ACTURUS CITY RP

FRAKTIONSREGELWERK

Version 2.9 – überarbeitete Gesamtfassung

Geltungsbereich: Alle offiziellen staatlichen und nichtstaatlichen Fraktionen auf Acturus City RP

Zuständigkeit: Projektleitung und Fraktionsverwaltung

Dieses Regelwerk schafft klare und faire Rahmenbedingungen für alle offiziellen Fraktionen. Es soll hochwertiges Roleplay, nachvollziehbare Entscheidungen und einen verantwortungsvollen Umgang mit Fraktionsrechten sicherstellen. Alle Fraktionen und Mitglieder sind verpflichtet, die veröffentlichten Regeln einzuhalten. Übergeordnete Serverregeln haben Vorrang.

Vorwort

Dieses Regelwerk schafft klare und faire Rahmenbedingungen für alle offiziellen Fraktionen. Es soll hochwertiges Roleplay, nachvollziehbare Entscheidungen und einen verantwortungsvollen Umgang mit Fraktionsrechten sicherstellen. Alle Fraktionen und Mitglieder sind verpflichtet, die veröffentlichten Regeln einzuhalten. Übergeordnete Serverregeln haben Vorrang.

§ 1 – Allgemeine Grundsätze

Abs. 1: Dieses Regelwerk gilt für alle offiziellen Fraktionen, deren Leitungen und Mitglieder.

Abs. 2: Jede Fraktion muss ihr genehmigtes Konzept einhalten und aktiv im Roleplay mitwirken.

Abs. 3: Fraktionszugehörigkeit ist kein Freibrief für Regelverstöße.

Abs. 4: Entscheidungen müssen sachlich, nachvollziehbar und verhältnismäßig sein.

Abs. 5: Einzelne Regelverstöße führen nicht automatisch zur Bestrafung aller Mitglieder. Eine Fraktion kann sanktioniert werden, wenn ein organisatorischer Zusammenhang oder eine Verantwortung der Leitung nachgewiesen wird.

Abs. 6: Unwissenheit schützt nicht vor Sanktionen. Die Fraktionsleitung muss sicherstellen, dass Mitglieder die für sie geltenden Regeln kennen.

Abs. 7: Bei Widersprüchen gelten zuerst die übergeordneten Serverregeln, danach dieses Fraktionsregelwerk und anschließend genehmigte interne Fraktionsregeln.

§ 2 – Fraktionsarten und Zuständigkeiten

Abs. 1: Staatliche Fraktionen sind Organisationen mit staatlichen Aufgaben, beispielsweise Polizei- oder Rettungsdienste, sofern sie auf dem Server als staatlich geführt werden.

Abs. 2: Bad-Fraktionen sind kriminelle Organisationen, beispielsweise Gangs, Rockerclubs, Mafien oder Kartelle, sofern sie offiziell als solche genehmigt wurden.

Abs. 3: Die Fraktionsverwaltung betreut Fraktionen, prüft Beschwerden, kontrolliert die Einhaltung des Regelwerks und kann Maßnahmen im Rahmen dieses Regelwerks verhängen.

Abs. 4: Die Fraktionsverwaltung ist grundsätzlich für die Betreuung der Fraktionen, die Prüfung von Beschwerden und die Entscheidung über Fraktionsangelegenheiten zuständig. In besonderen oder schwerwiegenden Fällen kann sie

das Highteam hinzuziehen.

Abs. 5: Fraktionsleitungen müssen mit der zuständigen Verwaltung zusammenarbeiten und berechtigte Anfragen beantworten.

§ 3 – Fraktionsleitung

Abs. 1: Jede offizielle Fraktion muss eine verantwortliche Leitung und bei Bedarf eine Vertretung haben.

Abs. 2: Die Leitung ist für Organisation, Personal, Ausbildung, interne Abläufe und die Einhaltung der Serverregeln verantwortlich.

