

Beitrag von „Johann“ vom 24. Januar 2020, 22:27

Offizielles Regelwerk des MTA:SA TerraTex Reallife Reloaded Server

Inhalt:

1. [Allgemeine Serverregeln](#)
2. [Regeln zum Spielverhalten](#)
3. [Aktionen - Regelwerk](#)
4. [Beamte - Regelwerk](#)
5. [Kriminelle Organisationen - Regelwerk](#)
6. [Allgemeines Fraktionsregelwerk \(Forum + Teamspeak\)](#)

Du hast eine Lücke im Regelwerk gefunden oder bist mit einer Regel nicht einverstanden? Lass deiner Kreativität freien lauf!

Schlage uns eine Regeländerung im [Forum für Vorschläge](#) vor.

Beitrag von „Johann“ vom 24. Januar 2020, 22:27

Allgemeine Serverregeln

Präambel:

Die allgemeinen Serverregeln besitzen Gültigkeit auf dem MTA:SA-Server sowie dessen Teamspeak³-Channeln.

§1 - Der Account

§1.1 Alle Accounts, die auf dem TerraTex Reallife Reloaded - Server erstellt werden, sind virtuelles Eigentum von TerraTex.

§1.2 Das Serverteam behält sich das Recht vor, einzelne Personen/Accounts temporär oder permanent von den Plattformen auszuschließen.

§1.3 Pro Person ist nur ein Account erlaubt.

§1.4 Jeder ist für den Account selbst verantwortlich, Passwörter sollten nicht an Dritte weitergegeben werden. (Ein TTeam wird euch NIE nach euren Passwort fragen!)

§1.5 Echtgeld oder sonstige Gegenstände dürfen nicht für InGame Waren gehandelt werden.

§1.6 Accountnamen

§1.6.1 Accountnamen dürfen keine Beleidigungen, provokante, ideologische, ... Wörter enthalten.

§1.6.2 Accountnamen dürfen keine Anspielungen auf andere Projekte enthalten.

§1.6.3. Accountnamen dürfen keine Zahlenfolgen und Buchstaben folgen ohne erkennbaren Sinn enthalten.

§2 - Allgemeine Regeln

§2.1 Aufforderungen des Serverteams sind Folge zu leisten. Nur höhere Teammitglieder können diese Entscheidungen außer Kraft setzen.

§2.2 Das ausnutzen von Bugs ist untersagt. Sollten Bugs auftreten, so sind diese direkt im [GitHub](#) zu melden.

§2.3 Modifikationen, Cheats und Hacks, die einem User Vor- und/oder Nachteile verschaffen sind nicht erlaubt.

§2.4 Das Mitwissen, verbreiten und Ausnutzen der in §2.2 und §2.3 stehenden Tatbestände stellt bereits einen Verstoß dar.

§2.5 Das Werben für andere MTA:SA Server ist untersagt.

§3 - Verhalten

§3.1 Der Umgang mit anderen Spielen hat immer in einem freundlichen Ton stattzufinden.

§3.2 Beleidigungen, Rassismus und Hetze sind in jeglicher Form untersagt.

§3.3 Die Verbreitung von pornografischen, rassistischen, rechtsradikalen, sexistischen Inhalten ist sowohl in Wort, Schrift und Ton untersagt.

Erstellt von: Johann	Letzte Änderung von: ---
Erstellt am: 24.01.2020	Letzte Änderung am: ---

Beitrag von „Johann“ vom 24. Januar 2020, 23:03

Regeln zum Spielverhalten

§1 - Allgemeine Regeln

§1.1 Zeitliche Angaben beziehen sich auf die Serverzeit.

§1.2 Es ist verboten binnen Kampfhandlungen, Waffendrohungen, Schussgefechte, Verfolgungen, (...) Offline zu gehen oder sich selbst zu töten.

§1.2.1 Im Falle eines Gamecrash oder ähnlichen hat der User einen Nachweis zu erbringen.

§1.3 Das Flüchten in Marker ist nur gestattet, sofern der Verfolger diese auch benutzen kann.

