (SGT+): CT
  - Alle Passiv-RP Fraktionen: Alle Passiv-RP Fraktionen
  - ST (RT), Fox, Thorn, Stone, Jek, Rys, Thire: Senat
  - Barton Coburn (Navy): 104th

### 6.3 Weltall

- Durch den Besitz des Atemgerätes (SWEP) darf ein Charakter für 10 Minuten im Weltraum sein. Alle anderen werden im Weltraum nach 20 Sekunden Bewusstlos und sterben nach 2 Minuten.
- Jedi dürfen sich ins Weltall begeben, sofern sich diese zuvor mit Atemmaske und speziellen Equipment ausgerüstet haben. (max. 4 Minuten, Ausnahme bilden Plo Koon und Saesee Tiin mit 10min)

- TEB dürfen in Notfällen Atemgeräte verteilen.

## 6.4 Vorschläge

- Bevor eine Änderung zu einer Einheit vorgeschlagen wird, muss ein Gespräch mit der Einheitsleitung gesucht werden, in dem die Einheitsleitung über den genauen Inhalt informiert wird und dazu Stellung beziehen kann. Sollte nach 2 Tagen, trotz ernsthafter Versuche (Nachweis erforderlich), kein Gespräch zustandekommen, reicht eine einfache Information.
- Sollte die Einheitsleitung abgemeldet sein, reicht es auch ein Gespräch mit einem Mitglied der Führungsebene zu suchen.
- Für Vorschläge, welche alle Einheiten betreffen, reicht es eine Konversation mit den Betroffenen zu eröffnen. Diese muss zwei Tage offen sein, bevor der Vorschlag abgeschickt werden darf.
- Es dürfen keine nicht in die Ära passende Waffen, Raumschiffe und co. sein. (Der Vorschlag darf nicht Regel §2.1 widersprechen.)
- Die Waffe muss eine offensichtliche Ergänzung des Aufgabengebiets darstellen.

## 6.5 VT-Charaktere

- "VT-Charaktere" und das Kürzel "VT" sind bis auf unten aufgeführte Ausnahmen verboten.
- Einheitsleitung und Lore-Character dürfen vertretungsweise gespielt werden, da diese bezogen aufs Roleplay als nicht-vakant gelten sollen und auf ihr einheitsinternes Roleplay angewiesen sind.
- Einheitsleiter benötigen Erlaubnis der S-Administration für einen VT

## 6.6 Bewerbungen

- Vor der Bewerbung zu einem bewerbungspflichtigen Charakter muss man bereits geltende Anforderungen erfüllen, nachdem man sich schriftlich beworben hat man Anspruch auf eine UEB Zeit von 3 Tagen.
- UEB Zeit, welche nach der Abgabe des Vorgängers und vor der Bewerbung absolviert wird, kann ebenfalls angerechnet werden.
- Um sich auf einen RP-Posten zu bewerben, muss vorher eine konstante Aktivität von über einen Monat vorhanden sein

## 6.7 Ausbilder

- Der Job "Ausbilder" darf nur innerhalb des Ausbildungsbereich genutzt werden und ist kein Teil des RPs. Auf Kamino darf er unter diesen Bedingungen im RP genutzt werden.
- Ausnahmen können bei einem Teammitglied eingeholt werden.

## 6.8 Kälte

- Alle Einheiten die ins Weltall dürfen, dürfen sich auch in Extremer Kälte aufhalten, dementsprechend siehe §6.4.
- Eine Ausnahme bildet die 501st mit ihrer Kälterüstung!

# 7 Sonderregeln für den Eventserver

## 7.1 Wofür darf der Eventserver genutzt werden

- Die Aufgabe des Eventservers ist die Veranstaltung von Events aller Art. Dabei ist die Anzahl der teilnehmenden Spieler unerheblich.
- Ausnahmen sind durch einen Administrator+ abzusegnen.
- Auf dem Eventserver dürfen nur abrechbare 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.

- Der Eventserver darf für Trainings und Rekrutierungen im RP Sinne einer Fahrzeugsimulation genutzt werden. Der gesamte Eventserver ist dann als ein Simulationsprogramm zu sehen. Dadurch können Piloten und Panzerführer das Kämpfen trainieren, ohne dauerhaft einen RP Tod zu sterben.

## 7.2 Einweisung für EL

- Jeder Eventleiter ist nach seiner Annahme, binnen 7 Tage, dazu verpflichtet, bei einem Eventleitermentor+ an einer Einweisung teilzunehmen.
- Diese Einweisung ist ein notwendiges Kriterium für die Aushändigung des Ranges "Eventleiter".

## 7.3 Abuse von Rechten

- Das Ausnutzen der EL Rechte zieht einen Entzug dieser nach sich.
- Das Bestrafungsmaß liegt im Ermessen des Teammitglieds.

## 7.4 Joinen auf den 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.

## 7.5 Langstreckenfunk

- Sollten die Einsatzorte, beider Server, nicht im selben Sternensystem liegen, so ist Kommunikation nur über Langstreckenfunks, welche auf eine der beiden Brücken abgesetzt werden können, möglich. ( <https://www.einfach-gaming.de/...bc52e2a65473039fce352b336> )
- Liegen beide Einsatzorte im selben Sternensystem, so ist ein normaler Funk möglich.
- Klon Kommandanten+, General+, Sondereinheiten, Navy LT+ und jeder Einheitshöchst, wenn die vorher genannten nicht da sind können auch ohne Konsole einen Langstreckenfunk abgeben.