Vorwort

Bitte wenigstens das hier durchlesen.

Wichtig ist uns auf unserem Server, dass jeder **Spaß** hat. Sehr behilflich ist hierbei, den Schusswaffengebrauch als letzten Schritt anzusehen.
Du solltest immer so spielen, dass JEDER, der mit dir RP spielt, spaß an diesem RP hat! Wir dulden kein RP, das den Spielspaß oder das Stimmungsklima von anderen Spielern beeinträchtigt.

Achte auf das Befolgen dieser Punkte:

- Ich spiele Chilliges RP
- Ich spiele kein RP, das andere aggressiv macht oder machen könnte
- Ich achte darauf, **dass alle Spaß an meinem RP haben**
- Ich töte niemanden schnell oder unnötig
- Ich kann RP verlieren und bin nicht OOC getriggert
- Ich bin mir klar, dass ich nicht um die Weltmeisterschaft spiele, sondern gerade abends **chillig zocken** will.

Dieses Vorwort ist Regel.
Die Discord-Regeln müssen beachtet werden, sie sind Teil dieses Regelwerks.

§1 - Allgemeine Roleplay Regeln

1. Du musst dein **Leben schützen**, wie oder so ähnlich wie dein echtes Leben. Führe keine Handlungen durch, die dein Leben gefährden (Wenn du bedroht wirst usw.). Es gelten folgende Regeln:
    1. Wenn du mit einer Waffe bedroht wirst, darfst du selbst keine Waffe mehr ziehen da du dein Leben schützen musst. Wenn die bedrohten in der Überzahl sind verfällt diese Regel.
    2. Wenn man sich in einem Fahrzeug befindet, darf man versuchen zu fliehen. Hierbei dürfen bei bestimmten Situationen auch Spieler überfahren werden, um sein Leben zu schützen. Massen VDM bleibt weiterhin verboten. Diese Ausnahme ist mit Vorsicht zu genießen. Der zuständige Supporter entscheidet, ob das Überfahren in der jeweiligen Situation legitim war.
    3. Wenn **eine** Person von **einer** Person überfallen wird und die bedrohende Person nicht auf das Opfer zielt, die Waffe aber noch in der Hand hält, darf das Opfer eine Waffe ziehen. Wenn mehr Personen bedrohen, als es Opfer gibt, dürfen die Opfer keine Waffen ziehen
       (Diese Regel gilt nur wenn die bedrohenden Spieler ihre Waffe tragen und nicht komplett wegstecken)
2. **OOC und IC** muss getrennt werden. Wenn du im Spiel beispielsweise von jemandem ausgeraubt wurdest, musst du ihn OOC weiterhin ganz normal behandeln.
3. **RDM**, das Schießen auf Spieler oder das Töten von Spielern ohne Ankündigung ist verboten. (§3 beachten)

4. **VDM**, das Überfahren von Spielern mit Fahrzeugen, ist verboten.
5. **Metagaming**, also die Verwendung von Informationen, die außerhalb des Roleplays gesammelt wurden, ist verboten.
6. **Combat Logging**, also das Verlassen vom Server, wenn du getötet wurdest, ist verboten.
7. **RP-Flucht**, also das Flüchten vor RP, beispielsweise mit Selbstmord oder indem du den Server verlässt, ist verboten.
8. **Power-RP**, also das feste Bestimmen einer RP-Situation ohne RP-Hintergrund, bzw. das Erzwingen von RP-Situationen, die keinen anderen Ausgang der RP-Situation zulassen, ist verboten.
9. **Fake-Cops** und **Fake-Medics** sind verboten. So dürfen die Dienstfahrzeuge des LSPD und des LSMD nicht ohne RP-Hintergrund gestohlen werden.
10. **Safe-Zonen** sind der Meeting Point, das Krankenhaus und das Autohaus. In ihnen darf niemand bedroht, überfallen oder getötet werden. Es darf nicht in sie geflüchtet werden.
11. **Gambo**-RP ist verboten und wird konsequent gebannt, da es gegen das Vorwort verstößt. Gambo ist ein übermäßiger, unverhältnismäßiger oder unnötiger Waffengebrauch und/oder Schusswechsel.
    1. Niemand darf ohne einen RP-Hintergrund abgezogen werden. „Ich brauche Geld“ oder „Ich brauche Waffen“ ist kein RP-Hintergrund. Der Hintergrund bzw. die Begründung muss immer zwischen den beiden Charakteren oder deren Fraktion entstanden sein.
12. **Rammen**, wobei hiermit nur das unnötige, extreme und absichtliche Rammen von Fahrzeugen mit Fahrzeugen gemeint ist, ist verboten.
13. **Scammen**, also das Betrügen anderer Spieler um ingame Gegenstände ist ab einem Wert von $100.000 stellt einen Verstoß gegen das Vorwort dar. Bei einem Verstoß wird man bis zu 7 Tage gebannt. Wird das Scammen mit einer technischen Begründung, welche nicht in das RP-Bild passt, ermöglicht, so wird dies Permanent gebannt (z.B.: Du Scammst jemand um sein Fahrzeug mit dem Vorwand /givecarkeystemp würde bei dir "buggen", er soll dir das Fahrzeug korrekt überschreiben und du fliehst damit).
14. **Trolling**, also das Vorsätzliche Stören einer RP-Situation oder eines Spielers, ist verboten.
15. Fällt man mit seinem RP aus der Rolle oder spielt man die RP-Situation nicht angemessen aus, bezeichnet man dies als **FailRP**. (Frag dich selbst: „Kann mein Charakter diese Aktion ausführen? Ist diese Aktion realistisch?“)
16. Tiefergelegte Fahrzeuge und Solche, die offenkundig bauartbedingt nicht zum Offroad-Fahren bestimmt sind, sind für Fahrten im Gebirge nicht erlaubt.
17. Die Unwissenheit über diese Regeln schützt dich in keinem Fall vor einer Strafe.
18. Der Name deines Charakters muss realistisch sein. Fehler in der Namensgebung sind nach deren Entdeckung mit /register zu beheben.
19. Kommt es während einer Schießerei, Verfolgungsjagd oder anderen Situation dazu, dass die Reifen Schaden nehmen und gegebenenfalls platzen, ist ab 50 Prozent kaputter Reifen Schluss. Sobald dies eintritt, lässt man das Fahrzeug ausrollen und sieht es als nicht mehr fahrtauglich an.
20. **Fear-RP**, also das Ausspielen deiner Emotionen ist Teil des Roleplays.