§1.4 Sollte ein privater Kredit gegeben werden, so erfolgen bei Nichtrückzahlung keine Erstattungen seitens des Serverteams. Es können lediglich Pfändungen und Bestrafungen ausgeführt werden.

§2 - Ruhezeiten

§2.1 In den Ruhezeiten ist jegliche Gewalt untersagt. (Ausnahme: Verfolgungsjagten)

§2.2 Als Ruhezeiten gelten alle (grün) markierten Orte auf der Karte.

§2.3 Das absichtliche Flüchten in Ruhezeiten ist zu unterlassen.

§3 Deathmatch

§3.1 Das sinnlose Töten anderer Personen ist untersagt.

§3.2 Zu Deathmatch- (DM) Handlungen zählen Körperverletzungen, Waffendrohungen (mit tödlichen Waffen), Beschuss und der versuchte bzw. erfolgreiche Autodiebstahl.

§3.3 DriveBy (schießen aus einem Fahrzeug auf einen Fußgänger) ist untersagt.

§3.4 Spieler dürfen durch ständiges anfahren nicht handlungsunfähig gemacht werden.

§3.5 Das wegschleudern mit den Rotorblättern von Helikoptern ist verboten.

§3.6 das beschießen von Spielern, die sich eingeloggt haben, einen Marker genutzt haben oder wiederbelebt wurden ist erst nach 5 Sekunden erlaubt. (Ausnahme: Die Person bewegt sich vorher schon wieder)

§3.7 Binnen eines Kampfes darf das Fahrzeug nicht repariert werden.

§3.8 Eine Kampfhandlung gilt erst nach 3 Minuten ohne weitere Kampfhandlung als beendet.

§3.9 Gegen Beamte darf im Falle einer Fahndungslevel Vergabe, die eine Deathmatch-Handlung als Grund hat (z.B. Mord, Beschuss, ...) sofort das Feuer eröffnet werden.

§3.10 Spieler, welche das Fahndungslevel "Staatsfeind" (95%) erreicht haben, dürfen ohne weitere Warnungen auf Personen in N.A.M.E. (Army) - Skins schießen.

§3.11 Beteiligte Personen sind die, die mit im Fahrzeug sitzen oder jegliche Art von Beteiligung zeigen.

§3.12 Es ist nicht erlaubt als Zivilist einen Fraktionisten (oder als Fraktionist einem Zivilisten) aus jegliche Art zu unterstützen. (Ausnahme: "Schutzgeld-Bündnis")

§4 - Metagaming

§4.1 Matagaming ist untersagt.

(Bsp.: Person "A" stirbt aber sieht noch den Nametag des Mörders und leitet diesen an Person "B" weiter.)

Erstellt von: Johann	Letzte Änderung: ---
Erstellt am: 24.01.2020	Letzte Änderung am: ---

Beitrag von „Johann“ vom 24. Januar 2020, 23:33

Aktionen - Regelwerk

Präambel: Zu den Aktionen Zählen Tätigkeiten, wie: Munitionstransporte (Waffentrucks), Atomtransporte, Geldtransporte, Geiselnahmen, Grenzübernahmen und Razzien. Darunter zählen Grenzübernahmen und Geiselnahmen als Roleplay Aktionen.

§1 - Allgemeine Regeln

§1.1 Eine Aktion darf nur gestartet werden, wenn mindestens 2 Beamte und 2 kriminelle Fraktionisten (nicht /afk oder im Knast) online sind.

§1.1.1 Eine Aktion ist erst nach 5 Minuten, nachdem diese Scripttechnisch beendet wurde wirklich vorbei. In diesem Zeitraum können am Aktionsort noch Schussgefechte o.Ä. anlaufen.

§1.2 Bei Aktionen dürfen nur Fahrzeuge der Fraktionen genutzt werden oder Fahrzeuge, welche für die Aktion vom Server gespawnt werden.

§1.3 Carsurfing (das mitfahren auf dem Dach eines Fahrzeuges) ist untersagt. (Ausnahme: Das mitfahren auf Booten)

§1.4 Der Tazer darf binnen Aktionen nicht genutzt werden.

§1.5 Bei Aktionen darf die Fraktion, die sich als erstes am Startpunkt aufhält nicht bei Ihrer Tätigkeit gestört werden.

