

Blacklist V – Regelwerk

Midcore Roleplay Server

Anfängerfreundlich • Fair

Gültigkeit: Dieses Regelwerk gilt für den gesamten Server (Ingame, Voice, Text, Discord/Support soweit serverbezogen). Mit Betreten des Servers akzeptierst du alle Regeln.

Grundsatz: Roleplay steht jederzeit über Gameplay, Gewinnen oder persönlichen Vorteilen.

0. Leitlinien (für alle Situationen)

Diese Leitlinien gelten immer – auch dann, wenn ein Sonderfall nicht explizit geregelt ist:

1. **Realismus:** Handle so, wie es eine reale Person in der Situation tun würde.
2. **Fairness:** Erzeuge spielbares RP für alle Beteiligten (nicht nur für dich).
3. **Konsequenzen:** Verletzungen, Angst, Risiken und Folgen müssen ausgespielt werden.
4. **Keine Grauzonen-Ausnutzung:** Wenn etwas nur durch Regel-Lücken funktioniert, ist es verboten.
5. **Team-Entscheidung:** Im Zweifel entscheidet das Team im Sinne des Roleplays.

Grauzonen-Klausel (verbindlich): Alles, was dem Roleplay eindeutig schadet, ist verboten – auch ohne explizite Regel.

1. Begriffe & Definitionen (bindend)

Diese Definitionen sind maßgeblich für Support- und Regelentscheidungen.

1.1 IC / OOC

- **IC (In Character):** Alles, was deine Rolle weiß, sagt, tut oder wahrnimmt.
- **OOC (Out of Character):** Alles außerhalb des Roleplays (Discord, Reallife, Stream, Chat, technische Infos, Zuschauerchat).

Trennungspflicht: OOC-Informationen dürfen niemals im IC genutzt werden.

1.2 FailRP

FailRP ist jedes Verhalten, das unrealistisch ist oder Konsequenzen ignoriert. Beispiele (nicht abschließend):

- Ignorieren schwerer Verletzungen (z. B. nach Schüssen sprinten, kämpfen, fliehen ohne Ausspielen)
- Lebensmüde Aktionen ohne Not (z. B. in überlegene Waffenlage rennen)
- Unrealistische Flucht/Handlungen nur um „zu gewinnen“

1.3 PowerRP

PowerRP liegt vor, wenn du Handlungen erzwingst, die anderen keine realistische Reaktion ermöglichen. Beispiele (nicht abschließend):

- „Ich fessele dich sofort“ ohne RP-Interaktion
- Aktionen, bei denen dem Gegenüber keine Wahl oder Gegenreaktion bleibt

1.4 Metagaming

Metagaming ist die Nutzung von OOC-Wissen im IC. Beispiele: Positionen/Pläne aus Discord/Stream/Chat im RP verwenden, Identitäten über OOC-Wissen „erraten“.

1.5 RDM / VDM

- **RDM (Random Deathmatch):** Töten ohne klaren, ausgespielten RP-Grund.
- **VDM (Vehicle Deathmatch):** Überfahren/rammen zum Töten ohne RP-Grund oder außerhalb realistischer Verhältnismäßigkeit.

1.6 Combat Logging

Combat Logging ist das Verlassen des Spiels, um einer laufenden RP-Situation zu entgehen (Flucht vor Konsequenzen).

2. Allgemeine Serverregeln

2.1 Respekt & Verhalten

1. **Respektpflicht:** Beleidigungen, Provokationen, Herabwürdigungen und toxisches Verhalten sind untersagt.
2. **Kein OOC-Stress im IC:** OOC-Konflikte dürfen nicht ins RP übertragen werden.
3. **Kein Belästigen/Griefing:** Gezielt RP zerstören oder andere permanent stören ist verboten.

2.2 Kommunikation (Voice)

1. **Voice-RP ist Pflicht.**
2. **Kein OOC-Talk im IC-Voice:** Technische Probleme kurz und klar ansagen („Micro laggt, 10 Sek.“), dann zurück ins RP.
3. **Soundboards/Voicechanger:** Nur, wenn realistisch und nicht spammy. Kein Missbrauch zur Unkenntlichkeit oder Störung.

2.3 Anweisungen & Team

1. **Admin-Anweisungen sind sofort zu befolgen.**
2. Diskussionen über Entscheidungen erfolgen **nachträglich** im Support – nicht während der Situation.
3. Lügen im Support oder Manipulation von Beweisen ist ein schwerer Regelverstoß.

2.4 Bugs, Exploits, Cheats

1. **Exploits/Bugs dürfen nicht genutzt werden.**
2. Wer einen Bug findet, meldet ihn dem Team.
3. Cheats/unerlaubte Tools führen i. d. R. zu permanenten Strafen.

2.5 AFK-Regeln

1. AFK gehen, um RP zu vermeiden, ist verboten.
2. AFK während Festnahmen, Überfällen, Gesprächen, Verfolgungen oder Konflikten ist verboten.