21. RP-Situationen, die unter ausgangsloser Androhung nur dem Zweck dienen, die Zeit der anderen Person zu verschwenden, sind verboten. (z.B. Spieler unnötig weite Strecken laufen lassen)
22. Während eines Kampfes dürfen keine Emotes (z. B. Hinlegen, Passout) verwendet werden.
23. Das Schlösser-System darf nicht ausgenutzt werden. Das bedeutet, dass auch eine Person, die bewusstlos ist, gezwungen werden kann, eine verschlossene Tür zu öffnen. Ebenso kann eine Person, die im Besitz des Schlüssels ist und als Geisel genommen wird, gezwungen werden, eine Tür zu öffnen.
24. **Ninja-RP**, also das Einmischen in eine aktive RP-Situation ohne triftigen RP-Hintergrund ist verboten. Zum Beispiel: bei Fraktionsschießereien zwischen Fraktionen dürfen Leichen von Drittparteien nicht weggetragen / abgezogen werden. Ausgenommen davon sind Eingriffe mit tiefgründigem RP-Hintergrund.

§2 - Regeln für Fraktionen und Gruppierungen

1. (Offizielle) Fraktionen dürfen maximal 25 Mitglieder + 2 Frauen haben. Staatsfraktionen ausgeschlossen.
2. Inoffizielle Fraktionen dürfen **maximal 15 Mitglieder** haben. Sie dürfen mit **maximal mit 15 Mitgliedern** Interagieren. Inoffizielle Fraktionen müssen durch ein vorgestelltes Konzept im Support von mindestens 2 Supportern, die in keinem Verhältnis mit den Bewerbern stehen, genehmigt werden.
3. Banden sind die unterste Art von Fraktionen. Sie bestehen aus **maximal 6 Mitgliedern** und dürfen auch nur mit so vielen Mitgliedern Interagieren.
4. Von den vier Seelen darf nur eine zu einer Bad-Frak (offiziell oder inoffie) gehören. Bad-Fraks sind unter Anderem Mafien, Kartelle usw. und keine Organisationen bzw. Unternehmen. Zudem darf man nur entweder bei der Army oder dem PD sein.
5. Medics sind immun. Sie dürfen nicht getötet, überfallen und bestohlen werden. Die Immunität entfällt, wenn der Medic eine Waffe zieht. Der Jeweilige Medic Charakter darf davon nichts wissen und seine Immunität nicht aktiv ausspielen (Wenn ein Medic von einer Fraktion bedroht wird z.B. mit „Geh weg oder wir knallen dich ab“, so ist dem Folge zu leisten).
6. Nur offizielle Fraktionen dürfen Schutzgeld eintreiben. Für alle anderen Spieler ist Schutzgeld verboten.
7. Bei einer Schießerei dürfen Medics erst helfen, wenn das RP der Schießerei beendet ist. Während der laufenden RP-Situation darf nicht wiederbelebt werden. Die Medics dürfen nicht parteiisch wiederbeleben (Alle oder keiner).
8. Cop Baiting ist verboten. Cop Baiting darf jedoch in Maßen verwendet werden um RP-Situationen zu Starten.
9. Gang Baiting ist verboten. Gang Baiting darf jedoch in Maßen verwendet werden um RP-Situationen zu Starten.
10. Fraktionen (auch Inoffizielle) dürfen Routen für sich beanspruchen und Geld verlangen, Regeln festlegen usw. solange es sich im Rahmen hält.
11. Kriegsverträge unter Fraktionen sind erlaubt. Wenn beide Seiten einem Krieg zustimmen wollen wir aber nichts davon im Support hören.
12. Fraktionen dürfen nicht nachgeahmt werden (Man darf sich nicht als sie ausgeben usw.). Besonders hart wird hierbei bestraft, wenn versucht wird, dem Ruf der (in)offiziellen Fraktion zu schaden.

