



§1. Allgemeine Serverregeln (Regelwerk ViceRP)

Allgemeine Regeln

Vorwort:

Mit Betreten des Servers und spielen im RP werden die Serverregeln automatisch anerkannt und sind für jeden Spieler bindend. Bei Fragen oder Unklarheiten steht jedem Spieler der Support zur Verfügung. Um Missverständnissen vorzubeugen muss dieses Regelwerk komplett durchgelesen werden.

§1 - Das Spielen auf dem ViceRp Server ist nur Spielern gestattet, die das Regelwerk komplett durchgelesen und verstanden haben. Das Spielen auf dem Server gilt gleichzeitig als Bestätigung der Kenntnis dieses Regelwerks und gilt als Einverständniserklärung des Spielers. Bei Verstößen gegen eine oder mehrere Regeln, behält sich das Team vor, diese individuell bis hin zum Bann vom Server zu ahnden.

§2 - Das Verwenden von Modifikationen (sogenannte MOD's) welche einen unfairen Spielvorteil hervorrufen sind zu jedem Zeitpunkt verboten. Der Support behält sich vor, bei einem eindeutigen Verdacht einen sofortigen Sicherheitsbann auszuführen.

§3 - Teammitglieder dürfen in ihrer Support-Uniform nicht angesprochen werden, außer wenn diese Euch ansprechen oder ihr mit dem Support-Fall direkt etwas zu tun habt.

§4 - Das Ausnutzen von Spiel-Fehlern und sonstigen Fehlfunktionen, welche im Spiel vorkommen können, jedoch im RP keinen Sinn ergeben, ist verboten (Bugusing).

§5 - Das OOC-Planen und Besprechen von RP-Situationen, um diese dann auf dem Server auszuspielen, ist verboten und zählt zu Scripted-RP oder Meta-gaming.

§6 - Scripted-RP, welches keinen Einfluss auf die Wirtschaft oder den Bestand von Spielern hat und nicht zur Vorteilsbeschaffung gegenüber anderen Spielern dient, ist erlaubt.

§7 - Das Suchen, sowie Ausnutzen von Grauzonen des Regelwerks ist nicht gestattet.

§8 - Unwissenheit schützt nicht vor Strafe.

§9 - Das Team behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk jederzeit anzupassen und bittet deshalb, das Regelwerk regelmäßig durchzulesen. Änderungen oder deren Ankündigungen können auch im Discord-Channel "regelwerk-changelog" nachgelesen werden.

§10 - Während man gefesselt ist, darf man keine Kommunikationsgeräte benutzen (Handy / Funk / Panic Button/usw.). Man darf auch nicht funken, wenn mit Waffen auf einen gezielt wird.

§11 - Extremistische, rassistische und sexistische Inhalte sind Verboten. Dazu zählen auch Zwangshochzeit, Vergewaltigung, Misshandlungen oder Mobbing. Insbesondere ist es verboten weiblichen Spielern ständig nachzustellen und/oder Sie zu belästigen. Auch ist es verboten Spieler (OOC und IC) aufgrund Ihrer geschlechtlichen Ausrichtung (OOC oder IC) zu beleidigen oder zu diskriminieren.

§12 - In einer RP-Situation darf nicht mit einer Ausreise (Bann) oder ähnlichen gedroht werden.

§13 - IC darf weder in den Support gerufen werden, noch jegliche Synonyme für den Support (wie zB "Suppenküche") benutzt werden. Außerdem sind jegliche Anspielungen auf OOC Dinge/Sachen verboten.

§14 - Fremdwerbung ist untersagt.

§15 - MetaGaming (Das Reden über RP außerhalb des Servers/Funks und diese Informationen dann IC zu nutzen sowie generell OOC Informationen IC zu verwenden) ist untersagt. Gleichzeitiges Gucken eines Streams eines Spielers um diese Informationen dann IC zu nutzen sind verboten.

§16 - Das Abspielen von Sounds, welche lediglich zum Nerven gedacht sind und das RP auf keine Art und Weise fördern, ist verboten.

§17 - Die Musiklautstärke im Auto ist auf ein normales Niveau einzustellen, damit keine Personen außerhalb gestört werden können.

§18 - OOC im IC reden (also außerhalb der eigenen Charakterrolle) ist komplett verboten, nur wenn ein Admin vor Ort ist, darf OOC gesprochen werden. Das gilt ausnahmslos für alle.

§19 - Beleidigungen sind im RP gestattet. Grundsätzlich sind sowohl Beleidigungen sowie die gesamte Handlung im RP nicht auf OOC zu übertragen und dürfen keinen Einfluß auf das Verhalten und die Psyche im OOC haben. Spieler, die damit ein Problem haben oder dies nicht umsetzen können, wird das Spielen auf dem Server nicht empfohlen. Starke

Beleidigungen wie "Hurensohn, ich ficke deine Toten, Drecksfotze oder wie Fick deine Mutter" sind möglichst zu unterlassen und haben auf unserem Server ausser bei einem triftigen RP-Hintergrund (Erwiderung einer gleichartigen Beleidigung) eigentlich nichts zu suchen. Sollten sich derartige Äußerungen von einem Spieler in kurzen Abständen wiederholen, muss mit Konsequenzen gerechnet werden.

§20 - Nur Spieler mit dem VIP-Status dürfen Autos vom VIP Autohändler besitzen und kaufen. Beim Verkauf seines Addon Autos, muss man sichergehen, dass der Käufer mindestens Donator Stage 1 hat.

§21 - Addon Autos können im nachhinein nicht mehr im Support umgetauscht werden. Sollte das Auto allerdings verbüggt sein oder andere nicht behebbare Fehler aufweisen, ist dies weiterhin gestattet. Sollte ein Spieler mit entsprechendem Grund PERMA gebannt werden, ob vom Discord oder aber auch IC, besteht bei einer Entbannung kein rechtlicher Anspruch auf ADDON Fahrzeuge oder Donator-Ränge.