§1.6 Sollten sich Zivilisten oder Neutrale Fraktionen am Aktionsort aufhalten, so sind diese mit 3-maligen Binden darauf aufmerksam zu machen. Verlassen sie nicht das Gebiet, so sind Fahndungslevel zu verteilen (Beamte) und das Feuer darf eröffnet werden.

§1.7 Es dürfen nur Waffen genutzt werden, welche durch das Ausrüsten in der jeweiligen Fraktionsbasis erhalten werden, sowie Schlag-, Hieb-, und Stichwaffen außer Katana.

§1.8 Das Verletzen von Spielern mit der Sniper ist bei jeglichen Aktionen verboten. (Ausnahme: Beim Geldtransport zum töten des Transporter Fahrers)

§1.9 Es darf nicht an dem Endpunkt der Aktion "gecamp't" werden. Straßensperren sind jedoch erlaubt, sofern Sie durchbrochen werden können.

§1.10 Fahndungslevel dürfen erst nach Beendigung der jeweiligen Aktion vergeben werden. Hierbei ist zu beachten, das Beschuss, Morde, (...) im Fahndungsgrund der Aktionen inbegriffen sind und somit nur Level für diesen vergeben werden.

§1.11 Wird eine Person lebensgefährlich verletzt, so darf diese an der Aktion nicht mehr teilnehmen.

§1.12 Eine Aktion darf nur alle 15 Minuten gestartet werden.

§2 - Transportbasierte Aktionen

§2.1 Es ist nicht gestattet den Transporter in Sichtweite des Startpunktes oder binnen der

ersten Minute nach dem Start anzugreifen.

§2.1.1 Bei einem Angriff auf einen Transporter müssen zuerst die Begleitfahrzeuge außer Gefecht gesetzt werden (Reifen zerschießen, ...). Sind keine Begleitfahrzeuge mehr in Reichweite (Sichtweite), so darf das Aktionsfahrzeug angegriffen werden.

§2.2 Ein Transporter darf sich maximal 3 Minuten am selben Ort befinden.

§2.3 Bei von Beamten gestarteten transportbasierten Aktionen dürfen sich alle Organisationen (böse Fraktionen) gegen die Beamten (Staatsfraktionen) verbünden und gegen diese vorgehen.

§2.3.1 Bei von Organisationen (böse Fraktionen) gestarteten transportbasierten Aktionen dürfen sich die Beamten (Staatsfraktionen) gegen die Organisationen verbünden. Gegenseitig helfen dürfen sich nur verbündete Organisationen (böse Fraktionen).

§3 - Razzien

§3.1 Die Basis einer Organisation (böser Fraktion) darf nur betreten werden, sofern mindestens 3 Mitglieder dieser einen Fahndungslevel von 75% (Extremkrimineller) besitzen.

§3.2 Das Betreten/stürmen einer Basis ist durch "Razzia-Binds" kenntlich zu machen.

§3.3 Sollte sich eine Person durch Hände heben oder ducken ergeben, so darf diese nicht beschossen werden und muss (sofern diese Fahndungslevel hat) festgenommen werden. Waffen und Drogen dürfen nach dem entsprechenden Bind konfisziert werden.

§4 - Geiselnahmen

§4.1 Geiselnahmen dürfen nur von Organisationen (böse Fraktionen) und derer Bündnispartner in Form einer Roleplay-Aktion durchgeführt werden.

§4.2 Bei einer Geiselnahme dürfen maximal 3 Geiseln in Gewalt genommen werden.

§4.2.1 Pro Geisel dürfen maximal \$50.000 verlangt werden.

§4.3 Geiselnahmen dürfen erst ab 3 (nicht AFK) Beamten gestartet werden.

§4.4 Der Ort der Geiselnahme muss von mehreren Seiten aus stürmbar sein.

§4.5 Die Beamten haben die Aufgabe die Geiseln lebendig zu retten. Für die Geiselnehmer ist das primäre Ziel, das Geld für die Geiseln zu erhalten.

§4.6 Geiseln dürfen nur im äußersten Notfall getötet werden.