13. 3er Bündnisse unter Fraktionen sind nicht erlaubt.
14. Bündnisse unter Fraktionen (inoffiziell & offiziell) dürfen nur gegen PD und Army gebildet werden, sofern ein starker RP-Hintergrund besteht. Genehmigt werden diese Bündnisse von den Fraktionsmanagern per Ticket. Zudem sind gegen PD und Army sowohl Angriffs- als auch Verteidigungsbündnisse erlaubt. Bei Räuben sind Bündnisse verboten.
15. Auf Fraktionsanwesen von offiziellen Fraktionen gilt eine allgemeine Schussankündigung für die Mitglieder der Fraktion auf alle anderen. Dies erlaubt jedoch kein RDM, geschossen werden darf nur mit einem leichten Hintergrund.
    2 Beispiele:
    - Ihr dürft nicht schießen wenn ein Spieler ganz friedlich auf euer Anwesen kommt und sich bspw. über euch erkundigen will.
    - Ihr dürft schießen wenn euch jemand bspw. offensichtlich provoziert oder z.B. eine Waffe draußen hat.
    Bitte nicht einfach jeden erschießen der bei euch drauf kommt, diese Regel soll vor allem Gang Baiting verhindern.
16. Korruption ist beim LSMD verboten.
17. Hinrichtungen bzw. Tötungen, welche mit dem permanenten Tod eines beteiligten Charakters enden bzw. enden sollen, bedürfen der Zustimmung beider Parteien. In Einzelfällen kann auch eine Tötung durch den Support (auch Test Supporter) gestattet werden, ohne dass die geschädigte Person damit einverstanden sein muss. Die vorausgegangen RP-Stränge werden bei dieser Entscheidung mit einbezogen. Bei schlüssigem Verlauf der vergangenen Handlung ist eine Hinrichtung möglich.
18. Bei Schießereien zwischen Fraktionen müssen alle Parteien eindeutig erkennbar sein. Dies gilt auch für die Farben der Fahrzeuge aller Parteien.
19. Mitglieder einer Badfrak dürfen ihre Fraktionsmerkmale während laufenden Fraktionsangelegenheiten nicht ablegen. Für Aktionen, die zivil gemacht werden, wie bspw. Ladenraub darf man unter Beachtung der anderen Regeln zivil auch F6 nutzen.
20. Bei Fraktionsschiessereien dürfen beim Drive-By-Schießen nur Pistolen (z.B. Pistole, 50er, Sns) verwendet werden. Drive-By bezieht sich dabei aber ausschließlich auf Bodenfahrzeuge. Aus Helikoptern darf mit Langwaffen geschossen werden.
21. Regelungen für Labore und Fabriken
    1. Labore, die nicht zu den neuen, illegalen Geschäften [bspw. Koks, Meth, ... Laboren] gehören, dürfen nicht ins RP eingebunden werden. Fabriken hingegen dürfen im RP verwendet werden.
    2. Verteidigungsbündnisse unter Fraktionen sind bei Laboren und Fabriken verboten.
22. Wird eine Fraktion aufgelöst, hat die Leitung dieser eine zwei-wöchige Leaderschaftssperre und darf somit keine weitere Fraktion in diesem Zeitraum gründen oder leiten. Die Sperren werden von den Fraktionsmanagern verwaltet.
23. Jede Fraktion hat sich an ihr Konzept zu halten. Sollte dies nicht geschehen, wird die Fraktion sanktioniert. Ebenso sind sämtliche vom Konzept abweichende Gesichter (durch Schminke oder andere Verunstaltungen) verboten.
24. Das Plündern der Fraktionskammer oder -Kasse kurz vor oder beim Fraktionsaustritt ist verboten.
25. Nach Fraktionsstürmungen dürfen für eine Stunde keine weiteren Fraktionsstürmungen mehr folgen.

26. Jede Fraktion darf nur max. 2 Routen besitzen.
27. Bei Fraktionsschießereien dürfen Fahrzeuge nicht verwendet werden, aus denen man zwar aus einer oder mehreren Seiten raus-, jedoch nicht reinschießen kann. Ebenso sind Spoiler auf diesen Fahrzeugen verboten.
28. Das Flüchten in MLO´s bei Schießereien ist verboten. Ausgenommen sind Baseraids bzw. Kämpfe, die auf dem MLO geführt werden.
29. Hinrichtungen, die auf einer Fraktionsangelegenheit beruhen, **müssen** in einem Ticket auf dem Fraktionsverwaltungsdiscord beantragt werden. Dazu ist zwingend notwendig, einen ausreichenden RP-Hintergrund zu haben.
30. Bei jeglichen geplanten Fraktions-Schießereien oder Angelegenheiten ist es Pflicht, Fahrzeuge aus der Fraktionsgarage zu nutzen. In dieser Situation ist es für die angreifende sowie die verteidigende Partei untersagt, aus Import-Fahrzeugen zu schießen. (Wegfahren und mit Vanilla-Fahrzeugen wieder kommen ist erlaubt)
31. Stark abweichend vom Konzept der Fraktion geschminkte oder verunstaltete Gesichter, die alleinig das Ziel von Trolling etc. haben, sind verboten.
32. Drittpartei unter offiziellen Fraktionen ist erlaubt, sollte ausreichend RP-Hintergrund vorliegen.
33. Bei Fraktionsschießereien unter offiziellen Badfraks sind Geschützfahrzeuge (Havok, Microlight,..) verboten. Gegen Staatsfraktionen dürfen diese Fahrzeuge genutzt werden.

§3 - Gewalt und Tod

1. Beachte das Vorwort, es ist geltende Regel!
    1. Für Schussankündigungen gelten die folgenden Regeln
    2. Eine Schussankündigung besteht, sobald man selbst oder die Personen, mit denen man agiert bedroht oder angegriffen werden.
       Unter einem Angriff versteht sich jegliche nicht verbale Gewalt. Die Bedrohung kann sowohl mündlich wie auch bspw. durch Zielen mit einer Waffe erfolgen.
    3. Nahkampfwaffen und die Fäuste dürfen ohne Schussankündigung verwendet werden, wenn es dafür einen guten RP-Grund gibt.
       Ein guter RP-Hintergrund wäre bspw. ein Bloodout oder sonstige RP-Situationen, bei dem das Töten mit Schussankündigung "unlogisch" wäre.
       Hiermit ist vorsichtig umzugehen, Supporter können entscheiden ob der RP-Hintergrund Grund genug war.
    4. Schussankündigungen gegen Fraktionen sind gültig, müssen ebenso aber auch eindeutig sein. Stelle sicher, dass deine Fraktions-Schussankündigung als solche erkannt wurde.
    5. Auch für das Schießen auf die Reifen wird eine Schussankündigung benötigt. Diese muss verbal erfolgen.
2. Die Schussankündigung endet mit der RP-Situation
3. Leichen dürfen nicht gelootet werden.
4. Kopfgeld für das Töten eines Spielers ist nur mit einem ausreichendem RP-Hintergrund erlaubt. Als ausreichender RP-Hintergrund versteht sich bspw., wenn ein Familienmitglied von der jeweiligen Person getötet wurde. Hierbei muss weiterhin auf die Regel der Schussankündigung geachtet werden.