§22 - Entbannung Wünsche oder -Anträge dürfen nicht über den Support beantragt werden. Sie sind ausschließlich über ein Ticket im Channel Entbannungs Anträge (Tickets) zu stellen.

§23 - Die Discord Server Booster Belohnung, kann pro Person nur 2 mal im Monat abgeholt werden.

§24 - Es gibt keinen AFK Schutz oder ähnliches.

§25 - Mit einer extremen Gambografik zu spielen ist nicht gestattet. Unter extreme Gambografik fällt folgendes:

- Das Extreme Stretchen des Bildes (GTA5 eigene Einstellungen ausgeschlossen)
- Das entfernen sämtlicher Büsche & Bäume
- Das entfernen von Wasser o.ä
- Das entfernen von Schildern & oder anderen GTA5/ FiveM Objekten
- Extrem unrealistische Custom Roads (Knall Gelbe Straßen, Roblox Straßen, Minecraft Straßen usw.)

Allgemeine Roleplay Regeln

§1 - Das Leben deines Ingame Charakters (IC) ist das höchste Gut.

Dieses muss auch von einem selbst geschützt werden. Dies bedeutet aber nicht, dass wenn es wahrscheinlich ist, dass man nicht stirbt weil man in einem 1:1 Gefecht vielleicht die bessere Waffe hat, sich dann nicht auch mit einer besseren Waffe wehren darf. Sollte man trotz einer besseren Wahrscheinlichkeit sterben, ist darüber nachzudenken, ob man sein Leben

wirklich nicht geschützt hat und somit ein zu großes Risiko eingegangen ist. Im Umkehrschluss sollte sich jeder Angreifer vorher darüber im klaren sein, dass immer die Möglichkeit besteht, an jemanden zu treffen, der eine bessere und stärkere Waffe hat.

§2 - DriveBy auf stehende oder laufende Personen ist verboten. Das Schießen aus einem komplett gepanzerten Fahrzeug ist ebenfalls verboten.

§3 - Jeder Spieler ist dazu verpflichtet im RP, einen realistischen Vor- & Nachnamen zu wählen.

§4 - Sollte eine RP-Situation durch irgendwas unterbrochen werden (zB einem Time-Out) hat man sich wieder einzuloggen. Die Situation geht dann dort weiter, wo man aufgewacht ist. Die Person muss sich also nicht extra zur Situation zurückbegeben, sondern es wird ganz normal weitergemacht. Spawned die Person also an der Stelle, wo sie zuletzt war, geht die Situation ganz normal weiter. Vor einer Sonnenwende sollte man in nahezu allen Fällen keine Leute mehr provozieren oder anderweitig schädigen und natürlich sollte auch keine große RP Situation mehr begonnen werden. Sollte man durch Probleme nicht mehr in die RP-Situation kommen, muss dies im Support Chat auf dem Discord gemeldet werden.

§5 - Wenn über die Hälfte der Reifen des Autos oder des Motorrads geplatzt sind, darf man nicht mehr weiterfahren, es sei denn, es liegt ein triftiger RP-Hintergrund vor.

§6 - Das Erstellen eines Charakters mit Kleidung einer Staatsfraktion ist verboten. Das Kaufen von Staatskleidung im Shop ist nur Staatsfraktionen gestattet. Das Tragen von Staatsfraktions-Kleidung ist für nicht Staatsbeamte verboten.

§7 - Das Durchbrechen / Durchfahren von Polizei-Absperrungen ist verboten es sei denn von Beteiligten oder mit triftigen RP-Hintergrund.

§8 - Das Kampf Tazern (Das Verwenden eines Tasers während einer Schießerei) ist untersagt.

§9 - Farben können grundsätzlich nicht beansprucht werden.

§10 - Leichenschändung ist verboten.

§11 - Stimmverzerrer sind erlaubt, wenn das RP dies zulässt.

§12 - Das bewusste Verstecken von Bewusstlosen ist verboten. Es ist erlaubt, Lebende an einem unbekanntem/versteckten Ort nieder zu strecken..

§13 - Gefesselt darf man nicht aus einem Auto aussteigen.

§14 - Dinge erfinden, die es faktisch im RP nicht gibt, ist verboten. Medic RP Ausgenommen.

§15 - Staatsbeamten dürfen keine Dienstwaffen entnommen werden.

§16 - Staatsfraktionen dürfen nicht korrupt sein.

§17 - FailRP ist nicht erlaubt, darunter versteht man das Durchführen von nicht realistischen Interaktionen. Hierzu zählt unter anderem auch:

Das Verweigern einer Behandlung durch einen Mediziner.

Das Springen von hohen Orten mit einem anschließenden Sturz.

Das Reden mit Leichen.

Fahren mit ungeeigneten Fahrzeugen auf Geländen.

Springen mit Fahrzeugen von erhöhten Positionen.

Reden wenn man bewusstlos ist usw.

§18 - PowerRP ist nicht erlaubt, darunter versteht man:

Das Aufzwingen eines RP-Stranges gegenüber einem Dritten ohne diesem dabei einen Ausweg in der RP-Situation zu lassen.

Hierzu zählen keine Haftstrafen oder Hinrichtungen die den eigenen Taten geschuldet sind. Beispiel für PowerRP:

“Entweder Du springst hier runter und bist tot **oder** ich erschieße dich”

Wenn so ein Vorfall eintritt, bitte im Support melden.

§19 - Verletzungen und Unfälle müssen ausgespielt werden und auch das erzeugte MedicRP muss ausgespielt werden.

§20 - Combat Logging ist verboten, darunter versteht man:

Das Disconnecten in einer aktiven RP-Situation.

Das Disconnecten während man bewusstlos am Boden liegt.

