Regeln - CW:RP

Inhaltsverzeichnis

- 1 Allgemeine Serverregeln
  - 1.1 Kenntnisnahme des Regelwerks
  - 1.2 Mindestalter
  - 1.3 Lügen im Support
  - 1.4 Entscheidungsgewalt der Teammitglieder
  - 1.5 Ranganmaßung
  - 1.6 Handlungsspielraum der S-Administratoren
  - 1.7 Handlungsspielraum des Teams
  - 1.8 Beschwerden
  - 1.9 Stimmenverzerrer
  - 1.10 Beleidigungen
  - 1.11 Kommentare
  - 1.12 Technische Fehler
  - 1.13 Aufnahmen
  - 1.14 Grauzonen
  - 1.15 Das aktive Regelwerk
  - 1.16 Namensgebung
  - 1.17 Mapchange
  - 1.18 Offlineflucht
  - 1.19 Anticheat Regeln
  - 1.20 Doppelaccount
  - 1.21 Banns & Einsprüche
  - 1.22 Imperiale Symbole
  - 1.23 Kit-Ausrüstung
- 2 Roleplayregeln
  - 2.1 21 VSY
  - 2.2 Random Deathmatch (RDM)
  - 2.3 FailRP
  - 2.4 FearRP
  - 2.5 Powergaming
  - 2.6 Metagaming
  - 2.7 RP Tod / New Life Rule
  - 2.8 Erotik-RP
  - 2.9 Handschellen
  - 2.10 Tarnung
  - 2.11 Fahrzeuge
  - 2.12 Rüstungswiederherstellung
  - 2.13 Lichtschwerter
  - 2.14 Abhören von Funks
  - 2.15 Interaktion mit eigenen Charakteren
  - 2.16 Anwesenheitsliste
  - 2.17 Geheimdienst-Ausweise
  - 2.18 Eingeschränkte Macht Fähigkeiten
  - 2.19 Shops
  - 2.20 Tracking-Device (Aufspüren durch Tiere)
  - 2.21 Simulationstrainings
  - 2.22 Musik und Sounds

- 2.23 Tempelwachen und Schatten
- 2.24 Nutzung von Trainingsmunition
- 2.25 Durchsuchung von Lagerkisten
- 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 Sonderregeln bei bestimmten Eventfraktionen
  - 3.7 Eventcharaktere
  - 3.8 Infektionsevents
  - 3.9 Erreichbarkeit während eines Events
  - 3.10 Lore-Eventcharaktere
  - 3.11 Spezialevents
- 4 Fraktionsaufnahme
  - 4.1 Rekrutierungen
  - 4.2 Regelung für Quickwake in Rekrutierungen und Trainings
  - 4.3 Aufnahme Möglichkeiten
- 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-Einheitsleiter
  - 5.9 Commander - Strikes
  - 5.10 Custom Groups
- 6 Fraktionsregeln
  - 6.1 Charaktere
  - 6.2 Zusatzfraktionen
  - 6.3 Vorschläge
  - 6.4 VT-Charaktere
  - 6.5 Bewerbungen
  - 6.6 Ausbilder
  - 6.7 Custom Group
- 7 Sonderregeln für den Eventserver
  - 7.1 Wofür darf der Eventserver genutzt werden
  - 7.2 Joinen auf den Eventserver
  - 7.3 Langstreckenfunk

Ein respektvoller Umgang steht bei uns an erster Stelle. Was es sonst noch für Regeln auf unserem CW:RP gibt, erfährst du hier.

Das Serverregelwerk gibt eine Übersicht über die Regel auf unserem Server. Weitere Informationen sind im Wiki zu finden.

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 Lügen im Support

- Teammitglieder dürfen nicht belogen werden.

1.4 Entscheidungsgewalt der Teammitglieder

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

1.5 Ranganmaßung

- Es ist einem nicht gestattet sich als Teammitglied auszugeben.

1.6 Handlungsspielraum der S-Administratoren

- S-Administratoren behalten sich das Recht vor, sich gegebenenfalls über interne Richtlinien hinwegzusetzen.

1.7 Handlungsspielraum des Teams

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

1.8 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.

1.9 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.

1.10 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.

1.11 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.

1.12 Technische Fehler

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

1.13 Aufnahmen

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

1.14 Grauzonen

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

1.15 Das aktive Regelwerk

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

1.16 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.
- Namen innerhalb von Anführungszeichen stehen nicht in offiziellen Dokumenten.
    - Der in Anführungszeichen befindende Teile von Namen von Charakteren ist bei allen Texten, die im RP Angezeigt werden, nicht sichtbar.