5. Helme, die die Schadensresistenz des Kopfes erhöhen, dürfen nicht verwendet werden.
   Das Tragen der Helme beginnt ein Regelbruch zu werden, wenn angefangen wird zu schießen oder wenn man selbst aus regelkonformem Hintergrund beschossen wird.
6. Spieler, die aus irgendwelchen Gründen nicht reagieren, wenn man sie bedroht, dürfen getötet werden. Eine Ausnahme sind Spieler die eindeutig AFK sind und dies durch „Hände Hoch“ oder „/e texting“ an einer abseits gelegenen Position signalisieren. Farmingpunkte sind bspw. keine abseits gelegenen Positionen.
7. Leichen dürfen versteckt werden.
8. Absichtlicher Suizid, um einer RP-Situation zu entkommen, ist verboten.
9. Das willkürliche Töten von kooperativen oder leicht unkooperativen Personen ist nicht gestattet.
   Beispiel: Ein Spieler bekommt bei einem Überfall gesagt „Sag kein Wort mehr oder du bist tot.“. Sollte das so vollzogen werden, hat der Überfallende keine Chance ins RP einzugreifen und als Geisel / Geschädigter zu interagieren. Sollte er dann sagen „Beruhigen Sie sich bitte“ oder „Ich habe Angst, lassen Sie mich gehen!“ und wird deswegen erschossen, so ist das schlechtes RP, welches bestraft wird.
10. Aus Fahrzeugen, aus denen man zwar heraus, jedoch nicht mehr hineinschießen kann, darf nicht geschossen werden. (Man darf nur dort raus schießen, wo man auch rein schießen kann)
11. Bei größeren oder geplanten Schießereien (Typischerweise zwischen Fraktionen) ist das Verwenden von gepanzerten Fahrzeugen nicht erlaubt.
12. Bei ausgerufenen, auf der Map markierten Sperrzonen, ist beim Durchfahren mit Beschuss ohne Schussankündigung zu rechnen.
13. Nachdem man von einem Medic hochgeholt wurde, darf von beiden Parteien keinerlei Provokation (Verbal oder körperlich) gegenüber geäußert werden.
14. Die Bordwaffen als auch die alle anderen Waffen dürfen bei allen Schießereien aus Helikoptern sowohl gegen Luft- als auch Bodenziele genutzt werden.

§4 - Überfälle

1. Der Start eines Überfalls ist immer eine eindeutige verbale Kommunikation.
2. Das Überfallen eines fahrenden Fahrzeuges muss deutlich und mit mehr Reaktionszeit beginnen. Das Fahrzeug muss verbal und durch “Ausbremsen oder Vorsetzen” zum Stoppen bewegt werden. Sollte der Fahrer auf diese Maßnahmen nicht reagieren, darf er nach mehrmaliger Warnung zuerst mehr Drohen und eventuell, sollte es nicht anders gehen, anfangen zu schießen. Alle Schüsse müssen hierbei auf die Reifen gerichtet sein.
3. Bei einer Bedrohung muss eine Reaktionszeit von 10 Sekunden gegeben werden. Diese Zeit verfällt, sobald das Opfer eine Reaktion zeigt.
4. Während eines Überfalls ist sicherzustellen, dass die andere Partei das Gesagte hört. Zur Not nachfragen, ob es verstanden wurde.
5. Überfälle auf Beamte, also jegliches Bedrohen oder Geiselnahmen gegenüber staatlichen Beamten, sind erst ab 10 Beamten (jede Fraktion zählt hier für sich selbst) im Dienst erlaubt. Ihre Gegenstände/Waffen darf man ihnen dabei nicht abnehmen. Hiervon ausgeschlossen sind Situationen unmittelbar nach Stürmung von Fraktionsanwesen seitens staatlicher Fraktionen. Dadurch gibt sich für offizielle Fraktionen ein triftiger RP-Hintergrund und es dürfen den staatlichen Beamten ihre Gegenstände abgezogen werden. Es dürfen den staatlichen Beamten nur die Gegenstände abgezogen werden, die für normale Spieler erhältlich sind (Pistole, AP-Pistole, Pumpgun, SMG, Karabiner, Pistole MK2, Pistole Kal. 50, SNS-Pistole, jegliche

Handwaffe, jeglicher Gegenstand der im Laden zu erwerben ist.). GPS-Tracker und Handys dürfen abgenommen werden.