§21 - Nach der Bewusstlosigkeit und oder Tod der Gegenpartei ist die RP-Situation für dich beendet (Außer für Staatsfraktionen). Durchsuchungen oder Entwendungen sowie Geiselnahme sind während und direkt nach der Bewusstlosigkeit / Tod nicht gestattet. Das Nichtschützen des Lebens um einer Durchsuchung aus dem Weg zu gehen ist nicht erlaubt. Nach einem Tod (Aufwachen im Krankenhaus) darf sich der betroffene Spieler nicht mehr an die RP Situation kurz vor seinem Tod erinnern, also insbesondere auch nicht daran wie und/oder durch wen er gestorben ist. Nach einer Bewußtlosigkeit kann man sich nach ca. 15 Minuten wieder an Dinge vor der Bewußtlosigkeit erinnern, bzw warum und oder durch wen man Bewußtlos geworden ist, denn man war ja nicht Tod. Der § 15 (Staatsfraktionen ist zu beachten)

Der Medic bestimmt das weitere Vorgehen im Medic-RP.

§22 - Unter einer Maskierung (Mund und Nase) darf die maskierte Person nicht erkannt werden. Das bedeutet auch, dass die Person dann nicht an der Stimme oder Ihrer Kleidung erkannt werden kann. Wohl aber kann aufgrund der Kleidung die zugehörige Fraktion erkannt werden, wenn Frak-Kleidung getragen wird.

Waffen

§1 - Alle Spieler dürfen nur Waffen benutzen die legitim auf dem Server sind. Tazer und z.B. Schlagstöcke oder Messer etc. gelten auch als Waffen.

§2 - Waffen dürfen jedem abgenommen werden, ausgenommen Staatsbeamten wie PD etc. Auch dürfen von der Polizei oder sonstigen Staatsbeamten keine Waffen gekauft werden. Wer Waffen von der Polizei (SB) kauft kann gebannt werden. Wer Waffen von der Polizei (SB) benutzt und keine Polizei ist, kann gebannt werden. Genauso kann gebannt werden wer als Polizist Waffen verkauft.

§3 - Waffen dürfen ohne triftigen RP-Hintergrund nicht abgefeuert werden. Bevor auf Jemanden geschossen wird, muss vorher ein Schuss Call* erfolgen und somit dem anderen durch eine bestimmte Aktion seinerseits die Möglichkeit gegeben werden, nicht erschossen zu werden. Um es klar zu stellen: *Dies gilt auch für Tazer oder Schlagstöcke oder Messer ect.

§4 - Pistolen sind legal, aber nur die, die im Waffenladen auch kaufbar sind.

§5 - Alle anderen Schusswaffen sind illegal.

§6 - Nachdem man von einem Medic wiederbelebt wurde, darf man keine Waffe mehr ziehen und muss das MedicRP ausspielen.

§7 - Waffen dürfen nicht über längere Zeit in Kofferräumen gelagert werden, da Kofferraum-Clears gemacht werden können.

Bugs und Exploits

§1 - Das Ausnutzen von Funktionen auf dem Server, welche offensichtlich nicht so gewollt sind, sind strengstens untersagt und müssen dem Support unverzüglich gemeldet werden.

§2 - Dupen (Vervielfachen von Gegenständen) ist strengstens untersagt.

§3 - Jegliche Exploits (Aimbots, ESP, ...) sind ebenfalls strengstens untersagt.

§4 - Das Abnehmen von Waffen wenn man Tot ist, ist untersagt.

§5 - Das Ziehen eines Ausweises einer Toten Person ist verboten.

Aufnahmen/Clips

§1 - Wer auf ViceRP spielt, erklärt sich bereit, dass jegliche Art von Aufnahmen von ihm getätigt und veröffentlicht werden dürfen.

§2 - Aufnahmen/Streams dürfen auch in einer Support Situation getätigt werden. Jedoch ist es Pflicht dem Supporter kurz mitzuteilen, dass ihr gerade live oder am aufnehmen seid. Sollte der Supporter euch bitten die Aufnahme oder den Stream stumm zu schalten, ist dies umzusetzen.

§3 - Aufnahmen und Videos dürfen und sollten für Support-Situationen genutzt werden. Siehe auch §4 der SUPPORT-SITUATION.

Allgemeine Gewalt Regeln

§1 - RDM (Random Deathmatch) ist nicht erlaubt, darunter versteht man: Jemanden Schaden zuzufügen ohne einen RP-Hintergrund oder jemanden ohne Call zu Töten.

§2 - VDM (Vehicle Deathmatch) ist nicht erlaubt, darunter versteht man: Jemanden offensichtlich absichtlich An- oder zu Überfahren. Außer eine Person steht vor dem Auto und geht nach mehrfachen Hupen nicht weg, dann darf man langsam nach vorne fahren.

§3 - Das ununterbrochene Hochnehmen von Personen ist verboten.

§4 - Eine Schusswaffe sollte/darf nicht immer bei jeder Kleinigkeit genutzt werden. Seid Kreativ.

§5 - Das leichte Anpöbeln mit Autos ist erlaubt, alles darüber hinaus wie z.B. starken Rammen, bei hoher Geschwindigkeit jemanden tackeln, etc. ist verboten. Sollte es passieren, muss das RP trotzdem ausgespielt werden, kann aber im Nachgang gemeldet werden. Der Support entscheidet hier, ob es übertrieben war oder nicht.

§6 - Definition Stürmungen:

Eine Stürmung ist das Eindringen in ein Objekt (z. B. Gebäude, Gelände) zum Zwecke der Einnahme desselben oder der Ingewahrsamnahme der sich dort aufhaltenden Personen.

Schuss Ankündigungen

§1 - Der Gebrauch einer Schusswaffe ist nur mit einem für alle Parteien verständlichen Schuss Call gestattet. Als verständlicher Schusscall gilt im Zweifelsfall auch das mit einer Waffe auf einen Zielen, sollte aber zusätzlich auch noch mündlich angekündigt werden.