Abs. 3: Die Leitung darf ihre Stellung nicht für persönliche Vorteile, Einschüchterung oder ungerechtfertigte Benachteiligung ausnutzen.

Abs. 4: Regelwidrige Anweisungen dürfen nicht mit dem Rang der anweisenden Person gerechtfertigt werden.

Abs. 5: Ein Wechsel der Leitung muss der Fraktionsverwaltung gemeldet und gegebenenfalls genehmigt werden.

§ 3 Abs. 8 – Ernennung und Wechsel der Fraktionsleitung

Die Ernennung einer neuen Fraktionsleitung sowie die Übertragung der Leaderposition auf eine andere Person müssen **vorab mit der Fraktionsverwaltung abgesprochen und von dieser genehmigt werden**.

Eine eigenständige Ernennung oder ein eigenständiger Wechsel ohne vorherige Zustimmung der Fraktionsverwaltung ist unzulässig. Die Fraktionsverwaltung prüft die vorgesehene Person und entscheidet über die Genehmigung.

Diese Ergänzung ist als zusätzlicher Absatz zu § 3 eingefügt. Die übrigen Inhalte des Fraktionsregelwerks bleiben unverändert.

Abs. 6: Bei längerer Abwesenheit muss die Leitung eine Vertretung benennen oder die Fraktionsverwaltung informieren.

Abs. 7: Die Fraktionsverwaltung kann bei nachgewiesener Untätigkeit, Missbrauch oder wiederholten schweren Verstößen die Leitung verwarnen, mit Auflagen belegen oder absetzen.

§ 4 – Aufnahme und Mitgliedschaft

Abs. 1: Neue Mitglieder müssen nach einem nachvollziehbaren Verfahren aufgenommen werden.

Abs. 2: Voraussetzungen wie Mindestvisum, Bewerbung, Ausbildung und Probezeit werden durch die genehmigten Servervorgaben oder die Fraktionsverwaltung festgelegt.

Abs. 3: Mitglieder müssen mit ihrem tatsächlichen Ingame-Namen und ihrer offiziellen Fraktionszugehörigkeit eindeutig zugeordnet werden können, soweit dies serverseitig verlangt wird.

Abs. 4: Scheinaufnahmen, Zweitmitgliedschaften oder vorgeschobene Tätigkeiten zur Umgehung von Limits und Sperren sind verboten.

Abs. 5: Mitglieder dürfen nicht ausschließlich zur Informationsbeschaffung, Sabotage oder Weitergabe vertraulicher Informationen aufgenommen werden.

Abs. 6: Die Leitung muss Aufnahme, Rangänderung und Austritt nachvollziehbar dokumentieren.

§ 5 – Aktivität und Abwesenheit

Abs. 1: Mitglieder halten die von ihrer Fraktion bekannt gegebenen und genehmigten Aktivitätsanforderungen ein.

Abs. 2: Längere Abwesenheiten sollen der Fraktionsleitung rechtzeitig mitgeteilt werden.

Abs. 3: Inaktive Mitglieder können nach einheitlichen, transparenten Kriterien entlassen werden.

Abs. 4: Die Leitung darf Aktivitätsregeln nicht nachträglich oder gezielt gegen einzelne Mitglieder verändern.

Abs. 5: Bei längerer Inaktivität der Leitung kann die Fraktionsverwaltung eine Rückmeldung und einen Plan zur Wiederaufnahme des Betriebs verlangen.

§ 6 – Fraktionswechsel und Fraktionssperre

Abs. 1: Jeder Austritt und Wechsel zwischen offiziellen Fraktionen muss korrekt dokumentiert werden.

Abs. 2: Wechselt ein Mitglied von einer Bad-Fraktion zu einer anderen Bad-Fraktion, gilt automatisch eine Fraktionssperre von 7 Tagen.

Abs. 3: Wechselt ein Mitglied von einer staatlichen Fraktion zu einer anderen staatlichen Fraktion, gilt automatisch eine Fraktionssperre von 7 Tagen.