6. Bei Überfällen auf Personen darf nur abgenommen werden, was die auszuraubende Person mobil mitführt. D. h. es dürfen z.B. keine Fahrzeugschlüssel oder Geld von der Bank abgenommen werden.
7. Wenn dir im RP, während du Überfallen wirst, klar gemacht wird, dass dir jemand deine Waffe abnehmen will, so musst du dem Räuber die Waffe aushändigen.
8. Der Humane Labs Raub ist ab 15 Cops erlaubt. Bankraube sind ab 8 Cops erlaubt. Juwelierraube sind ab 4 Cops erlaubt. Ladenraube sind ab 2 Cops erlaubt. Für den Bobcat-Raub bei der PLZ 60 sind mindestens 6 Cops erforderlich.
9. Für einen Humane Labs Raub sind mindestens 10 Räuber benötigt. Für einen Staatsbankraub sind mindestens 6 Räuber benötigt. Für einen Bank- und Juwelierraub sind mindestens 3 Räuber benötigt. Die Geiseln sind nicht mitgezählt.
10. Das maximale Lösegeld für eine Geisel beträgt 20.000 Dollar
11. Bei einem Staatsbankraub/Humane-Labs-Raub darf von den Räubern ohne Schussankündigung geschossen werden, wenn die Bank gestürmt wird.
12. Fake-Geiseln sind erlaubt.
13. Es ist untersagt in den letzten 15 Minuten vor dem regulären Serverrestart eine/n Geiselnahme/Raub zu starten. Es ist darauf zu achten, dass es möglich ist die RP-Situation innerhalb der aktuellen Server-Periode zu beenden.
14. Die NPC-Verkäufer in Läden zählen nicht als Geisel. Er darf nicht ins RP einbezogen werden.
15. Bei illegalen Routen (dazu zählt alles außer Pfirsich & Tee) darf ohne RP-Hintergrund von offiziellen Fraktionen abgezogen werden. Diese müssen jedoch als Fraktion kenntlich sein.
16. Staatsbank und Humane Labs darf nur von erkenntlichen, (in)offiziellen Fraktionen überfallen werden.

§5 - New Life Regel

1. Sobald dein Charakter am Boden liegt, bist du bewusstlos. Alles, was in dieser Zeit um dich herum geschieht, wird von dir nicht wahrgenommen und darf darum im weiteren Verlauf nicht verwendet werden, solange es dir nicht von einer dort anwesenden Person mitgeteilt wird. Solltest du vor Ort von einem Mediziner behandelt werden, darfst du dich an die RP-Situation vor Bewusstlosigkeit erinnern, aber nicht wieder an der Situation teilnehmen.
2. Wird man nicht durch einen Mediziner vor Ort versorgt, sondern wacht an einem nahegelegenen Krankenhaus auf, bedeutet dies, dass man vom Not-OP Team versorgt und nach erfolgreicher Behandlung entlassen wurde. Man darf sich nicht erinnern, wie man ohnmächtig geworden ist oder was während der Bewusstlosigkeit passiert ist. Nach der Behandlung durch das Not-OP Team darf man nicht in die vorangegangene RP-Situation zurückkehren. Dies gilt auch bei einem Kopfschuss, der im Krankenhaus durch einem Mediziner Notbehandelt wurde. Unter einer Roleplay-Situation versteht sich eine aktuell laufende Aktion wie z. B. eine Schießerei, Geiselnahme etc.
3. Verletzungen, die du erlitten hast, müssen ausgespielt werden.
4. Respawnen bei Überfällen, Geiselnahmen oder ähnlichen, wo die RP-Situation weitergeführt werden muss (Inhaftierung durch eine Staatsfraktion), ist verboten. Generell ist darauf zu achten, erst zu respawnen, wenn die Situation für einem selbst (durch Bewusstlosigkeit) und für die

gegnerische Partei (bei Staatsfraktionen durch Inhaftierung/ansonsten durch "in Ruhe lassen" des bewusstlosen) beendet ist.

5. Nachdem man vom Medic hochgeholt wurde, darf man nicht von anderen Leuten abgezogen werden (Staatsfraktionen, (in)offizielle Fraktionen ausgeschlossen). Man darf die Person jedoch, um sie bspw. zur Rede zu stellen, fesseln oder festhalten.

§6 - Voice-Chat, Ingame Chat & Twitter

1. Beleidigungen dürfen im Rahmen verwendet werden. Nicht im Rahmen sind Beleidigungen der Toten.
2. Das Abspielen von Musik über den Sprachchat ist nur mit RP-Hintergrund erlaubt.
3. Störgeräusche sind zu vermeiden. Verwende ggf. bitte Push-To-Talk.
4. Das Abspielen von sehr lauten oder extrem störenden Audios führt zu einem Permanenten Bann.
5. An Punkten, an denen sich viele Spieler aufhalten ist das Abspielen von Soundboards oder das Erzeugen von lauten Störgeräuschen verboten (z.B. Koks-Farm). Ausgeschlossen sind hierbei alle akzeptierten Partys.
6. Im Twitter Chat darf nicht gespammt werden. Du wirst bei einem Verstoß gebannt, nicht gemutet.
7. Werbung ist weder im Chat noch im Sprachchat erlaubt und führt zu einem Permanenten Bann.
8. Stimmenverzerrer sind nur erlaubt, wenn die RP-Situation dazu passt.