§2 - Solltet ihr eine Person mit einer Waffe sehen, bzw. sie provozieren, müsst ihr damit rechnen, dass diese ihre Waffe einsetzen wird.

§3 - Das grundlose (ohne triftigen RP Hintergrund) Erschießen von anderen Mitspielern zählt als RDM/Gambo Verhalten und wird auch so geahndet.

§4 - das ständige Bedrohen mit "stehen bleiben oder du bist tot" ist verboten. Ausnahmesituationen sind erlaubt. Denkt daran, es sollte im Roleplay passen.

§5 - Sollte ein Schuss Call offen sein, dürfen nur die beteiligten Personen dieser Situation beschossen werden.

§6 - Ein Schuss Call gegenüber einer Staatsfraktion führt dazu, dass alle anderen Staatsfraktionen, außer den Medics, auf die beteiligten Personen schießen dürfen.

§7 - Ein Schuss Call läuft erst ab, wenn beide Parteien seit mehr als 10 Minuten nicht mehr miteinander interagieren oder der letzte Sichtkontakt mehr als 10 Minuten her ist.

§8 - Als beteiligte Personen werden Spieler bezeichnet, die eindeutig die Merkmale der beteiligten Fraktionen tragen oder direkt an der Situation beteiligt sind, eine Waffe in den Händen tragen oder absichtlich in das Geschehen eingreifen.

§9 - Die Reaktionszeit bei einem Schuss Call muss immer mindestens 3-5 Sekunden je nach Situation beinhalten.

§10 - Der Beschuss auf Reifen muss angekündigt werden.

§11- Das Tasern oder die Androhung von diesem stellt KEINEN Schusscall für einer Pistole oder einem Gewehr da jedoch für einen Taser, der Faust oder einem Schlagstock etc.

Überfälle

§1 - Es darf niemand gezwungen werden, Sachen abzugeben, die er nicht unmittelbar dabei hat (z.B. Geld von einem ATM abheben)

§2 - Wird man mit einer Schuss, Hieb- oder Stichwaffe mind. 5 Sekunden bedroht und aufgefordert etwas herauszugeben, hat man dies zu tun. Das Lügen wie z.B. "ich hab kein Taser" (obwohl man einen hat) ist unter den Umständen verboten. Diese Regel gilt vor allem für kleinere RP-Situationen mit wenigen Leuten. Bei mehr Beteiligten entscheidet der Support, ob jemand diese Regel missachtet hat, oder einfach nur eine Situation schlau ausgespielt hat. Staatsbeamte dürfen nicht bedroht werden mit dem Hintergrund Waffen heraus zu geben. Werden Staatsbeamte z.B. als Geisel genommen, müssen Sie sich so verhalten, als ob Ihnen die Waffen abgenommen worden sind, da Staatsbeamten je keine Waffen abgenommen werden dürfen.

§3 - Gegenstände zu klauen, die keinen Sinn ergeben, sind verboten (z.B. zum grundlosen Nerven anderer Personen.)

§4 - Überfälle dürfen nicht stattfinden, wenn es um die Bereicherung oder Beschaffung für Waffen geht.

Geiselnahmen, Entführungen oder Bankräube oder Überfälle

§1 - Verlangt für eine Geisel keine unmenschlichen Summen. Zivilisten maximal 50 bis 100 K je nach Situation. Staatsbeamte max. 200 K.

§2 - Jede Person darf als Geisel genommen werden. Ausgenommen Medics.

§3 - 30 Minuten vor einer Sonnenwende darf kein Raub oder Überfall oder eine große RP Situation wie Stürmen eines Anwesens mehr gestartet werden.

§4 - Man darf nur 1 Geiselnahme pro 6 Stunden als Fraktion machen.

§5 - Es darf keine mobile Geisel(n) geben.

§6 - Es dürfen keine ausgedachten Geiseln genommen werden. Geiseln müssen unter ihrer Gewalt am Tatort sein.

§7 - Bei einer Geiselnahme müssen mindestens 6 Cops im Dienst sein.

§8 - Man darf nur alle 2 Stunden einen Raub starten.

§9 - Tankstellen dürfen nicht beschossen werden um sie zum explodieren zu bringen.

Hinrichtungen

§1 - Hinrichtungen dürfen mit langfristigem, intensivem RP ausgespielt werden. (man verliert seinen Charakter nicht) Mitglieder einer Staatsfraktion dürfen niemanden hinrichten, da dies unter Korruption zählt und verboten ist.

Staatsfraktionen

§1 - Korruption von Staatsfraktionen ist verboten (Das Weitergeben, Verkaufen oder Verschenken von Equipment auch Waffen welches zur Staatsfraktion gehört, ist verboten).

§2 - Kleinere Korruptionen, wie Verminderung der Strafe oder ähnliches ist erlaubt.

§3 - Staatsfraktionen dürfen im Dienst keine Zivilkleidung tragen oder Zivilfahrzeuge fahren, außer mit tiefgründigen RP Hintergrund. Auch dürfen Fahrzeuge von Staatsfraktionen nicht von anderen gefahren werden, Ausnahmen wäre ein triftiger RP-Hintergrund.

§4 - Gefangene dürfen nicht mit Handfesseln im SG inhaftiert werden. Ausnahme sind Personen die sich selbst befreien oder entlassen könnten.

§5 - Die Leitungsebenen in Staatsfraktionen dürfen nicht gestürzt werden.

§6 - Die Inhaftierung von Personen im PD ist bis zu 20 Hafteinheiten gestattet. Ab 20+ Hafteinheiten müssen diese ins SG gebracht werden oder mit einem Bußgeld entlassen werden.

§7 - Zivilisten dürfen im Krankenhaus, LSPD, LSSD und ähnliches, nur im Eingangsbereich aufhalten, außer wenn ein Beamter ihnen das Recht gibt sich woanders aufzuhalten.