Abs. 4: Beim Wechsel zwischen einer Bad-Fraktion und einer staatlichen Fraktion – in beide Richtungen – gilt keine Fraktionssperre.

Abs. 5: Die Fraktionssperre beginnt mit dem offiziell dokumentierten Austritt aus der bisherigen Fraktion.

Abs. 6: Während der Sperre darf die betroffene Person keiner anderen Fraktion beitreten und nicht als inoffizielles Mitglied für eine andere Fraktion tätig sein.

Abs. 7: Die Sperre darf nicht durch Zweitcharaktere, Scheinmitgliedschaften, Aushilfstätigkeiten oder andere Umgehungskonstruktionen umgangen werden, soweit die Serverregeln solche Umgehungen erfassen.

Abs. 8: Die Fraktionsverwaltung kann in begründeten Ausnahmefällen eine Abweichung genehmigen. Ein Anspruch auf eine Ausnahme besteht nicht.

Abs. 9: Ein freiwilliger Wechsel oder Austritt allein rechtfertigt keine zusätzliche Sanktion über die festgelegte Fraktionssperre hinaus.

Übersicht Fraktionssperren
Bad-Fraktion zu Bad-Fraktion – 7 Tage; staatliche Fraktion zu staatlicher Fraktion – 7 Tage; Bad-Fraktion zu staatlicher Fraktion – keine Sperre; staatliche Fraktion zu Bad-Fraktion – keine Sperre.

§ 7 – Austritt und Entlassung

Abs. 1: Ein Mitglied kann eine Fraktion verlassen; der Austritt ist der Fraktionsleitung mitzuteilen, soweit dies im Rahmen des Roleplays und der Serverabläufe möglich ist.

Abs. 2: Die Fraktionsleitung kann Mitglieder bei nachvollziehbarem Grund entlassen. Gründe und Zeitpunkt sollen dokumentiert werden.

Abs. 3: Beim Austritt oder bei der Entlassung müssen Fraktionsgegenstände, Dienstfahrzeuge, Schlüssel, Zugänge, Waffen und sonstige überlassene Ressourcen nach den geltenden Vorgaben zurückgegeben werden.

Abs. 4: Zugänge und Berechtigungen ehemaliger Mitglieder sind zeitnah zu entziehen.

Abs. 5: Ein Austritt hebt bereits entstandene Verantwortlichkeiten oder laufende Supportverfahren nicht auf.

Abs. 6: Eine Entlassung darf nicht als Vergeltung für eine sachliche Beschwerde oder die Meldung eines Regelverstoßes erfolgen.

Abs. 7: Bei Streit über Austritt, Entlassung oder Rückgabe von Ressourcen kann die Fraktionsverwaltung eingeschaltet werden.

§ 8 – Blood-In und Blood-Out bei Bad-Fraktionen

Abs. 1 – Geltungsbereich: Dieser Paragraph gilt ausschließlich für offizielle Bad-Fraktionen. Blood-In und Blood-Out müssen im Rahmen des geltenden Serverregelwerks ausgespielt werden.

Abs. 2 – Blood-In: Blood-In bezeichnet die offizielle Aufnahme eines Mitglieds in eine Bad-Fraktion. Die Aufnahme soll im Roleplay nachvollziehbar ausgespielt werden. Die Fraktionsleitung ist dafür verantwortlich, dass das neue Mitglied die internen Regeln, Erwartungen und Konsequenzen eines späteren Austritts kennt.

Abs. 3 – Vollwertige Mitgliedschaft: Die Fraktion legt intern fest, ab welchem Zeitpunkt ein Mitglied als vollwertiges Mitglied gilt. Diese Voraussetzung muss vor dem Blood-In klar kommuniziert werden und darf nicht nachträglich

geändert werden, um ein einzelnes Mitglied zu benachteiligen.