§4.7 Geiselnahmen müssen via Notruf (/call 110) oder auch via anonymer Nachricht (/anonym cops) angekündigt werden.

§4.8 Die Geiselnehmer dürfen von anderen kriminellen Organisationen nicht gestört werden.

§5 - Grenzübernahmen

§5.1 Grenzübernahmen dürfen nur von Organisationen (Böse Fraktionen) gestartet werden.

§5.2 Verbündete Organisationen dürfen sich bei dieser Aktion unterstützen.

§5.3 Sollte eine Fraktion eine Grenzübernahme vorbereiten, so darf diese nicht dabei gestört werden.

§5.4 Je Grenzübernahme dürfen maximal \$100.000 verlangt werden.

§5.5 Grenzübernahmen müssen via Notruf (/call 110) oder auch via anonymer Nachricht (/anonym cops oder news) angekündigt werden.

§5.6 Die Fraktion, welche die Grenzübernahme ausführt darf von anderen kriminellen Organisationen nicht gestört werden.

Erstellt von: [Johann](#) **Letzte Änderung von:** [Johann](#)

Erstellt am: 24.01.2020 **Letzte Änderung am:** 03.02.2020

Beitrag von „Johann“ vom 25. Januar 2020, 10:47

Beamte - Regelwerk

§1 - Allgemeine Regeln

§1.1 Das "Beamte - Regelwerk" steht über allen internen Regelwerken der Beamtenfraktionen (Staatsfraktionen).

§1.2 Nach Beendigung des Dienstes sind Beamte als Zivilisten anzusehen und haben somit auch keine Sonderrechte mehr.

§1.3 Bei Dienstantritt dürfen Beamte kein Fahndungslevel haben.

§1.3.1 Sollte ein Beamter den Dienst betreten wollen und hat Fahndungslevel, so muss dieser zuerst die Strafe ableisten.

§1.3.2 Beamte dürfen sich binnen des Dienstes nicht kriminell verhalten.

§1.4 Binnen des Dienstes dürfen Beamte keine privaten Aktivitäten (Jobben, ...) nachgehen.

§1.5 Es dürfen weder Fahndungslevel, noch dürfen StVO-Punkte ohne triftigen Grund (Falschvergabe, (...)) gelöscht werden. (Verstöße werden Administrativ bestraft.)

§2 - Gewaltanwendungen

§2.1 Das primäre Ziel der Beamten ist es, einen Straftäter lebend zu fassen.

§2.2 Waffengewalt darf nur angewendet werden, wenn von der flüchtigen Person zuvor Waffengewalt ausging oder diese durch 3-maligen binden darauf hingewiesen wurde. (Die Binds müssen bei der flüchtenden Person "ankommen", sollte dies nicht der Fall sein, so ist der flüchtenden Person eine Entschädigung zu zahlen und sie ist ggf. auszuknasten)

§2.3 Der Tazer darf nur genutzt werden, wenn von der flüchtenden Person als auch von seiten der Beamten keine Waffengewalt ausgegangen ist.

§2.3.1 Personen dürfen nur alle 7 Sekunden getazert werden.

§2.3.2 Personen dürfen erst nach dem zweiten mal tazern in ein Beamtenfahrzeug "gezogen" (gegrabbt) werden.

§3 - Kontrollen und Verfolgungsjagten

§3.1 Beamte haben die Möglichkeit, Personen als auch Fahrzeugführer in "Personen- und Verkehrskontrollen" zu kontrollieren.

§3.2 Eine Kontrolle gilt als verweigert, sofern sich die zu kontrollierende Person nach drei maligen Binden entfernt oder keine Intention zeigt.

§3.3 Binnen einer Kontrolle oder Festnahme darf der Beamte nach dem entsprechenden Bind Drogen und Mats konfiszieren.

§3.4 Verfolgungsjagten sind erlaubt, sofern die flüchtige Person nicht AFK (/afk) ist oder auf dem Weg/in einem GangFight befindet.

§3.4.1 Die Binds binnen einer Verfolgungsjagt seitens der Beamten müssen einen mindestabstand von 30 Sekunden besitzen.