§8 - Die Höchststrafe beträgt 120 Hafteinheiten und 150K Bußgeld. Ausnahmen sind, mehrfaches nicht bezahlen von Bußgeldern. Pro 1K eine Hafteinheit

§9 - Staatsfraktions-Fahrzeuge dürfen von Nicht-Staatsfraktions-Angehörigen NICHT gefahren werden außer mit einem triftigen RP-Hintergrund.

§10 - Das Fahren von Staatsfraktions-Fahrzeugen oder Fahrzeugen einer Neutralen-Fraktionen wie Medical ist den berechtigten Personen nur für deren Aufgaben gestattet. Spazieren Fahren oder Mißbrauch von diesen Fahrzeugen ist NICHT gestattet.

§11 - Nach dem Verlassen einer Fraktion erhält man automatisch eine Fraktions-Sperre welche 48 Stunden beträgt. Sollte ein RP Hintergrund bestehen, diese Fraktions-Sperre zu missachten, muss dies erst im Support beantragt und genehmigt werden z. B. beim Übergang in eine Staats- oder neutrale Fraktion.

§12 - Verkehrskontrollen müssen ausgespielt werden. Das heißt im Klartext, dass man keine Verkehrskontrollen-Flucht begehen darf und natürlich nicht los ballern darf. Sollte dies doch passieren (los ballern), werden die Personen ohne zu zögern einen Warn bekommen. Die Staatsfraktionen dürfen keine Personen ohne triftigen RP-Hintergrund durchsuchen. Wenn die Waffe des Angehaltenen beim Aussteigen kurz zu sehen ist ist das kein Fail-RP.

§13 - Discord-Besprechungen, bzw. Meetings, dürfen, wenn dadurch das RP leidet (z.B. zu wenig Spieler der Staatsfraktionen IC) nur außerhalb der Prime-Time abgehalten werden. Als Prime-Time gilt die Zeit von 17-23 Uhr. Während einer groß angelegten Ausbildung darf der PD Chef ein Announce starten. Die Ausbildung darf dann nicht gestört werden und die Ausbildungsstätte gilt dann als Safezone.

§14 - Staatsfraktionen wie PD oder Sheriff genießen einen besonderen Schutz. Außer mit einem besonders triftigen RP Hintergrund dürfen Staatsfraktionsmitglieder nicht angegriffen oder beschossen werden. Gebäude von Staatsfraktionen dürfen nicht gestürmt werden.....Einzige Ausnahme ist eine Befreiungsaktion eines hochrangigen Fraktionsmitglieds. Beleidigungen von Staatsbeamten müssen sich im Rahmen halten. Wörter wie "Hurensohn, Fotze, oder FICK DEINE MUTTER" sind zu unterlassen, gelten als Beleidigung und werden im schlimmsten Fall mit einer Gefängnisstrafe geahndet. Kleinere Beleidigungen wie "Scheiss Bulle" etc. sind erlaubt und werden seitens des Serverteams (OOC) nicht geahndet.

§15 - Staatsfraktionen wie PD oder Sheriff dürfen ein Anwesen einer Bad-Fraktion nur mit einem triftigen RP Hintergrund stürmen oder eine Razzia oder Durchsuchung durchführen. Ein triftiger RP Hintergrund wäre z.B., dass die Staatsfraktion mit Sicherheit weiß, dass die entsprechende Bad-Fraktion einen Raubüberfall oder ein anderes schweres Verbrechen gemacht hat. In jedem Fall gilt jedoch, dass auch wenn eine Staatsfraktion das Anwesen betritt oder es belagert automatisch ein Schußcall draussen ist. Dies kann nur abgewendet werden, wenn sich die BAD-Fraktion ergibt. Jede getötete Person darf nach dem Hochholen oder Aufwachen im MD NICHT mehr in diese RP-Situation eingreifen und zwar unabhängig vom zeitlichen Faktor. Erst wenn die RP-Situation beendet ist, gelten wieder die in §24 genannten Bedingungen der Allgemeinen Roleplay Regeln.

§16 - Staatsfraktionen wie PD oder Sheriff, gelten als vorübergehend aufgelöst, wenn der höchstrangige die Fraktion verlässt und/oder wenn eine größere Anzahl von Mitgliedern die Fraktion verlassen.

Organisierte Kriminalität und Verbrecher (Bad Fraktionen + Crime-Schiene)

§1 - Eine Bad Fraktion muss einen Discord haben auf welchem alle Fraktionsmitglieder gelistet sein müssen.

Die Fraktionsverwaltung muss auf diesem Discord sein und einen Rang haben wo man JEDEN Channel sehen kann.

Es darf kein Meta etc. darauf betrieben werden. Wenn dies missachtet wird, kann die Fraktion komplett aufgelöst werden.

§2 - Der Ruf der eigenen Organisation muss sich erspielt werden. Die Leute bestimmen, was du bist/ihr seid und nicht, wie du dich kleidest und selbst bezeichnest.

§3 - Eine Fraktion (Gruppe) darf aus höchstens 25 Personen bestehen.

§4 - Man darf höchstens mit 20 Personen, in einer RP-Situation agieren, ausgenommen sind staatliche Fraktionen, die ja keine Bad-Fraktionen sind. Bei einem Bündnis verdoppelt sich die Anzahl der Personen entsprechend.

§5 - Fraktionen müssen sich so Verhalten wie sich die Fraktion im realen Leben verhalten. Ständiges Bedrohen zum Spaß von Zivilisten ist verboten.

§6 - Fraktionen die ein Anwesen beanspruchen, müssen dies mit der Fraktionsverwaltung abklären.

§7 - Jede Gruppe ist (OOC) für alle anderen Mitglieder mitverantwortlich. Also holt nicht auf Krampf irgendwelche Fremden in eure Gruppen. Regelbrüche fallen auf alle zurück, wenn nicht alle Unternehmungen stattgefunden haben, den Spieler aus der Gruppe zu entfernen und im Support zu melden, sofern Regelbrüche vorliegen. Wir reden hier nur vom Regelwerk und nicht vom Spielgeschehen.