§7 Discord in Verbindung mit Roleplay

1. Jeder Fraktionsleiter muss auf dem Fraktionsverwaltungsdiscord sein. Die Einladung dafür bekommt er von einem Fraktionsmanager. Die Regeln auf diesem Fraktionsverwaltungsdiscord sind, falls es diese extra aufgestellt gibt, Teil des Regelwerks. Sie sind zu lesen, beachten und einzuhalten.
2. Offizielle Fraktionen haben einen eigenen Discord. Für diesen Discord gelten folgende Regeln:
    1. Der Discord wird von dem Fraktionsleiter erstellt. Eine Projektleitung muss Inhaber des Discords sein, bevor mehr als 20 Mitglieder erreicht worden sind. Vor dem Übertragen des Discords sollte sichergestellt sein, dass die Fraktionsleitung sich selbst mit einer Rolle alle Rechte gegeben hat.
    2. Diese Discords sind Teil der Flixrp.net-Discords. Das heißt, dass das absichtliche Zerstören oder Sonstiges Fehlverhalten zu einem Bann auf Flixrp.net führen kann. Diese Regel gilt nur, wenn der Discord Regelkonform eingerichtet ist (Also z.B. eine Projektleitung Inhaber ist)
3. Inoffizielle Fraktionen dürfen einen eigenen Discord unter Einhaltung dieser Regeln führen
    1. Einladungslinks, welche von Discords sind, die maximal 20 Mitglieder, nicht inbegriffen sind Bots, haben dürfen, dürfen nur nach ausdrücklichem Willen des kontaktierten Spielers, welcher Mitglied werden will, versendet werden.
    2. Der Spieler, der die Einladung erhalten will, muss zuerst schreiben, dass er die Einladung wirklich erhalten will, dann macht der Versender des Einladungslinks einen Screenshot von der Nachricht und schickt danach den Einladungslink. Sollte sich in diesem Fall der Spieler, der den Link empfangen hat, im Support melden, kann der Screenshot als entlastender Gegenbeweis verwendet werden.

§8 Allgemeine Server-Regeln

1. Ingame Gegenstände, Accounts mit Spielständen, technisch weitergebbare Spielbesitze etc. dürfen nicht gegen echtes Geld getauscht bzw. verkauft **oder gekauft** werden.
2. **Lügen im Support** wird nicht toleriert und **mindestens** 3 Monate gebannt.
   Insbesondere das Zeigen von zu kurzem Beweismaterial in Form von "Clips" oder das Zeigen von bestimmten Stellen des Beweismaterials bei denen die Vorgeschichte bzw. die gesamte Schuldenlast absichtlich falsch verlagert oder verfälscht wird ist nicht erlaubt. Ein solcher Fall wird als Lügen im Support behandelt und ebenfalls nicht toleriert.
3. Es darf sich nicht als Teammitglied ausgegeben werden. Bei Verstoß wird permanent gebannt.
4. Schwarzgeld darf nur als Schwarzgeld erkannt werden, wenn der Besitzer des Schwarzgeldes es selbst so benennt.
5. Wer Bugs (Spielfehler) entdeckt, muss diese umgehend im Support melden.
6. Wer Spieler, welche Bugs ausnutzen, entdeckt, muss diese umgehend im Support melden.
7. Eine Veröffentlichung oder Weitergabe von Bugs und Cheats ist verboten.
8. Das Ausnutzen von technischen Problemen anderer Spieler ist verboten.
9. Hacken, Cheaten und das Ausnutzen von offensichtlich ungewollten Vorteilen (Bugs, Exploits) ist verboten.
10. Das Spielen von Vergewaltigungen oder ähnlichem ist nicht erlaubt.
11. Das Ausnutzen von bereitgestellten Teleportmöglichkeiten in jeglicher Art ist nicht erlaubt.
12. Das „carryn“ (Benutzung von „/carry“) von Spielern ohne richtigen RP-Hintergrund ist verboten.
13. Das Benutzen sogenannter „AI“ ist auf eigene Gefahr. Anticheat-Banns wegen AI werden nicht aufgehoben.
14. Items, die auf dem Boden liegen, haben keinen Besitzer. Auch auf den Items stehen, sitzen oder im Guard stehen stellt keinen Besitz dar. Bitte nicht für Rückerstattungen o.ä. im Support melden.
15. Admins dürfen in ihren typischen Admin-Anzügen nicht im RP erkannt oder beachtet werden. Diese Regel entfällt, wenn der Admin einzelne Spieler anspricht.
16. Das Ausnutzen von Grauzonen im Regelwerk ist verboten.
17. Teammitglieder dürfen nicht beleidigt oder angefeindet werden. Diesen Punkt bitte nicht mit konstruktiver Kritik zu verwechseln.
18. Den Anweisungen des Serverteams ist Folge zu leisten, sofern sich die Anweisungen im Rahmen halten und Sinn ergeben.
19. Das Geschlecht des Charakters darf nicht gegenteilig zum echten Geschlecht ausgewählt werden.

§9 LSPD / ARMY

Strebt eine Verhaltensweise an, die echten Beamten ähnelt oder gleicht, denke aber daran, dass das hier ein Spiel ist und du als Beamter hier keine Gesetze durchsetzen musst, um Geld zu bekommen, sondern du RP spielen sollst, das allen Spaß macht. So ist es nicht erlaubt immer möglichst alles aufzudecken oder immer die höchstmögliche Strafe erbringen zu wollen.

Spiele ein RP, von dem wir nichts im Support hören werden: Ganz einfach, weil es der anderen Person Spaß macht!