§3.5 Beamte dürfen die Fraktionsbasis von Organisationen nur betreten, wenn eine Aktion läuft, binnen von Razzien oder wenn die gesuchte Person nach dreimaligen Binden binnen 3 Minuten in diese flüchtet.

§3.6 Beamte haben die Möglichkeit Straßensperren für Verkehrskontrollen und Großfahndungen zu errichten.

§3.6.1 Sollte eine Person die Straßensperre durchbrechen, so darf diese sofort beschossen werden.

§4 - Fahndungslevel- und StVO-Vergabe

§4.1 Sollte eine Person nach dem Binden nicht reagieren, so dürfen dieser keine weiteren Fahndungslevel vergeben werden.

§4.2 Generell gilt, es wird nur die höhere Straftat vergeben. (Bei Beschuss mit Mord wird somit Mord vergeben)

§4.3 Eine Person darf für die selben Straftaten oder Verkehrsverstöße nur alle 3 Minuten Strafen erhalten.

§4.4 Binnen Verfolgungsjagten dürfen keine Fahndungslevel und StVO-Punkte vergeben werden.

§5 - Alkatraz

§5.1 Das Alkatraz stellt ein Hochsicherheitsgefängnis dar und ist somit ein Sperrgebiet für alle nicht-Beamten.

§5.2 Folgende Personen dürfen durch die Beamten (Staatsfraktionen) in das Alkatraz überführt werden:

- a) Massenmörder (+10 Morde binnen 10 Minuten)
- b) Personen, die einen Terroranschlag verübt haben
- c) Personen, die durch einen Admin als "muss Alka" markiert worden sind

§6 - Spezialfahrzeuge

§6.1 Als Spezialfahrzeuge zählen "Hunter", "Hydra" und "Rhino".

§6.2 Die Spezialfahrzeuge dürfen genutzt werden, sobald eine Person die Fahndungsstufe "Staatsfeind" (95%) erreicht hat und bereits 3 Verfolgungen fehlgeschlagen sind. Außerdem muss ein Co-/Leader der N.A.M.E. dessen Benutzung zustimmen.

§6.3 Bei Benutzung eines Rhino müssen 2 Begleitfahrzeuge (vor und hinter dem Panzer) zur Absicherung positioniert werden.

Erstellt von: [Johann](#) **Letzte Änderung:** [Johann](#)

Erstellt am: 25.01.2020 **Letzte Änderung am:** 26.01.2020

Beitrag von „Johann“ vom 25. Januar 2020, 12:21

Kriminelle Organisationen - Regelwerk

§1 - Allgemeine Regeln

§1.1 Straßenkämpfe zwischen verfeindeten Fraktionen dürfen nur ausgeführt werden, wenn ein Fraktionsfahrzeug von beiden Parteien geführt worden ist oder es erkenntlich ist, das die Personen in einem Fraktionsfahrzeug unterwegs waren.

§2 - Die Fraktionsbasis

§2.1 Jede Organisation hat das volle Verfügungsrecht über Ihre Basis (Base).

§2.2 Das betreten der Fraktionsbasis für nicht Organisationsmitglieder und deren Bündnispartnern untersagt. (Ausnahmen: Verfolgungen, Razzien, Aufforderungen)

§2.2.1 Beamte, welche die Basis betreten, dürfen direkt beschossen und getötet werden. Der Beamte darf in diesem Fall keinen Fahndungslevel mehr setzen.

§2.2.2 Zivilisten sind vor dem beschießen dreimal mit entsprechenden Binds zu warnen, bevor sie beschossen werden.

§3 - Bündnisse

§3.1 Bündnisse sind nur zwischen 2 bösen Fraktionen erlaubt.

§3.1.2 Kriminelle Fraktionen dürfen sich unter keinen Umständen mit Zivilisten verbünden Ausnahme hierbei ist das Schutzgeld.

§3.2.3 Bündnisse mit Staatsfraktionen sowie neutralen Fraktionen (z.B. San News) sind verboten!

§3.1.4 Bei GangFights dürfen sich kriminelle Fraktionen ebenfalls nicht verbünden.