Abs. 4 – Blood-Out: Blood-Out bezeichnet den ausgespielten, endgültigen Austritt eines vollwertigen Mitglieds aus einer Bad-Fraktion. Er soll einen nachvollziehbaren Ingame-Grund haben und von der zuständigen Fraktionsleitung oder einer dazu berechtigten Person begleitet werden.

Abs. 5 – Ablauf: Der Blood-Out ist angemessen im Roleplay auszuspielen und zu dokumentieren. Die Fraktion darf dabei nur Handlungen durchführen, die nach den allgemeinen Serverregeln erlaubt sind. OOC-Streitigkeiten allein sind keine ausreichende Ingame-Begründung.

Abs. 6 – Vertrauliche Informationen: Nach einem gültigen Blood-Out darf das ehemalige Mitglied vertrauliche Informationen der früheren Fraktion nicht ohne zulässige Ingame-Grundlage gegen diese verwenden. Etwaige Erinnerungs- oder Wissensregeln richten sich nach den allgemeinen Serverregeln; dieser Paragraph begründet keine weitergehenden Regeln zur Charaktererinnerung.

Abs. 7 – Ressourcen und Zugänge: Mit dem Austritt sind Fraktionsgegenstände, Waffen, Fahrzeuge, Schlüssel und sonstige überlassene Ressourcen nach den geltenden Vorgaben zurückzugeben. Fraktionszugänge und Berechtigungen sind zeitnah zu entziehen.

Abs. 8 – Dokumentation: Die Fraktion dokumentiert den Blood-Out in angemessenem Umfang, beispielsweise mit Datum, beteiligten Personen und einer kurzen Beschreibung des RP-Anlasses. Die Dokumentation ist der Fraktionsverwaltung auf begründete Anfrage vorzulegen.

Abs. 9 – Schutz vor Missbrauch: Blood-In oder Blood-Out dürfen nicht als Vorwand für OOC-Belästigung, persönliche Einschüchterung oder Handlungen verwendet werden, die gegen das Serverregelwerk verstoßen. Bei

Beschwerden kann die Fraktionsverwaltung den Ablauf prüfen.

Abs. 10 – Fraktionswechsel: Ein Blood-Out hebt die Fraktionswechselregeln aus § 6 nicht auf. Die dort festgelegten Fraktionssperren gelten unabhängig davon, ob der Austritt als Blood-Out ausgespielt wurde.

§ 9 – Fraktionsfahrzeuge, Waffen und Ausrüstung

Abs. 1: Fraktionsressourcen dürfen nur für genehmigte Fraktionszwecke und durch berechtigte Mitglieder genutzt werden.

Abs. 2: Die private Nutzung von Fraktionsfahrzeugen ist nur erlaubt, wenn die genehmigten Fraktionsregeln dies ausdrücklich zulassen.

Abs. 3: Fraktionswaffen, Ausrüstung, Schlüssel, Fahrzeuge und sonstige Ressourcen dürfen ohne Genehmigung nicht an Außenstehende weitergegeben oder verkauft werden.

Abs. 4: Verlust, Beschädigung oder unberechtigte Entnahme von Ressourcen muss der Leitung gemeldet werden.

Abs. 5: Absichtliches Verstecken, Zerstören, Entwenden oder Horten von Ressourcen zum privaten Vorteil oder zur Unterstützung einer anderen Fraktion ist verboten.

Abs. 6: Beim Austritt oder bei der Entlassung sind überlassene Gegenstände und Zugänge nach den geltenden Vorgaben zurückzugeben beziehungsweise zu entziehen.

Abs. 7: Bei geplanten Fraktionsaktionen, beispielsweise Gebietseroberungen oder Waffentransporten, dürfen Leaderfahrzeuge sowie die für die jeweilige Aktion vorgesehenen beziehungsweise freigegebenen Aktionsfahrzeuge verwendet werden. Importfahrzeuge und Konzeptfahrzeuge sind für solche Aktionen verboten.

§ 10 – Vertrauliche Informationen

Abs. 1: Mitglieder müssen vertrauliche Fraktionsinformationen schützen.