2.6 Combat Logging / Verbindungsabbrüche

1. Absichtliches Ausloggen zur Flucht ist verboten.
2. Bei echten Crashes/Disconnects: schnellstmöglich zurückkehren und ggf. im Support melden.

2.7 Charaktere & Multichar

1. Wissen/Beziehungen/Feindschaften dürfen nicht zwischen Charakteren übertragen werden.
2. Kein Charakterwechsel, um Konsequenzen zu umgehen.
3. Fraktionen dürfen nicht „parallel“ mit mehreren Charakteren ausgenutzt werden.

3. Anfänger-Schutz

Blacklist V ist anfangerfreundlich – das bedeutet Schutz und Anleitung, nicht Freifahrtschein.

1. **Anfänger dürfen nicht gezielt ausgenutzt werden** (z. B. „Farmen“ durch Überfälle/Entführungen).
2. **Erstfehler werden erklärt** (wenn erkennbar und nicht böswillig).
3. **Überforderung vermeiden:** Situationen müssen für Anfänger spielbar bleiben.
4. **Missbrauch des Anfängerstatus ist verboten.** Wiederholtes Fehlverhalten hebt den Bonus auf.

4. Realismus: Leben, Schmerzen, Verletzungen

4.1 Angst ums Leben

1. Bei Waffenbedrohung ist realistische Angst Pflicht.
2. Selbstmord/„suicide by cop“ zur Flucht vor Konsequenzen ist verboten.

4.2 Verletzungen & Konsequenzen

1. Schussverletzungen und schwere Unfälle sind **lebensbedrohlich** auszuspielen.
2. Kein Sprinten/Boxen/Verfolgen nach schweren Verletzungen.
3. Nach schweren Ereignissen sind Nachwirkungen realistisch darzustellen.

5. Eskalation, Gewalt & Waffen

5.1 Eskalationsprinzip (Pflicht)

Eskalation muss grundsätzlich stufenweise erfolgen:

1. Kommunikation / Forderung
2. Drohung / Einschüchterung
3. Körperliche Gewalt
4. Schusswaffen (letztes Mittel)

Ausnahme: **unmittelbare Lebensgefahr** (z. B. es wird bereits geschossen).

5.2 Körperliche Gewalt

1. Gewalt muss im RP begründet sein.
2. Kein Spam-Schlagen oder „Stunlock“-Missbrauch.

5.3 Schusswaffen – Grundregeln

1. Schusswaffen sind das letzte Mittel.
2. Kein „Shoot first“ ohne akute Gefahr.
3. Kein „Finishen“ am Boden.
4. Kein Dauerfeuer ohne realistischen Grund.

5.4 RDM/VDM (Null-Toleranz)

RDM/VDM ist strikt verboten und wird konsequent sanktioniert.

6. New Life Rule (NLR)

Nach dem Tod gilt:

1. Keine Erinnerung an die Situation, Beteiligte, Gründe.
2. Kein Zurückkehren an den Ort des Geschehens.
3. Keine Rachehandlungen.
4. Sperrzeit: **30 Minuten**.

7. Fahrzeuge, Verkehr & Verfolgungen

7.1 Verkehrsregeln

1. Grundsätzlich gelten Verkehrsregeln und realistisches Fahrverhalten.
2. Unrealistische Stunts ohne Not sind verboten.

7.2 Fahrzeuge als Waffen

1. Fahrzeuge dürfen nicht zum Töten eingesetzt werden.
2. Absichtliches Überfahren/Rammen außerhalb realistischer Verhältnismäßigkeit ist VDM.

7.3 Verfolgungsjagden

1. Verhältnismäßigkeit wahren.
2. Abbruch, wenn die Situation unverhältnismäßig gefährlich wird.

8. Safezones

In Safezones ist **jegliche Gewalt** verboten.

Safezones (mindestens): Krankenhaus, Polizeirevier, Spawnpunkte, Supportbereiche.

Safezone-Missbrauch ist verboten:

- Flucht in Safezones, um laufendem RP zu entgehen
- Provokation in Safezones

9. Support-Regeln

1. Supportfälle werden sachlich und respektvoll geklärt.
2. „Admin regelt das“ ist IC tabu.
3. Drohen mit Clips/Reports ist verboten.
4. Beweise (Clips) werden ausschließlich im Support eingereicht.

10. Admin Jail

10.1 Zweck

Admin Jail dient der Ahndung von Regelverstößen, dem Schutz des laufenden Roleplays und der Schulung.

10.2 Regeln im Admin Jail

1. Admin Jail ist **OOO** – kein RP.
2. Respektvolles Verhalten ist Pflicht.
3. Ausloggen/Serverwechsel ist verboten.
4. Admin-Anweisungen sind bindend.

10.3 Lernprinzip

Admins können Lernaufgaben vergeben (Regel erklären, korrekte Alternative beschreiben). Verweigerung kann zu Verlängerung führen.