§3.2. Wurde eine Aktion gestartet, darf sich keine andere kriminelle Fraktion mehr einmischen. Dies trifft auch dann zu, wenn ein Bündnis mit der jeweiligen Fraktion besteht. Möchte man als Bündnis angreifen, so muss dies direkt im gleichen Zeitpunkt geschehen.

§3.2.1 Folgende Aktionen dürfen als Bündnis zusammen getätigt werden:

- Waffentruck
- Überfall auf den Atomtransporter
- Überfall auf den Geldtransporter
- Krieg mit anderen kriminellen Fraktionen

3.2.2 Folgende Aktionen dürfen nicht als Bündnis zusammen getätigt werden:

- GangFights
- Depot Angriffe

§3.3 Eine Gegenleistung in Form von Geld oder Wertgegenständen darf kein klarer Bestandteil eines Bündnisses sein.

§4 - Krieg

§4.1 Kriminelle Fraktionen, welche sich im Krieg befinden, dürfen sich entsprechend des allgemeinen Serverregelwerkes bekämpfen.

§4.2 Ist man im Krieg, so darf man auf verfeindete kriminelle Fraktionisten schießen, sofern diese in ihrem dafür vorgesehenen Fraktionskin sind und im Fraktionsfahrzeug unterwegs sind.

§4.2.1 Ausgenommen sind hierbei die Staatsfraktionisten.

§4.3 Krieg mit neutralen Fraktionen (z.B. San News) ist verboten.

§5 - Depotangriffe

§5.1 Es dürfen nur die Waffen benutzt werden, die aus der Ausrüstungskiste dem Spieler vergeben werden sowie Schlag-, Hieb- und Stichwaffen außer Katana.

§5.1.2 Das Verletzen von Usern mit der Sniper ist bei Angriffen auf das Depot untersagt.

§5.2. Es dürfen nur Fahrzeuge der Fraktion genutzt werden, um zu einem Depot zu gelangen.

§5.3 Ein Angriff auf das Depot muss den Beamten mit den Teilnehmern via Notruf angekündigt

werden.

§5.4 Ein Angriff auf das Depot darf erst gestartet werden, wenn 3 Personen der Verteidiger Fraktion (nicht /afk oder im Knast) Online sind.

§5.5 Ein Angriff auf das Depot muss bei der Verteidiger Fraktion mindestens eine Minute vor Start des Kampfes angekündigt werden. Hierzu müssen die zwei Ranghöchsten Mitglieder der Fraktion eine Information wie folgt via Ts³ bekommen: Bsp.: Depot Angriff 3vs3.

§5.5.1 Sobald ein Angriff auf das Depot angekündigt wurde, dürfen die Verteidiger nicht mehr Offline oder AFK gehen. Sie haben die Pflicht den Angriff wahrzunehmen.

§5.6 Ein Angriff auf das Depot ist von Sonntag - Donnerstag von 16:30 Uhr bis 21:30 Uhr erlaubt. Von Freitag bis Samstag von 16:30 Uhr bis 22:00 Uhr oder nach Absprache mit der Verteidigenden Fraktion.

§5.7 Nachdem ein Angriff beendet wurde, müssen die Mitglieder der angreifenden Fraktion noch mindestens 20 Minuten online bleiben, damit ein eventueller Gegenangriff gestartet werden kann.

§6. GangFights

§6.1 Es dürfen nur die Waffen benutzt werden, die durch das System vergeben werden.

§6.2 Es dürfen Fahrzeuge der Fraktion und Privatfahrzeuge genutzt werden, um zu einem GangFight zu gelangen. Privatfahrzeuge werden bei Beschädigung nicht erstattet.

§6.3 Ein GangFight muss den Beamten mit den Teilnehmern via Notruf angekündigt werden.

§6.4 Ein GangFight darf erst gestartet werden, wenn 3 Personen der Verteidiger Fraktion (nicht /afk oder im Knast) Online sind.

§6.5 Ein GangFight muss bei der Verteidiger Fraktion mindestens eine Minute vor Start des Kampfes angekündigt werden. Hierzu müssen die zwei Ranghöchsten Mitglieder der Fraktion eine Information wie folgt via Ts³ bekommen: Bsp.: GF 3vs3. kl. Ammu Ls.