Abs. 2: Dazu zählen insbesondere Einsatzpläne, interne Kommunikation, Personalinformationen, Zugangsdaten, Lagerbestände und nicht öffentliche Organisationsdaten.

Abs. 3: Vertrauliche Informationen dürfen nicht ohne zulässige Ingame-Grundlage an andere Fraktionen oder unberechtigte Personen weitergegeben werden.

Abs. 4: Externe Informationen aus Streams, privaten Nachrichten oder anderen nicht zulässigen Quellen dürfen nicht zur Erlangung eines Roleplay-Vorteils genutzt werden.

Abs. 5: Ein Verstoß kann persönlich sanktioniert werden; eine Fraktionssanktion setzt eine nachgewiesene organisatorische Verantwortung oder Duldung voraus.

§ 11 – Verhalten, Konflikte und Zusammenarbeit

Abs. 1: Mitglieder müssen sich respektvoll verhalten. Drohungen, Mobbing und gezielte Belästigung außerhalb zulässiger Roleplay-Situationen sind verboten.

Abs. 2: Fraktionsinterne Konflikte sollen zunächst über die Leitung und bei Bedarf über die Fraktionsverwaltung geklärt werden.

Abs. 3: Bündnisse und Kooperationen müssen den Serverregeln entsprechen und erforderlichenfalls genehmigt werden.

Abs. 4: Absprachen zur Umgehung von Mitgliederlimits, Sperren, Waffenbeschränkungen oder anderen Regeln sind verboten.

Abs. 5: Ein Fraktionskrieg oder eine gemeinsame Aktion muss eine zulässige Grundlage haben und alle geltenden Beteiligtenlimits und Genehmigungen einhalten.

Abs. 6: Die Zugehörigkeit zu einer gegnerischen Fraktion allein rechtfertigt keinen grundlosen Angriff.

Abs. 7: RDM, VDM, Powergaming, Metagaming, Combat Logging und das Ausnutzen technischer Fehler bleiben auch im Fraktionskontext verboten.

Abs. 8: Treffen beim Besprühen eines Gebiets mit Gang-Logo zwei Fraktionen aufeinander, die das Gebiet beziehungsweise Gang-Logo besprühen wollen, sind Schusswaffen und sonstige Feuerwaffen verboten. Nahkampfwaffen sind erlaubt. Für die medizinische Versorgung und Wiederbelebung der besiegten Mitglieder gelten Abs. 9 und Abs. 10 dieses Paragraphen. Die unterlegene beziehungsweise verlorene Partei darf das betroffene Gebiet erst wieder betreten, wenn der für dieses Gebiet geltende Cooldown vollständig abgelaufen ist. Das Verbot gilt für die Dauer dieser Begegnung und des Sprühvorgangs.

Abs. 9 – Wiederbelebungsverbot während eines Kampfes: Bei aktiven Turffights, offiziellen Fraktionskriegen und öffentlichen Kämpfen zwischen Fraktionen ist es dem MD untersagt, beteiligte Personen während des laufenden Kampfes oder innerhalb des Kampfgebiets wiederzubeleben oder medizinisch zu versorgen.

Abs. 10 – Entscheidung nach dem Kampf: Nach Beendigung des Kampfes entscheidet die Gewinnerfraktion, ob die unterlegene Fraktion durch den MD medizinisch versorgt und wiederbelebt werden darf. Der MD hat diese Entscheidung zu beachten.

Abs. 11 – Geltungsbereich: Diese Regelung gilt für offizielle Turffights, Fraktionskriege und öffentliche Kämpfe zwischen Fraktionen. Übergeordnete Serverregeln bleiben unberührt.

Abs. 12 – Schutzgeldforderungen: Bad-Fraktionen dürfen im Rahmen eines nachvollziehbaren Roleplays Schutzgeld von Unternehmen verlangen. Zivilisten und Privatpersonen sind davon ausgeschlossen.