§8 - Troll-Gruppen sind verboten.

§9 - Als inoffizielle Fraktion darf man 10 Mitglieder haben und nur mit 10 Mitgliedern agieren.

§10 - Eine offizielle Fraktion muss bei der Fraktionsleitung mit Konzept eingereicht werden. Dieses Konzept muss akzeptiert werden, bevor man mehr Mitglieder annehmen darf oder auch ein Anwesen für sich beanspruchen möchte. Eine Kriegserklärung gegen eine andere Partei darf nur mit vorheriger Genehmigung der PI oder stv. PI erklärt werden.

§11 - Jede Bad Fraktion muss ihre Spieler durch einen "Blood In" in die Fraktion aufnehmen und durch einen "Blood Out" ihre Spieler ausschließen.

§12 - Jede Bad Fraktion muss ihr RP an ihre Form der Fraktion anpassen. Das RP einer Gang muss immer dem Lifestyle eines Straßengangsters entsprechen.

Sportwagen sollten nicht genutzt werden. Gangmitglieder müssen in "Gang" Sprache reden. Clubs müssen RolePlay gemäße Fahrzeuge fahren. (beispielsweise Rocker: Motorräder)

§13 - Jede Fraktion muss mindestens an Hand von zwei Merkmalen erkennbar sein.

Dazu zählt z. B eine Einheitliche Auto- und Kleidung Farbe.

§14 - Ein Bündnis muss bei einer Fraktionsverwaltung beantragt und genehmigt werden. Eine Bad Fraktion darf maximal ein Bündnis haben.

§15 - Jede Bad Fraktion hat das Recht eine Untergruppierung bei einer Fraktionsverwaltung zu beantragen.

Eine Bad Fraktion darf maximal eine Untergruppierung führen.

Eine Untergruppierung darf erst mit mit der Ober-Gruppierung agieren, sobald sie Offiziell ist.

Eine Untergruppierung darf Maximal 12 Personen beinhalten.

Eine Untergruppierung hat das Recht auf eine Base.

§16 - Die Anwesen einer BAD-Fraktion sind geschützt und somit zählt das unerlaubte Betreten eines nicht Angehörigen der jeweiligen Fraktion als Schusscall. Bei Fraktionsstürmungen, die einen verhältnismäßigen RP-Hintergrund haben müssen, darf erst auf die zu stürmende Fraktion geschossen werden, wenn sicher ist, dass diese Fraktion mitbekommen hat, dass die gegnerische Fraktion auf deren Hud eingebrochen ist oder aber nach einem eindeutigen SchussCall. Ausgenommen hiervon sind neutrale Fraktionen, die jedoch einen triftigen RP Hintergrund haben müssen, um das Gelände einer Bad-Fraktion zu betreten (beispielsweise bei einem Dispatch). Während einer Schießerei müssen die Medics eine sichere Entfernung zum Schussgefecht einhalten und idealerweise nicht auf dem Gelände der Fraktion. Das Anwesen sollte möglichst am Eingangsbereich durch Mitglieder der Fraktionen bewacht werden. Wenn ein Zivilist versehentlich durch Unwissenheit auf das Anwesen kommt, dann muß dieser zunächst höflichst aufgefordert werden, das Anwesen zu verlassen und man muss den Zivilisten darauf hinweisen, dass es sich um ein Privatgelände der entsprechenden Fraktion handelt. Hier gilt eine Zeitspanne von 10 Sekunden bis der Zivilist Anstalten macht, das Gelände zu verlassen. Reagiert der Zivilist nicht darauf, darf gegen den Zivilisten vorgegangen werden.

§17 - Fraktionsfahrzeuge dürfen nicht an Nicht-Fraktionsmitglieder verkauft werden. Sollte dies trotzdem passieren, muss dem Käufer der Kaufpreis plus 10 % erstattet werden. Hintergrund ist, dass diese Fahrzeuge nach einer Sonnenwende nicht mehr in der Garage des Käufers stehen und dieser die Fahrzeuge dann nicht mehr nutzen kann und ja auch nicht darf. Des Weiteren werden Fraktionsfahrzeuge inkl. Inventar (Kofferrauminhalte) automatisch aus dem Eigentum des Spielers gelöscht, wenn entweder die Fraktion aufgelöst wird oder aber der Spieler die Fraktion verlässt. Gleiches gilt auch für ADDON-Fraktionsfahrzeuge. Erstattungen können nicht vorgenommen werden.

§18 - Nach dem Verlassen einer Fraktion erhält man automatisch eine Fraktions-Sperre welche 48 Stunden beträgt. Der Don einer aufgelösten Fraktion darf 7 Tage lang keine andere Fraktion mehr anführen. Sollte ein RP Hintergrund bestehen, diese Fraktions-Sperre zu missachten, muss dies erst im Support beantragt werden und genehmigt werden.

§19 - Mitglieder einer BAD-Fraktion sind grundsätzlich vom

§1 - Das Leben deines Ingame Charakters (IC) ist das höchste Gut.
(Allgemeine Roleplay Regeln)

ausgeschlossen, sofern eine der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

1. Du sollst geheime Informationen deiner Frak preisgeben, was zur Folge haben würde, dass Du von deiner Frak gebloodoutet würdest.
2. Du wirst gezwungen, deine Frak in sonstigen Fällen zu verraten oder in den Dreck zu ziehen.

Fraktions/Drogenlaboren:

§1 - Der 420 Shop oberhalb der Staatsbank (Drogenverkäufer) ist eine Safezone im Umkreis von 100 Metern.

§2 - Das Innere eines Labors, zählt zum Anwesen der Fraktion welche das Labor zu diesem Zeitpunkt besitzt. Das bedeutet, dass ebenso wie in einem Anwesen einer Fraktion der automatische Schuss Call gilt. Eine Labor-Stürmung ist NICHT in einem gewöhnlichen Antrag zur Stürmung mit inbegriffen.