11. Fraktionen (PD / EMS / Gangs)

11.1 Allgemein

1. Fraktionen haben Vorbildfunktion.
2. Machtmissbrauch ist verboten.
3. Fraktionsinterne Regeln stehen unter dem Serverregelwerk.

11.2 Police Department (PD)

1. Deeskalation ist Pflicht.
2. Schusswaffen nur bei akuter Gefahr.
3. Verhältnismäßigkeit bei Verfolgungen und Maßnahmen.
4. **Rechtebelehrung bei Verhaftung:** Bei einer Festnahme müssen die Rechte der betroffenen Person **bereits beim Klicken/Fesseln** klar und hörbar vorgelesen werden.
5. **Rechtebelehrung bei Vernehmung:** Wird eine Person zu einer Vernehmung vorgeladen, müssen die Rechte **vor Betreten des Befragungsraumes** vollständig und verständlich vorgelesen werden.
6. Eine Vernehmung ohne vorherige Rechtebelehrung gilt als **ungültig ausgespielt**.
7. **Haft auf Verdacht ist verboten:** Es darf **keine Haftzeit allein auf Verdacht** oder Vermutungen angesetzt werden.
8. Eine Haftstrafe darf nur erfolgen, wenn der **Tatbestand eindeutig festgestellt** wurde. Grundlage hierfür sind:
 - gesicherte Beweislage,
 - glaubhafte Zeugenaussagen,
 - sowie die Befragung des vermeintlichen Straftäters.
9. Ohne ausreichende Beweislage ist die Person freizulassen oder es sind weitere Ermittlungen auszuspielen.

11.3 EMS

1. Absolute Neutralität.
2. Medizinisches RP ist verpflichtend.
3. Eigene Sicherheit geht vor.

11.4 Gangs

1. Keine Kill-on-Sight-Fraktionen.
2. Eskalationsstufen sind Pflicht.
3. Anfänger sind besonders zu schützen.

12. Crime- & Gang-Regelwerk (erweitert)

12.1 Grundsatz

Crime-RP braucht Hintergrund, Aufbau, Konsequenzen und muss für alle spielbar bleiben.

12.2 Gangstruktur

- Identität, Hierarchie und langfristiges RP sind Pflicht.
- Reine „Schieß-Gangs“ sind verboten.

12.3 Überfälle & Entführungen

- Forderungen müssen realistisch sein.
- Opfer dürfen nicht erniedrigt oder zu OOC/Regelbruch gezwungen werden.
- Keine gezielte Anfänger-Jagd.

12.4 Gangkriege

Gangkriege sind Storylines, keine spontanen Massenschießereien. Zivilisten sind tabu.

13. PIT-Manöver (verbindlich)

1. PIT-Manöver müssen nicht gecallt werden.
2. PIT ist ausschließlich durch das **Police Department** erlaubt.
3. PIT ist ausschließlich **außerhalb der Innenstadt** erlaubt.
4. PIT ist nur in **sicheren Bereichen** erlaubt:
 - lange, übersichtliche Geraden
 - Freiflächen mit ausreichend Auslauf rechts und links
5. PIT ist **verboten** in:
 - Innenstadt
 - Wohngebieten
 - engen Straßen
 - Tunneln
 - auf Brücken
 - Bereichen mit hohem Verkehrsaufkommen
6. Durchführung muss kontrolliert erfolgen; mehrfaches Rammen ist verboten.

Wenn ein PIT nicht sicher durchgeführt werden kann, ist es verboten.

14. Schusscall & Schusswaffeneinsatz (verbindlich)

14.1 Schusscall

1. Ein Schusscall darf nur bei klarer Eskalation erfolgen.
2. Er gilt ausschließlich für die aktuelle Situation.
3. Ortswechsel/Unterbrechung erfordert eine neue Bewertung.

14.2 Anwendung

1. Kein Nachschießen auf unbewaffnete, flüchtende Personen.
2. Kein „Finishen“ am Boden.
3. Schusswaffen sind zur Gefahrenabwehr einzusetzen, nicht zur Rache.

15. Streaming-Regeln

15.1 Streamsniping (Null-Toleranz)

- Nutzen von Streaminfos für IC-Vorteile ist strikt verboten.
- Das gezielte Aufsuchen/Meiden anhand des Streams ist verboten.
- Weitergabe von Streaminfos an Dritte ist verboten.

15.2 Verhalten als Streamer

1. Supportfälle nicht live diskutieren.
2. Kein Bloßstellen anderer Spieler.
3. Datenschutz ist verpflichtend.
4. IC darf nicht erwähnt werden, dass jemand streamt.

16. Strafen

Strafen richten sich nach Schwere und Wiederholung:

- Verwarnung
- Admin Jail
- Kick
- Temporärer Bann
- Permanenter Bann

Unwissen schützt nicht vor Strafe.

17. Schlussbestimmung

Das Team behält sich vor, Regeln jederzeit anzupassen. Im Zweifel entscheidet das Team im Sinne des Roleplays und zur Wahrung eines fairen Spielerlebnisses.