Abs. 13 – Geldforderung: Von einem Unternehmen dürfen maximal 15.000 $ Schutzgeld pro Woche verlangt werden.

Abs. 14 – Sachforderung: Alternativ zur Geldforderung dürfen maximal 20 sinnvolle und für die fordernde Fraktion brauchbare Gegenstände pro Unternehmen und Woche verlangt werden. Beispiele sind Westen, Reparaturmaterialien oder vergleichbare Ausrüstungsgegenstände, sofern diese für die Fraktion tatsächlich nützlich sind.

Abs. 15 – Alternative und Umgehungsverbot: Geld- und Sachforderungen sind Alternativen und dürfen nicht kombiniert werden. Die Höchstgrenzen dürfen nicht durch mehrere Forderungen, verschiedene Fraktionsmitglieder oder wiederholte Besuche umgangen werden.

Abs. 16 – Durchsetzung und Beschwerden: Schutzgeldforderungen müssen im Roleplay ausgespielt werden. OOC-Drohungen, Belästigungen und Regelverstöße zur Durchsetzung der Forderung sind verboten. Bei Streitigkeiten prüft die zuständige Fraktionsverwaltung den Sachverhalt anhand der geltenden Serverregeln und vorhandener Beweise.

§ 12 – Fraktionslager und Einrichtungen

Abs. 1: Fraktionsgebäude, Lager und interne Systeme dürfen nur für ihren vorgesehenen Zweck verwendet werden.

Abs. 2: Zugänge und Berechtigungen dürfen nicht ohne Genehmigung weitergegeben werden.

Abs. 3: Lagerbestände dürfen nur durch berechtigte Mitglieder verwaltet werden.

Abs. 4: Das Verbergen, Vernichten oder Verschieben von Ressourcen, um eine berechtigte Kontrolle zu umgehen, kann als schwerer Verstoß gewertet werden.

Abs. 5: Die Fraktionsverwaltung darf im Rahmen ihrer Zuständigkeit Informationen zu Lagerbeständen und Ressourcen anfordern.

§ 13 – Beschwerden und interne Prüfungen

Abs. 1: Beschwerden sind über den vorgesehenen Supportweg einzureichen.

Abs. 2: Eine Beschwerde soll den Sachverhalt, Zeitpunkt, beteiligte Personen und vorhandene Belege enthalten.

Abs. 3: Eine Beschwerde führt nicht automatisch zu einer Sanktion. Der Sachverhalt ist zu prüfen.

Abs. 4: Die Fraktionsverwaltung kann Belege und Stellungnahmen der betroffenen Personen anfordern.

Abs. 5: Bewusst gefälschte Beweise oder wissentlich falsche Anschuldigungen können sanktioniert werden.

Abs. 6: Betroffene Personen sollen Gelegenheit erhalten, sich zu einem Vorwurf zu äußern, soweit dadurch keine laufende Prüfung gefährdet wird.

§ 14 – Sanktionen gegen Mitglieder und Fraktionen

Abs. 1: Sanktionen müssen sich nach Schwere, Absicht, Folgen, Wiederholung und Beweislage richten.

Abs. 2: Mögliche persönliche Maßnahmen sind Hinweis, Verwarnung, zeitweiliger Ausschluss von Aufgaben oder eine Serversanktion nach dem allgemeinen Regelwerk.

Abs. 3: Mögliche fraktionsbezogene Maßnahmen sind mündliche oder schriftliche Verwarnung, verpflichtende Nachschulung, Auflagen für die Leitung, zeitweiliger Entzug einzelner Berechtigungen oder eine zeitweilige Einschränkung bestimmter Fraktionsaktivitäten.

Abs. 4: Bei schwerwiegenden und nachgewiesenen Verstößen kann die Fraktionsverwaltung die Fraktionsleitung absetzen, den offiziellen Fraktionsstatus entziehen oder die Fraktion auflösen. In besonderen Fällen kann sie das Highteam hinzuziehen.