§3 - Eine Drogenlabor Stürmung darf nur ausgeführt werden, wenn die stürmende Fraktion erkenntliche Fraktionskleidung trägt. Die verteidigende Fraktion darf ebenfalls nur in Ihrer erkenntlichen Fraktionskleidung agieren. Fraktionslabore dürfen nur mit Autos in Fraktionsfarbe angefahren werden.

§4 - Nur die Fraktion, die zuerst anfängt, das Labor aufschweißen, darf diesen Raub durchführen. Jede andere Partei mit demselben Vorhaben, muss sofort umkehren und den Bereich großräumig verlassen, wenn schon eine andere Partei mit dem Aufschweißen des Labores begonnen hat.

§5 - Man darf sich zu keiner Zeit an einem Konflikt, an einem Drogenlabor beteiligen, wenn man nicht selbst darin verwickelt ist. (DRITTPARTEI) Dies gilt auch für Staatsfraktionen.

§6 - Außerhalb der Zeit, in der man die Labore ausrauben darf (18:00 Uhr - 22:30 Uhr), sind diese im Umkreis von 100 Metern als Safezone zu werten und es darf dort keine Schießerei oder ein anderer Konflikt stattfinden.

§7 - Das Blockieren, der Aufschweiß-Stelle durch beispielsweise einen LKW oder Ähnliches ist für die Fraktion, die das Labor besitzt, untersagt.

§8 - Ein Angriff auf ein Drogenlabor ist ein automatischer Schuss Call. Als Angriff wird innerhalb der Raub-Zeiten die Annäherung einer Fraktion an das Labor ab 100 Meter gewertet.

§9 - Bündnispartner dürfen bei einem Fraktions-Labor-Raub bei beiden Parteien NICHT mit agieren und müssen beim Start des Raubes den Laborbereich mit Hände Hoch unverzüglich verlassen.

Neutrale Fraktionen:

§1 - Sämtliche Spieler einer neutralen Fraktion sind im Dienst unantastbar und dürfen nicht angegriffen oder verletzt werden. Sie sind mit Anstand und Würde zu behandeln. Zu den neutralen Fraktionen gehören z.B. Taxifahrer, Abschleppdienste, Medics etc. Sofern ein Spieler einer neutralen Fraktion eine Behandlung verweigert oder eine Aggression gegenüber einem anderen Spieler aufweist, ist die Unantastbarkeit des neutralen Spielers in diesem Moment aufgehoben. Spieler einer neutralen Fraktion im Dienst müssen sich aus Schussgefechten raushalten und dürfen zu keinem Zeitpunkt in ein Schussgefecht eingreifen. Das bedeutet auch, dass in einem direkten Schussgefecht durch Medics keine Personen hochgeholt werden dürfen. Die Personen in einem Schussgefecht sollten möglichst nur im MD hochgeholt werden. Wenn die Person aus zeitlichen Gründen ausblutet ist das so und gehört somit mit zum RP. Der Medic bestimmt grundsätzlich das Vorgehen im Medic-RP und nicht der zu Behandelnde.

§2 - Im Dienst ist man auf jeden Fall, wenn man sich im jeweiligen Dienstgebäude oder auf dem Dienstgelände aufhält oder im Dienstfahrzeug z.B. Taxi, Krankenwagen oder Abschleppwagen unterwegs ist. Wenn für andere Spieler nicht sofort erkennbar ist, dass man im Dienst ist (z.B. Taxifahrer steigt aus um einzukaufen etc.) und dadurch die Unantastbarkeit in Frage gestellt werden kann, muss der andere Spieler zur Not darauf hingewiesen werden, dass man im Dienst ist. Das Dienstfahrzeug muss sich im nahen Umkreis von wenigen Metern befinden.

§3 - Ohne triftigen RP-Hintergrund dürfen Fahrzeuge von neutralen Fraktionen nur von den jeweiligen Fraktionsmitgliedern gefahren werden.

Safezonen/Sperrzonen

Folgende Safezonen sind auf dem Server immer aktiv:

- Police/Sheriff Department im Radius von 20 Metern inkl. der Straße vor dem Haupteingang des Police Department.
- Krankenhaus im Radius von 20 Metern (Straße im direkten Bereich der Krankenhauszufahrt)
- Casino
- Sämtliche legale Farmrouten im Radius von 20 Metern
- Gebiete an dem gerade offensichtlich ein Polizeieinsatz läuft für Nicht-Beteiligte.
- Der 420 Shop, oberhalb der Staatsbank.

Folgende Sperrzonen sind auf dem Server immer aktiv:

- Police Department (Nicht der Eingangsbereich)
- Gefängnis (Komplett)

In den Safezonen (Sperrzonen) ist jeglicher Gebrauch von Waffen inkl. Taser verboten. Auch die Androhung von Gewalt mittels Waffen ist untersagt. Dies bedeutet natürlich auch, dass es verboten ist, jemanden z.B. unter Androhung von Gewalt mit Schußwaffe zu kidnappen oder zu zwingen irgendetwas zu machen. Sollte Letzteres trotzdem passieren, ist das RP auszuspielen und der Fall mit Hilfe eines Videobeweises im Support zu melden. Das unnötige Provozieren oder Beleidigen in einer Safezone ist untersagt und fällt in die Kategorie unerlaubtes Bating.

Fahndungsmaßnahmen durch Staatsfraktion sind erlaubt.

2. Um zu überprüfen ob das Regelwerk gelesen wurde, wird in der Einreise gefragt, ob man irgendwelche Waffen bei sich führt. Darauf muss die befragte Person antworten, dass Sie eine Schere im Koffer hat. Damit wird bestätigt, dass Sie das Regelwerk gelesen hat.

Baiting

§1 - Baiting ist strengstens untersagt.