1. Überfälle (Läden und Banken)
    1. Sämtliche Dispatches von Überfällen müssen als Alarm behandelt werden, Dispatches von Drogen-/ Waffenlieferungen und den Verkaufsmissionen des Drogenbusiness müssen als Verdacht auf illegale Aktivitäten, wie Drogenschmuggel, behandelt werden.
    2. Hausalarme bei Läden und Banken, sowie die automatischen Dispatches bei den Verkaufsmissionen seitens der Drogen- / Waffenlaboren obliegen dem LSPD und der Army. Der Secret Service darf sich nur nach Erlaubnis seitens PD oder Army in diese einmischen.
    3. Die technische Ausführung von Überfällen muss im RP ignoriert sein. Das heißt Tatsachen wie die benötigte Aufenthaltsdauer, bis Schwarzgeld ausgezahlt wird, der Radius um den Überfall, in dem der Überfall abbricht oder sonstige Technische Auslegungsbedingungen müssen ignoriert werden. So dürft ihr beispielsweise keinen beabsichtigt dazu bringen einmal den Abbruchs-Radius zu durchbrechen oder das Gebäude einfach nur schnell zu verlassen.
    4. Wenn eine Person ihr RP bei Überfällen ständig wiederholt und einfach nur hundertmal das Geld abholen will, ohne dabei kreativ zu sein, sondern nur mit Mitteln, die diese Regelung hier ausnutzen, so darf sie festgenommen oder ignoriert werden. Es darf in diesem Fall ein härteres RP aufgefahren werden.
    5. Mit Geiseln wird nicht gefährlich hantiert, sie zu beschützen ist wichtig. So darf die Geisel auch nicht prompt als "Fake-Geisel" abgestempelt werden.
    6. Waffen und andere Gegenstände wie Geld dürfen als Lösemittel von Geiseln gefordert werden, wenn sich mit den Beamten vom LSPD geeinigt werden kann. Das bedeutet Geiselnehmer können statt $20.000 auch eine Waffe fordern. Wenn sich das LSPD einigen kann darf alles als Lösemittel verwendet werden, können sich die beiden Seiten jedoch nicht einigen darf das LSPD festlegen, dass es nur $20.000 pro Geisel geben wird. Die Geiselnehmer haben dieses Angebot anzunehmen.
2. Verkehrskontrollen
    1. Allgemeine Verkehrskontrollen sind erlaubt und erwünscht.
    2. Der Spieler muss sich anständig begrüßt und verabschiedet fühlen.
    3. Willkürliches Durchsuchen ist zwar regelwerktechnisch nicht verboten, macht anderen Spielern aber auf Dauer keinen Spaß und kann somit zu einer Kündigung oder zu einem bann führen.
3. Verfolgungsjagden
    1. Bei Verfolgungsjagden muss eine Ankündigung von Beschuss auf die Reifen erfolgen. Erst dann darf auf Reifen geschossen werden.
    2. Der Flüchtige oder die Flüchtigen dürfen nur verhältnismäßig stark gerammt werden. So ist ein komplettes Verquetschen des Gegnerfahrzeuges zu verhindern.
4. Reaktion auf Cop Baiting (ACAB usw.)
    1. Entweder ihr geht cool bzw. chillig darauf ein oder ihr ignoriert es. Diese Option ist empfohlen.
    2. Als dritte Option könnt ihr auch noch verhältnismäßig stark zurückschlagen oder euch vom Ort entfernen.

3. Der Spieler, der das Baiting ausführt, darf vom Ort verwiesen werden. Wenn nötig dann auch mit angemessener Gewalt. Von dieser Option ist aber dringlichst abzuraten; sie endet meist im Support.
4. Wenn ein Spieler es mit dem Baiting übertreibt oder anfängt, euch beim Spielen zu behindern, darf er festgenommen und eingesperrt werden. In diesem Fall darf die Waffe auch schneller als sonst verwendet werden, das muss aber dementsprechend angekündigt werden.

5. Stateprison
    1. Es darf maximal 60 Minuten eingesperrt werden.
    2. Das Stateprison-Menü darf, wenn der Support nicht da ist, bei Neulingen die RDM'en oder sich sonst nicht an die Regeln halten als Zivilmaßnahme gegen diese Neulinge verwendet werden. In diesem Fall darf die maximale Haftzeit überschritten werden. Mit dieser Regel ist jedoch vorsichtig umzugehen; tut ihr einem Spieler unrecht werdet ihr für mindestens 4-6 Wochen gebannt und gekündigt.
    3. Die einzusperrende Person muss entfesselt werden und dann in das State-Prison eingeliefert werden. Ihr macht der Person dabei klar, dass sie sich weiterhin gefesselt zu verhalten hat bzw. RP-lich noch gefesselt ist. Andeutungen auf Kabelbinder etc. sind zu verwenden.
6. Umgangston und Verhaltensweise
    1. Beamte sind auch normale Spieler und haben sich nicht wie welche zu verhalten, die mehr Rechte haben.
    2. Eine freundliche Wortwahl ohne Beleidigungen ist erwartet.
    3. Andere Spieler sollen sich durch euer Auftreten, eure Stimme oder durch euer Verhalten nicht verarscht, getrollt, beeinträchtigt, beleidigt oder sonst negativ beeinflusst fühlen. So sind kindliche, trollige Beamtencharaktere verboten.
7. Gebrauch von Waffen und Tasern
    1. Tasern ist keine Schussankündigung.
    2. Oftes, unnötiges tasern ist Trolling.
    3. Überraschendes Tasern bei Überfällen ist verboten. Damit sind Beamte gemeint die ruhig reden, schnell in den Laden rennen und die Person sofort Tasern.
    4. Beamte können bereits bedrohlich wirkende Situationen als Schussankündigung werten. Das heißt ein Beamter kann Handlungen anderer schneller als Schussankündigung werten als Spieler in anderen Jobs (oder gar keinen). Beispiel: Ein Spieler zielt mit einer Waffe auf einen Beamten: Wie im echten Leben auch ist es dem Beamten sofort erlaubt sich zu wehren, dem normalen Spieler ist es dies in einer vergleichbaren Situation nicht erlaubt. Beamte haben diese Regel behutsam einzusetzen und der Support entscheidet nach freiem Empfinden, ob der Einsatz dieser Regel gerechtfertigt war. Das Vorwort ist zu beachten.
8. Toleranz von Fehlern
    1. Beamte sind im RP prägend, somit sind Fehler zwar immer noch menschlich aber nicht viel geduldet. Jeder Fehler zieht immer eine Degradierung oder einen Bann nach sich.
9. Bezug auf das Vorwort
    1. Das Vorwort muss zu 1473% eingehalten werden.
10. Fahrweise

1. So wie ihr von anderen Spielern eine korrekte Fahrweise fordert, müsst ihr diese Fahrweise auch ebenso hart bei euch durchsetzen.
2. Überhöhte Geschwindigkeiten mit Unfallfolge sind demnach nicht tolerierbar, soweit sie verhinderbar gewesen wären.