Abs. 5: Fraktionsbezogene Sanktionen sind insbesondere dann zu prüfen, wenn die Leitung Verstöße anordnet, systematisch duldet oder organisatorisch ermöglicht.

Abs. 6: Mitglieder werden nicht allein wegen ihrer Zugehörigkeit für einen individuellen Verstoß bestraft, an dem sie nicht beteiligt waren und den sie nicht nachweislich unterstützt haben.

Abs. 7: Jede Sanktion ist nachvollziehbar zu begründen und zu dokumentieren.

§ 15 – Einspruch und Überprüfung

Abs. 1: Betroffene Fraktionen und Mitglieder können gegen eine Sanktion über den vorgesehenen Supportweg Einspruch einlegen.

Abs. 2: Der Einspruch muss die Entscheidung und die Gründe für die erneute Prüfung benennen.

Abs. 3: Es gelten die vom Server bekannt gegebenen Fristen.

Abs. 4: Soweit möglich, soll der Einspruch von einer Person geprüft werden, die nicht allein für die ursprüngliche Entscheidung verantwortlich war.

Abs. 5: Eine Sanktion bleibt bis zur Entscheidung über den Einspruch wirksam, sofern die zuständige Stelle sie nicht vorläufig aussetzt.

§ 16 – Fraktionskontrollen und Mitwirkungspflicht

Abs. 1: Die Fraktionsverwaltung kann angekündigte oder bei begründetem Anlass erforderliche Kontrollen durchführen.

Abs. 2: Fraktionen müssen berechtigte Anfragen im Rahmen der Zuständigkeit beantworten.

Abs. 3: Die Behinderung einer berechtigten Kontrolle kann als zusätzlicher Regelverstoß gewertet werden.

Abs. 4: Kontrollen und Entscheidungen müssen sachlich und nachvollziehbar erfolgen.

§ 17 – Fraktionsauflösung und Übergabe

Abs. 1: Eine Fraktion kann freiwillig durch ihre berechtigte Leitung die Auflösung beantragen. Die Auflösung wird erst nach Bestätigung durch die zuständige Verwaltung wirksam.

Abs. 2: Die Fraktionsverwaltung kann eine Fraktion bei schwerwiegenden, nachgewiesenen Verstößen oder dauerhaftem Scheitern des genehmigten Konzepts auflösen. In besonderen Fällen kann sie das Highteam hinzuziehen.

Abs. 3: Bei Auflösung sind Fraktionsressourcen, Fahrzeuge, Zugänge und sonstige bereitgestellte Mittel nach Anweisung der Verwaltung zu übergeben.

Abs. 4: Mitglieder einer aufgelösten Fraktion unterliegen weiterhin den allgemeinen Fraktionswechselregeln, sofern die Projektleitung keine begründete Ausnahme festlegt.

Abs. 5: Eine Auflösung darf nicht dazu genutzt werden, Regeln oder laufende Untersuchungen zu umgehen.

§ 18 – Schlussbestimmungen

Abs. 1: Dieses Regelwerk tritt mit seiner offiziellen Veröffentlichung in Kraft.

Abs. 2: Änderungen werden durch die Fraktionsverwaltung nachvollziehbar veröffentlicht. Bei Änderungen von grundlegender Bedeutung kann sie sich vorher mit dem Highteam abstimmen.

Abs. 3: Nicht ausdrücklich geregelte Fälle werden anhand der geltenden Serverregeln, der Beweislage und des Grundsatzes der Verhältnismäßigkeit entschieden.

Abs. 4: Die Projektleitung kann begründete Sonderentscheidungen treffen; diese dürfen nicht willkürlich oder diskriminierend erfolgen.

Abs. 5: Mit dem Beitritt zu einer offiziellen Fraktion bestätigt das Mitglied, die für die Fraktion geltenden Regeln einzuhalten.

Ende des Fraktionsregelwerks – Acturus City RP