1.17 Mapchange

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

1.18 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.

1.19 Anticheat Regeln

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

1.20 Doppelaccount

- Das Nutzen mehrerer Steamaccounts auf dem selben Gameserver ist verboten.

1.21 Banns & Einsprüche

- Wird ein Spieler für 4 Wochen oder länger gebannt, so werden alle Charakter dieses Spielers auf den Startrang des Servers zurückgesetzt.
- Die Einspruchsfrist für jegliche Sanktionen betrifft eine Woche. Danach kann nur noch eine Entschuldigung eingereicht werden.

1.22 Imperiale Symbole

- Alle imperialen Symbole und Banner sind außerhalb der Order 66 als Republikanische Symbole und Banner zu betrachten und dementsprechend zu verwenden.

1.23 Kit-Ausrüstung

- Man darf seine Kit-Ausrüstung nicht einfach weitergeben, mit dem Ziel diese zu duplizieren.
- Zivile Fraktionen dürfen keine Waffen und Rüstungen als Kit Ausrüstung bekommen. (Ausnahme: CC)

2 Roleplayregeln

2.1 21 VSY

- Wir spielen im Jahr 21VSY, während der Phase 2.

2.2 Random Deathmatch (RDM)

- Ohne hinreichenden RP-lichen Grund ist das Angreifen eines Spielers verboten.

2.3 FailRP

- Es gilt sich an ein seriöses und an seine Rolle angepasstes RP zu halten. Verstöße werden als FailRP geahndet.

2.4 FearRP

- In Gefahr Situationen ist das Ausspielen von Angst in einem realistischen Maße und das Vermeiden des eigenen Todes erwartet.

2.5 Powergaming

- Powergaming (Handlungen, die menschlich unmöglich sind oder wenn man seinem Gegenüber keine Chance auf eine Reaktion im RP ermöglicht) ist verboten.
- PassivRP ist nur zu nutzen, wenn eine Aktion nicht durch aktive Ingame-Features möglich oder es durch andere Regeln vorgeschrieben ist.
- Auf dem Server existierende Ausrüstungsgegenstände müssen auch durch aktives RP genutzt werden.

2.6 Metagaming

- Das Benutzen von OOC Informationen im IC (In Character) ist verboten, z.B. Nametags, Forum, TeamSpeak³-Informationen, U-Chat (Teamchat).
- Spezialeinheiten (RIS, 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...)

2.7 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.

2.8 Erotik-RP

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

2.9 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 Macht Empfindlichkeit kann jedoch nicht eingeschränkt werden.
- Bei Aktionen gegen einen gefesselten Spieler hat dieser die Möglichkeit, sich mittels PassivRP dagegen zu wehren, sofern er bei Bewusstsein ist.

2.10 Tarnung

- Das Benutzen von Ausrüstung und Macht Fähigkeiten, während man getarnt ist, ist verboten.
- Ausnahmen bilden die Magnetplatten, Datapad Doors, Keypadcracker, Fusion Cutter, DC-19 Stealth (mit Tarnmodus), Hidden Blade (SWT) und die Macht Fähigkeiten Shadowstrike & Mechu-Deru.
- Das Tarnen als ST, TEB und RMC mittels Magnetplatten ist nur nach vorheriger OOC-Absprache mit dem zu dieser Zeit anwesenden Einheitshöchsten der jeweiligen Einheit erlaubt.

2.11 Fahrzeuge

- Bei einem Gespawnten Schiff muss der Besitzer zuvor eingestiegen sein, bevor ein Dritter das Schiff in jeglicher Form nutzen kann.

2.12 Rüstungswiederherstellung

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

2.13 Lichtschwerter

- Die Nutzung der Machtfähigkeiten in Lichtschwertern ist für alle, welche dieses nicht im Kit haben, verboten!
- Ausnahme: Eventcharaktere

2.14 Abhören von Funks

- Der RIS / NIS kann die Funk Kommunikation aller Personen unter der Berücksichtigung der Roleplay Regeln abhören (Funkkonzept).
- Die Funks der Republik Commandos sind innerhalb der einzelnen Squads, nicht abhörbar!