§6.5.1 Sobald ein GangFight angekündigt wurde, dürfen die Verteidiger nicht mehr Offline oder AFK gehen. Sie haben die Pflicht den GangFight wahr zu nehmen.

§6.6 GangFights sind von Sonntag - Donnerstag von 16:30 Uhr bis 21:30 Uhr erlaubt. Von Freitag bis Samstag von 16:30 Uhr bis 22:00 Uhr oder nach Absprache mit der verteidigenden Fraktion.

§6.6.1 Eine Fraktion darf nur einmal in der Stunde einen Angriff starten (ausgenommen Rückangriffe).

§6.7 Nachdem ein GangFight beendet wurde, müssen die Mitglieder der angreifenden Fraktion noch mindestens 20 Minuten online bleiben, damit ein eventueller Gegenangriff gestartet werden kann.

§6.8 Das schießen nach dem Tod durch einen Bug ist nicht erlaubt.

§7. Schutzgeld & Blacklist

§7.1.1 Einem Spieler darf nur Schutzgeld angeboten werden, wenn dieser zuvor einen Schutzgeld-Bind erhalten hat und

- a) Kein Rookie mehr ist (über 25 Spielstunden hat)
- b) Kein Staatsfraktionist oder Taxifahrer im Dienst ist.

§7.2 Das Schutzgeld darf einen maximal Betrag von \$1.000 nicht überschreiten.

§7.3.1 Sollte ein User das Schutzgeld nicht zahlen, so ist dieser auf die Blacklist zu setzen und mit einem passenden Bind darauf hinzuweisen, dass dieser sich nun auf der Blacklist befindet.

§7.3.2 Um von der Blacklist entfernt zu werden gibt es zwei Möglichkeiten

- a) In einer Blacklist-Jagd erschossen zu werden
- b) Das Blacklistgeld in Höhe von maximal \$2.500 zu zahlen.

§7.3.3. Wird ein User gesichtet, der sich auf der Blacklist befindet, so ist dieser mit Blacklist Binds zu binden. Zeigt der User keine Intentionen, ist es nach dreimaligen binden (die mindestens einen abstand von 10 Sekunden haben müssen) erlaubt den User zu erschießen.

§7.4 Wenn ein User Schutzgeld bezahlt hat, ist dieser ein Bündnis mit der Kriminellen Organisation eingegangen. Sie dürfen ihm helfen Beamte und sonstige Angreifer abzuwehren. Der User darf somit auch die Base der Kriminellen Organisation betreten.

Anhang: Ein bezahltes Schutzgeld bleibt bis zum 24h Restart aktiv.

Beamte und Rookies (unter 25h) dürfen nicht auf die Blacklist gesetzt werden.

§8. Drogen und Waffenmarkt

Gebiet Los Santos

Waffenmarkt: Legion of Los Santos

Drogenmarkt: Grove Street

Gebiet Las Ventras

Waffenmarkt: CashForce

Drogenmarkt: Pink Panthers

Gebiet San Fierro

Waffenmarkt: CashForce & Legion of Los Santos

Drogenmarkt: Grove Street & Pink Panthers

8.1 Sollte ein User, welcher nicht in einer Gang oder Mafia ist Drogen oder Waffen verkaufen, so ist dieser darauf hinzuweisen das er der entsprechenden Fraktion (siehe oben) Schutzgeld bezahlen muss. Dieses Schutzgeld befähigt ihn dazu weitere Geschäfte abwickeln zu dürfen. (Siehe auch § 7)

8.2. Sollte eine Gang oder Mafia ihm ein Verbot für den Verkauf ausstellen, so darf der User bei nachfolgenden Geschäften auf die Blacklist gesetzt und getötet werden.

8.2.1. Sofern der User das Schutzgeld gezahlt hat, darf diesem kein Verbot für den Verkauf mehr ausgestellt werden.

Erstellt von: [Johann](#)

Letzte Änderung von:

Beitrag von „Johann“ vom 25. Januar 2020, 22:14

Allgemeines Fraktionsregelwerk

(Forum + Teamspeak)

§1 - Bewerbungen

§1.1 Um einer Fraktion beitreten zu können ist es notwendig, im Forum der jeweiligen Fraktion eine Bewerbung zu schreiben.