§2 - Unter Baiting versteht man zB: Fake Notrufe zu schicken, ständiges Nerven der Fraktionen ohne RP-Hintergrund oder auch bewusstes sinnloses Stören einer Fraktion sowie schwere Beleidigungen ohne RP Hintergrund z.B nur um Unfrieden zu schaffen oder eine Auseinandersetzung herauf zu beschwören. Gleiches gilt natürlich auch gegenüber allen anderen Spielern und insbesondere in Safezonen.

Support Situation

§1 - Wenn ein Spieler auf Discord ein Supporter ist und in die Support-Situation wechselt, wechselt er die Kleidung in den Supporter-Anzug. Wenn

ein Supporter aus dem NO-Clip ins Geschehen eingreift, hat er den SUPPORT-ANZUG anzuziehen.

§2 - Wenn eine Support-Situation auftritt, haben alle in der Situation verwickelten Spieler das RP SOFORT zu beenden und sich ruhig zu verhalten um sich anzuhören was der Supporter zu sagen hat. Ab diesem Moment wird OOC geredet. Ein Spieler darf nur etwas sagen wenn er vom Supporter direkt angesprochen wird. Alle anderen Spieler haben Stillschweigen zu bewahren und dürfen nicht dazwischen reden. Es darf nicht geflüchtet werden oder das Spiel verlassen werden. Erst wenn die Support-Situation offiziell durch den Supporter beendet wird (dies hat er anzukündigen), wird das RP gemäß der Entscheidung des Supporters weitergespielt. Verstöße dagegen werden im schlimmsten Fall mit einem Bann geahndet.

§3 - Der Supporter sowie alle anderen Spieler haben sich in einer Support-Situation ob IC oder Discord sachlich und fair zu verhalten. Die endgültige Entscheidung in einer Support-Situation durch den Supporter ist unumstößlich und logischerweise dann auch endgültig. Das Erneute Erscheinen im Support nach einer Entscheidung ist streng verboten und wird als Fehlverhalten im Support geahndet. Sollte eine Fraktion (also nicht ein Spieler einer Fraktion) von sich aus einen Supportfall haben, wird darum gebeten, dass maximal nur die 2 ranghöchsten Fraktions-Spieler der RP Situation in den Support Raum kommen und ihr Anliegen vortragen. Es wird dann durch den jeweiligen Supportleiter entschieden, ob es von Nöten ist, dass noch weitere Spieler in den Support Raum kommen z.B. um einen Videobeweis vorzulegen.

§4 - Hinweise auf ein Fehlverhalten eines anderen Spielers oder einer anderen Partei können nur mit Videobeweis sicher bearbeitet werden. Das Support Team behält sich vor, Anschuldigungen ohne Videobeweis direkt zurückzuweisen oder nicht zu bewerten. Ist der Videobeweis für den Support eindeutig und die beschuldigte Partei ist trotzdem anderer Meinung, kann der Gegenbeweis nur mit einem Gegenvideo z.B. aus anderer Perspektive geführt werden.

§5 - Das Fordern oder Androhen von Strafen aufgrund von Regelbrüchen der Gegenpartei ist zu jederzeit strengstens Verboten. Sätze wie: "Ich finde, dafür sollten die einen Frak-Strike oder Warn etc. bekommen." sind ab sofort zu unterlassen.

§6 - Teammitglieder dürfen, wenn sie IC unterwegs sind und als solche z.B. an Ihrer Stimme erkannt werden, nicht in Ihrer Funktion als Supporter oder Admin etc. angesprochen werden.....dafür gibt es den Discord-Support. Falls dies doch passiert, kann es als OOC Reden angesehen werden und kann empfindliche Strafen wie Warns oder Banns nachsichziehen.

§7 - Jeder User hat sich selbstständig darüber in seinem Discord-Account zu informieren, wie viele Warns er hat. Teammitglieder sind bei der Vergabe eines Warns nicht dazu verpflichtet den User darüber zu informieren.

Assist Situation

§1 - Jeder Spieler hat die Möglichkeit einen Assist zu senden. Dies ist jedoch nur für folgende Fälle gestattet:

- Technische Probleme beim RP oder Bugs, jedoch nur wenn die RP Situation fertig gespielt wurde.
- In dringenden Notfällen bei begründetem Verdacht oder Beweis im Bezug auf Troller, RDM, VDM, Modding

In allen sonstigen Fällen und zwar insbesondere bei Schießereien, Überfällen, Stürmungen oder bei Fehlen eines Medic etc. ist die Situation komplett auszuspielen und danach in den Support zu kommen. Ein Assist darf hierfür nicht verwendet werden und wird auch nicht mehr bearbeitet. Assists die trotzdem gesendet werden, können als Bating des Support Teams gewertet werden und ziehen empfindliche Konsequenzen nach sich.

§2 - Der Supporter fliegt in der Regel im NO-CLIP zum Assist und beobachtet zunächst die Situation. wenn er der Meinung ist, dass ein Erscheinen im SUPPORTER Anzug notwendig ist (RP Situation wenn möglich ausspielen lassen) , aus den Noclip gehen und im Anzug die Situation regeln.

Schlusswort

Am Ende zählt natürlich immer das RP, welches die Supporter bewerten. Regeln sind dazu da, damit ihr gemeinsam spielen könnt. Ihr werdet also nicht direkt, weil ein Regelbruch vorliegt, gebannt. Gleichzeitig kann jede Regel aber auch zu einer permanenten Sperre führen. Bedenkt immer, wieso die Regeln wohl existieren. Jeder Supportfall wird individuell bewertet und entschieden. Jeder Spieler ist dazu verpflichtet gegenüber anderen Spielern und Supportern in einem Supportfall stets respektvoll zu sein.

Unser Projekt finanziert sich einzig und allein durch Spenden der Spieler. Spenden sind für jeden Spieler völlig freiwillig. Eine Spende ist eine Zuwendung ohne Gegenleistung und stellt insbesondere keinen Kauf da.

Mit freundlichen Grüßen
Euer ViceRP Team