2.15 Interaktion mit eigenen Charakteren

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

2.16 Anwesenheitsliste

- Es ist für alle Mitglieder der GAR möglich die aktuelle Anwesenheit der eignen Fraktion, sowie die aktuelle Anzahl der anderen Militärfraktionen zu sehen.
- Die Anwesenheitsliste ist in Bezug auf die eigene Fraktion zu benutzen.
- Die Navy, ST, LEOS, RMC, 187th, RIS & ROK Mitglieder haben, sofern stationiert, eine komplette Anwesenheitsliste aller Mitglieder der GAR.
- Sollte sich ein Mitglied des RIS 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 3 erwähnten Fraktionen einsehbar.
- Gefälschte Ausweise lassen sich im System als solche erkennen, bei Prüfung durch 187th mit ID Fortbildung, SWT, ST, CTP, Navy, LEOS

2.17 Geheimdienst-Ausweise

- Nur innerhalb der Geheimdienstbereich und mit Zugriff auf den Server des Geheimdienstes kann einen Geheimdienstausweis erstellt werden.

2.18 Eingeschränkte Macht Fähigkeiten

- Die Nutzung von Force Choke, Mass Choke und Force Crush im Kampf direkt gegen seinen Gegner einzusetzen ist verboten.
- Die Fähigkeiten Force Stasis und Force Whirlwind im Lichtschwertkampf direkt gegen seinen Gegner einzusetzen, ist verboten.
- Das direkte Töten des Gegners durch Force Whirlwind ist verboten.
- Die Nutzung von Macht- Teleportation um einem Spieler Schaden zuzufügen ist verboten.
- Die Nutzung von Machtfähigkeiten, welche sich nicht im aktuellem Kit des jedi befinden, ist Verboten

2.19 Shops

- Die Shops für Waffen und Fahrzeuge dürfen NICHT von Klonen und militärischen Droiden genutzt werden.

2.20 Tracking-Device (Aufspüren durch Tiere)

- Das Tracking-Device zum Aufspüren darf nur mit Spuren benutzt werden, die von Objekten stammen, die zum aufzuspürenden Ziel gehören. Nach 5 Tagen gehen alle Spuren verloren. Um das Tracking-Device zu nutzen, muss im Vorfeld eine Geruchsprobe von der betroffenen Person genommen worden sein.

2.21 Simulationstrainings

- Fahrzeuge können für Simulationstrainings auf dem Hauptserver eingesetzt werden. Schiffe müssen allerdings durch einen Spieler gesteuert werden.
- Diese können nicht mit normalen Schiffen interagieren und müssen eindeutig als solche mit Material oder Farbe Markiert sein.

2.22 Musik und Sounds

- Das Radio oder Eventtool (Sound) ist nur in der Kantine & auf Events zu nutzen, weiterhin ist darauf zu achten, dass bei einer Benutzung auch sichergestellt ist, dass der Inhalt zum Star Wars Franchise passt.

2.23 Tempelwachen und Schatten

- Sollte ein Jedi in Tempelwachen-Uniform oder Schatten in ihrer Uniform unterwegs sein, ist der Name nicht erkennbar.

2.24 Nutzung von Trainingsmunition

- Die Nutzung von Trainingsmunition ist nur in Trainings, Tryouts und Kampfsportevents erlaubt.

2.25 Durchsuchung von Lagerkisten

- Beim Durchsuchen eines Lagers können nur Items gefunden werden, die im aktuellen Mapzyklus in das Lager gelegt wurde.

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 keine OOC Anweisungen geben.

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 abgebrochen, wenn der Eventleiter den Server verlässt.
- Ein Event wird abgebrochen, wenn der Eventleiter oder ein Teammitglied dies anordnet.

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 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.
- Nur mit Administrativer Erlaubnis darf genutzt werden: Kanzler Palpatine, B3 Droiden.
- Nur mit S-Administrativer Erlaubnis darf genutzt werden: N-ARC's, Covert Ops

3.7 Eventcharaktere

- Eventcharaktere dürfen nicht ohne Erlaubnis des Eventleiters genutzt werden.
- Der Eventleiter trägt die Verantwortung für das Verhalten seiner Eventcharaktere.

3.8 Infektionsevents

- 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 zurück verwandeln. Er bleibt in der Kreatur Form.
- Als Rakghoul ist die Kooperation mit nicht-Infizierten nicht gestattet.
- Nach dem Event hat der Einsatzleiter dafür zu sorgen, dass niemand mehr infiziert ist.

3.9 Erreichbarkeit während eines Events

- Der Eventleiter muss sich während eines Events in einem der TS3 Eventleiter Channel aufzuhalten, um als Ansprechpartner verfügbar zu sein.
- Beim Spielen von Proxy-Droiden für Trainings und Rekrutierungen ist diese Regel nicht gültig, die Droiden müssen aber in dem Raum bleiben.

3.10 Lore-Eventcharaktere

- Sollte ein Lore-Eventcharakter während eines Events in Gefangenschaft der Republik geraten oder einen RP-Tod erhalten, so darf dieser Charakter 3 Tage lang nicht mehr gespielt werden.