§1.2 Bewerbungen müssen in einem ordentlichen Stil geschrieben werden

§1.3 Es ist nicht erlaubt sich bei einer Fraktion zu bewerben, währenddessen man sich noch in einer anderen Fraktion befindet.

§1.4 Eine Bewerbung darf nur vom Bewerber selbst geschrieben und veröffentlicht werden.

§1.5 Versetzungen zwischen den Beamtenfraktionen (Staatsfraktionen) sind jederzeit möglich, es müssen lediglich die Leader beider Fraktionen zustimmen, gefolgt von einer anschließenden Bewerbung.

§1.6 Es ist ein Memberlimit bei jeder Fraktion einzuhalten

- Kriminelle Organisationen (Böse Fraktionen - LLS, CF, GS) - 10 Member
- Beamte (Staatsfraktionen - SAPD, N.A.M.E.) SAPD 20 Member, N.A.M.E. 10 Member
- Neutrale (Medics, Taxi, News) - 20 Member

§2 - Beschwerden gegen die Leadership

§2.1 Sollten Personen aus einer Fraktion mit Ihrer Leadership unzufrieden sein, so ist zuerst das Gespräch mit Ihnen aufzusuchen.

§2.2 Sollte §2.1 nicht möglich sein, so ist ein Teammitglied der Kategorie "Fraktions-Management" zu kontaktieren.

§3 - Zivilzeit

3.1 Bei einem Fraktionswechsel zwischen kriminellen Organisationen (böse Fraktionen), muss eine Zivilzeit von 72 Stunden eingehalten werden.

§3.2 Ist ein Spieler länger als 4 Wochen in einer kriminellen Organisation gewesen, so entfällt §3.1.

§4 - Ränge der Fraktionen

§4.1 Das befördern eines Members auf einen höheren Rang ist erst nach 1. Woche möglich.

§4.2 Beim Invite darf ein Member maximal Rang 1 gesetzt bekommen.

4.2.1 Ausnahmen zu §4.2:

- Versetzungen zwischen Staatsfraktionen (Beamte) - bei einer Versetzung zwischen den Staatsfraktionen darf der zuletzt erreichte Rang beibehalten werden.

- User, die bereits Teil der Fraktion gewesen sind, dürfen mit Rang 2 in die Fraktion aufgenommen werden.

§4.3 Bei einem Rang wechsel von Rang 2 auf Rang 3 im SAPD und von Rang 1 auf Rang 2 der N.A.M.E. muss nun ein Grundwehrdienst Zeugnis vorliegen.

§5 - Fraktionsforen

§5.1 Die einzelnen Fraktionsforen gehören den einzelnen Fraktionen, diese verfügen auch über den Inhalt der Foren.

§5.2 Mindestinhalte, die von der Leadership in den Fraktionsforen erstellt werden müssen sind:

- Mitgliederliste (mit Ein- und Austrittlogs der Member)
- Bewerbungsstatus
- Bewerbungsvoraussetzungen
- Beschwerdevorlage und/oder Beschwerdeweg

§5.3 Die Rang Bezeichnungen im Forum (Mitgliederliste) müssen mit den Rängen InGame übereinstimmen.

§6 - Teamspeak

6.1 Der Teamspeakserver stellt ein Angebot der TerraTex Community dar, das Serverteam hat das Recht, einzelne Personen diesem zu verweisen.

6.2 Jedes Mitglied einer Fraktion hat die Pflicht sich im Teamspeak einzufinden, sobald sich diese auf dem MTA:SA-Server einloggt.

6.2.1 Jeder Leader hat die Pflicht darauf zu achten, das Ihre Member auf dem TS³ Server erreichbar sind. (Ausnahmen sind möglich)

6.3 Das setzen von Fraktionstags ([SAPD], [N.A.M.E.], [LLS], [CF], (...)) vor dem Nicknamen im Teamspeak ist freiwillig.

Erstellt von: [Johann](#) Letzte Änderung: [Johann](#)

Erstellt am: 25.01.2020 Letzte Änderung am: 04.04.2020