11. Kleiderordnung
    1. Es werden nur offizielle Outfits geduldet, durch welche sich die anderen Spieler weder getrollt, beeinträchtigt oder beleidigt fühlen dürfen.
12. Korruption
    1. Mündliche Korruption ist kein Banngrund, kann jedoch zu einer Kündigung führen.
    2. Waffen und Gegenstände (auch aus der Asservatenkammer) bleiben bei der jeweiligen Fraktion. Bei einem Verstoß wird der Spielstand ggf. zurückgesetzt.
13. Schwarzgeld
    1. Schwarzgeld darf im RP nicht erkannt werden.
14. Drogenrouten
    1. Drogenrouten dürfen nicht abfahren werden. Es sei denn die Route wird mit gutem RP aufgespürt.
15. Wer den Grund und Boden der unter §9 genannten Fraktionen, sowie das Staatsgefägnis betritt, muss damit rechnen, dass der sofortige Beschuss auf ihn eröffnet wird.

§10 Support

1. Jede Situation, sei es Fail-RP, Power-RP oder etwas anderes Verbotenes ist auszuspielen und im Nachgang mit dem Supportteam zu klären.
   Das Abbrechen einer RP-Situation wäre auch in diesem Fall eine RP-Flucht/OOC-Talk.
   Während einer RP-Situation darf niemals mit administrativen Beschwerden gedroht werden. Eine RP-Situation sollte selbst bei offensichtlichen Regelverstößen immer ausgespielt werden. Begrifflichkeiten wie „Wir sehen uns bei der Stadtverwaltung.“, „Ich gehe in die Suppenküche.“, „Meine Dashcam läuft übrigens.“ sind verboten.
2. IC ist es verboten, auf das Regelwerk hinzuweisen oder Regeln zu zitieren. Dazu zählt auch der Satz "Warum schießt du ohne Schussankündigung?" oder "Das steht in der Bibel".
3. Wie auch im Teamregelwerk genauer deklariert, muss ein Videobeweis folgende Faktoren erfüllen:
   1. Das Videomaterial muss die gesamte Situation beinhalten,
   2. darf nicht gekürzt oder bearbeitet sein,
   3. muss Ton von beiden Parteien haben,
   4. und eine angemessene Qualität aufweisen.
4. Bei Supportfällen mit Fraktionen und dabei auch vielen Mitgliedern muss es einen ausgewählten Sprecher geben. Alle anderen müssen sich gemutet halten. Diese Regel soll für angenehmere Supportfälle sorgen.
5. Supportgespräche dürfen nicht gestreamt oder aufgezeichnet werden. (§ 201 bzw. § 201a StGB.)

§11 Fraktionsanwesen

1. Fraktionsanwesen sind Anwesen von Fraktionen. Sie können nur Fraktionen gehören.
   1. Alle Fraktionsanwesen müssen über den Fraktionsmanager im Fraktionsanwesensystem eingetragen sein.
   2. Besitzerwechsel (Verkauf an andere Fraktionen) müssen über den Fraktionsmanager im Fraktionsanwesensystem eingetragen werden.

3. VIP-Häuser, die als Fraktionsanwesen verwendet oder mitverwendet werden, haben mit dieser Regelung nichts zu tun.
4. Fraktionsanwesen gehören nach der Auflösung einer Fraktion immer noch zur jeweiligen Fraktion. Es gibt nie „den Besitzer“, immer nur die Fraktion.

§12 Gangwars

1. Das Abcampen von den Spawnpunkten ("Spawncampen") ist verboten.
2. Das Angreifen oder Schießen von außerhalb einer Zone in die Zone hinein ist verboten.
3. Wer sich in einer Zone befindet, darf weder aus dieser Zone heraus rennen noch aus der Zone auf Spieler außerhalb schießen.
4. Fights sind nur innerhalb der Zonen erlaubt. Sämtliches Kämpfen außerhalb der Zonen ist verboten.
5. Gangwars werden als OOC (out of character) betrachtet. Sie haben keinerlei Einfluss auf das RP oder irgendeinen RP-Strang!
6. Das Abcampen von Gangwar-Startpunkten ist verboten, jeder Spieler muss die Möglichkeit haben, am Gangwar seiner Fraktion teilzunehmen. Ebenso darf man in einer laufenden Situation nicht in den Gangwar flüchten. Dies wäre als Rp-Flucht zu werten.
7. Eine Fraktion darf maximal 4 Gangwar Zonen besitzen.

Diese Regeln werden immer und immer wieder aktualisiert, im Discord wird darüber jedoch informiert. Der Zeitpunkt der letzten Änderung kann den Dokumenteneigenschaften entnommen werden.

Mit Freundlichen Grüßen

Serverteam von Flixrp.net

Dieses Regelwerk wurde von kotzeimer#6911 geschrieben. Du bist berechtigt dieses Regelwerk zu **kopieren**, es für deinen eigenen Server zu **verwenden**, es zu **veröffentlichen**, es zu **bearbeiten** und zu **verbreiten** solange dieser Text hier unten niemals bearbeitet oder gar entfernt wird. Er soll am Ende der Seite oder des Textes gut lesbar und in der gleichen Größe und Schriftart wie der Regelwerk-Text sein.