3.11 Spezialevents

- Spezialevents (Order 66 etc.) dürfen nur mit S-Administrativer Erlaubnis durchgeführt werden.
- Kleinere Spezialevents dürfen nur mit Administrativer Erlaubnis durchgeführt werden.

4 Fraktionsaufnahme

4.1 Rekrutierungen

- Es darf nach einer Rekrutierung erst nach 12 Stunden wieder eine weitere Rekrutierung der selben Einheit durchgeführt werden.
- Bei einer Rekrutierung wird so viel wie nur möglich im RP behandelt.
- Eine Rekrutierung muss öffentlich angekündigt werden, sodass jeder die gleiche Chance auf eine mögliche Annahme bekommt.
- Die maximale Anzahl von parallel laufenden Rekrutierungen ist auf 2 beschränkt.

4.2 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

4.3 Aufnahme Möglichkeiten

- Klone werden nur über das Praktikantensystem oder Rekrutierungen aufgenommen.
- In zivilen Fraktionen entscheidet der jeweilige Fraktionsleiter über die Art des Aufnahmeprozesses.
- Alpha-Class Advanced Recon Commando und der Republic Intelligence Service dürfen nur über Rekrutierungen neue Mitglieder aufnehmen
- Sondereinsatzbrigade darf nur über Bewerbungen Leute aufnehmen.
- Jedi nehmen neue Mitglieder über eine Bewerbung im entsprechenden Forenteil auf.
- Navy darf neue Mitglieder durch Rekrutierungen und/oder durch eine schriftliche Bewerbung im Forum aufnehmen

5 Einheitsleiterregeln

5.1 Verantwortung des Einheitsleiters

- Der Leiter einer jeweiligen Einheit ist für die Handlungen der Mitglieder verantwortlich.
- Der Einheitsleiter hat eine Aktivitätspflicht von 6 Stunden in 2 Wochen (wo von 2/3 im Hauptchar sein müssen) währenddessen PassivRP Fraktionsleiter eine Aktivitätspflicht von 4 Stunden in 2 Wochen haben.
- 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, 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 um einen Rang befördert werden.
    - Haupt- und Zusatz- Rang werden getrennt betrachtet.
    - Die Aufnahme in die Einheit zählt nicht als Beförderung, wenn sich der Rang der Person nicht ändert.
    - Die Regel gilt auch für Beförderungen in PassivRP Fraktionen.
    - Mit der Bewerbung zum Einheitsleiter darf man Ränge überspringen.
    - Ausnahme bei den Senatskommandos da existiert eine Beförderungssperre von 2 Wochen.
- Die A-Arcs müssen aufgrund ihrer verringerten Anzahl an Rängen 2 Wochen zwischen Beförderungen warten.
- Nach der Aufnahme in der Navy als Warrant Officer erhält das Mitglied eine 2 Wöchige Beförderungssperre, als Petty Officer erhält das Mitglied eine 1 wöchige Beförderungssperre.
- Jedi können vom Ritter direkt zum Ratsmitglied befördert werden.
    - Mit der Bewerbung zu einem Lore Char, innerhalb des Jedi Ordens darf man Ränge überspringen.
- Ausnahmen können bei einem S-Admin angefragt werden.

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-Einheitsleiter

- Solange kein fester Einheitsleiter existiert, darf in den militärischen Einheiten nur in der Mannschaftsebene befördert und degradiert werden.
- Als UEB- / Test-Einheitsleiter darf man die Einheit an sich nicht clearen.

5.9 Commander - Strikes

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

5.10 Custom Groups

- Den Custom Group Leitern ist es nur gestattet, ihre Rechte für die Vergabe der Spezialisierung ihrer eigenen Custom Group zu verteilen. Jegliche weitere Nutzung um andere Ränge zu verteilen ist untersagt.
- Jeder Custom Group Leiter, darf nur in einer Custom Group sein.

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 Slot Begrenzung beinhaltet (z.B. Einheitsjedi)
    - Ebenfalls zu beachten ist: Regelung Charakterabhängigkeit
    - Man darf nur einen Charakter in einer der Spezialeinheiten (RIS, SEB, A-Arcs) haben. (Ausnahme: Jedi, Republic Navy, VT Charaktere)
    - Ausnahmen für die 2-Charaktere Regel sind: Droiden (außer IG Droiden), Hutten (Spezies), Non-Lore CMD (Zweitchar), Nicht-Klone des RMC/ST/RIS, Senatskommandos, Tiere, Cin Drallig und Jocasta Nu.
- Nur einer der Charakter darf Captain oder höher in einer Kloneinheit sein.
- Nur einer der Charakter darf Einheitsleiter einer Fraktion sein.

6.2 Zusatzfraktionen

- Zusatzfraktionen dürfen nur von folgenden Personen/Einheiten genutzt werden:
    - Jedi: Alle Einheiten & Galaktischer Senat
    - CT PVT: Alle Einheiten (Ausnahme: RIS)
    - CT LCL+: Alle Einheiten (Ausnahme: RIS, SEB, A-Arc)
    - CT PVT-CPL: A-ARC
    - Alle Einheiten: RMC, CTP
    - RMC, CTP: Alle Einheiten, außer Spezialeinheiten
    - CTP 5 Personen: A-ARC
    - Alle Einheiten (außer Spezialeinheiten, Navy & Jedi): SO
    - SO: Alle Einheiten (außer Spezialeinheiten, Navy und Jedi)
    - SEB: RIS
        - SO: Scorch, Atin, Fixer, Darman
        - RMC: Fi, Sev
    - Zivilisten Fraktion: Navy & RMC & CT
    - Alle Zivilen Fraktionen: Alle Zivilen Fraktionen (Außer Zivilisten)
    - RIS (Menschen): Alle Zivilen Fraktionen (Außer Zivilisten)
    - RIS (SWT): RMC, SO & CTP
    - Eventcharaktere: Alle Fraktionen, bis auf Zivilisten (Mit Erlaubnis der Einheitsleitung)
- Lorechars / Unterfraktionen mit Zusatzfraktion:
    - 187th:
        - Security Force: Galaktischer Senat
    - Dooms Unit:
        - Shield Company: Galaktischer Senat

    - CTP:
        - Warthog, Jai'galaar: 104th
        - Hawk, Broadside: 501st
        - Sicko: SEB
        - 4 CTP: Republic Navy
    - SO:
        - Corr: SEB
    - ST:
        - RT, Fox, Thorn, Stone, Jek, Rys, Thire: Galaktischer Senat
        - Republic Navy & Senatskommandos: Shock Trooper
        - Jaller Obrim: SEB
    - Navy:
        - SB: ST & DU & 187th
        - NIS: SEB & A-Arc & RIS
        - AB+ NIS: Galaktischer Senat
        - AB: RMC
        - Wullf Yularen: 501st
        - Barton Coburn: 104th
        - Navy: Alle Einheiten (Außer Spezialeinheiten und Unterstützungseinheiten)
    - Navy:
        - SB: ST & DU & 187th
    - A-ARCs:
        - Maze, Aven, Sull: SEB
- X:Y bedeutet Fraktion X darf die Zusatzfraktion von Fraktion Y bekommen

6.3 Vorschläge

- Sämtliche Regeln, die einen Vorschlag betreffen sind unter folgendem Beitrag zu erreichen: *Hier klicken*

6.4 VT-Charaktere

- Einheitsleitung und Lore-Charaktere dürfen Vertretungsweise gespielt werden, da diese bezogen aufs Roleplay als nicht-vakant gelten sollen und auf ihr einheitsinternes Roleplay angewiesen sind.
- Lore-Charaktere dürfen nur mit Erlaubnis der Administration in Vertretung gespielt werden.
- Einheitsleitungen dürfen nur mit Erlaubnis der S-Administration in Vertretung gespielt werden.

6.5 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.
- Wird die Bewerbung zu einem führenden Posten abgelehnt, so erhält man eine siebentägige Bewerbungssperre für diesen Posten.

6.6 Ausbilder

- Der Job "Ausbilder" darf nur innerhalb des Ausbildungsbereich genutzt werden und ist kein Teil des RPs.
- Ausnahme ist auf Kamino und auf der Venator.
- Ausnahmen können bei einem Teammitglied eingeholt werden.

6.7 Custom Group

- Man darf als Zivilist maximal in eine Custom Group, von der man Zusatzausrüstung erhält. (Ausnahme: Kamera)
- Man darf als Zivilist maximal in zwei Custom Group sein.

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 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 der Leitungsebene der Eventleiter 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 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.

7.3 Langstreckenfunk

- Sollten die Einsatzorte, beider Server, nicht im selben Sternensystem liegen, so ist Kommunikation nur über Langstreckenfunks möglich.
- Langstreckenfunks können über eine geeignete Kommunikationskonsole oder durch ein hyperraumfähiges Schiff abgegeben werden.
- Klon Kommandanten+, General+, Sondereinheiten, Navy LT+ und jeder Einheitshöchst, wenn die vorher genannten nicht da sind kann auch ohne Kommunikationskonsole einen Langstreckenfunk abgeben.