

Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

- [1 Allgemeines](#)
- [2 Begriffe](#)
- [3 Organisatorisches](#)
 - [3.1 Neuanmeldung](#)
 - [3.2 Chatmissionen und Bordleben](#)
 - [3.3 Dokumentation](#)
 - [3.4 Längeres Pausieren, Verlassen des Rollenspiels](#)
- [4 Das eigentliche Rollenspiel](#)
 - [4.1 Spielweise](#)
 - [4.2 Charaktere und Spezies](#)
 - [4.3 Posten](#)
 - [4.4 Beförderungen](#)
 - [4.5 Titel und Auszeichnungen](#)
 - [4.6 Star-Trek-Kanon](#)
- [5 Struktur des Rollenspiels](#)
 - [5.1 Rollenspielleiter](#)
 - [5.2 Flottenkommando](#)
 - [5.3 Personaladministration](#)
 - [5.4 Spielkomponenten](#)
 - [5.4.1 Neue Spielkomponenten](#)
- [6 Regelverletzungen](#)
- [7 Änderungen des Regelwerks](#)
- [8 Schlussbestimmungen](#)

TZN Rollenspiel Regelwerk

Wenn ihr euch für das **TrekZone Network Star Trek Rollenspiel** anmeldet oder in ihm mitspielt, erkennt ihr unser **Regelwerk** in vollem Umfang an. Bitte haltet euch an diese Regeln, damit wir alle gemeinsam Spaß haben können.

1 Allgemeines

- Unser Rollenspiel ist ein Chat- und Forenrollenspiel, bei dem der Spielschwerpunkt auf dem Chat liegt. Das heißt: die Teilnahme an den Chatmissionen ist verpflichtend, das heißt vor allem, rechtzeitiges Abmelden ist eine Form des Respekts seinen Mitspielern gegenüber. Die Teilnahme am sogenannten Bordleben im Forum hingegen wird sehr gerne gesehen, ist aber nicht verpflichtend.
- Bitte bemüht euch in euren Beiträgen um korrekte Rechtschreibung und Grammatik. Nutzt bei Bedarf die Rechtschreibprüfung, die viele moderne Browser mittlerweile haben.
- Unser Rollenspiel lebt von der Partizipation seiner Spieler. Vorschläge und konstruktive Kritik sind daher immer gern gesehen. Tragt Kritik aber bitte sachlich vor. Falls es zu Meinungsverschiedenheiten kommt, bedenkt bitte, dass hinter dem Computer am anderen Ende der Leitung ein [Mensch](#) sitzt.
- Eine gewisse Aktivität im Forum ist ebenfalls verpflichtend. Da viele Spieler über das Mail-System (PN-System) des Forums andere Spieler anschreiben, sollte man alle paar Tage wenigstens einmal reinschauen.

2 Begriffe

- **(Chat-)Mission:** Eine Geschichte, die im IRC gespielt wird. Vergleichbar mit einer Episode der Star Trek-Serien.
- **Bordleben (BL)** : Das Bordleben findet zwischen den Missionen statt. Es kann dabei helfen, seinen Charakter, im Dialog mit anderen Spielfiguren, tiefer auszugestalten und ihm mehr Kontur zu verleihen. Hier können auch die Hintergründe des eigenen Charakters mehr ausgeleuchtet werden.
- **Offplay:** Häufig auch ooc (out of character) genannt, hat sich bei uns das Wort offplay eingebürgert. Es bezeichnet alles, was nicht direkt im Spiel geschieht. Das Offplay hat also keinen direkten Einfluss auf Spiel und Handlungen, sondern dient der Absprache für die Spieler untereinander. Schreibt Offplay-Kommentare während des Chatspiels oder in Inplay-Forenbeiträgen bitte in eckigen Klammern.
- **Inplay:** Als Inplay wird alles betrachtet, was die Charaktere im Spiel erleben oder sonst im Spiel fiktiv geschieht. Bitte achtet darauf, dass eure Charaktere nicht in jedem Falle auch über euer Offplay-Wissen verfügen.
- **(Spiel-)Komponente:** Als Spielkomponenten werden die einzelnen Einheiten unseres Rollenspiels verstanden. In der Regel handelt es sich dabei um Raumschiffe der Sternenflotte, es können aber auch hin und wieder andere Konzepte umgesetzt werden.
- **Flottenkommando:** Das Flottenkommando im Offplay-Sinn besteht aus Spielern, die ein Auge auf den Canon werfen bzw. darauf, dass die Handlungen der Schiffe untereinander stimmig sind, und die hin und wieder ein GRS organisieren.
- **Großrollenspiel (GRS)** : Ein GRS bezeichnet eine Handlung, an der alle oder zumindest die meisten Spielkomponenten unseres Rollenspiels gemeinsam teilnehmen.
- Bitte beachtet auch unsere gängigen Abkürzungen.

3 Organisatorisches

3.1 Neuanmeldung

1. Wenn ihr am Rollenspiel teilnehmen wollt, meldet euch bitte in unserem Forum an.
 - Registrierung im Forum
 - 1. Wählt im Forum als Benutzernamen soweit möglich, den vollständigen Namen des gespielten Charakters. Achtet auf korrekte Groß- und Kleinschreibung sowie Leerzeichen.
 - 2. Verwendet im Forum bitte einen Avatar, der im direkten Zusammenhang mit dem Charakter steht, also z.B. dessen Abbild oder eine Ranggrafik. Unter „Profil bearbeiten“ könnt ihr weitere Informationen hinterlegen. Tragt bitte im Feld „Individueller Benutzertitel“ den militärischen Rang oder zivilen Posten vollständig ausgeschrieben ein und wählt die Felder „Posten“ und „Stationierung“ entsprechend. Die Signatur kann Angaben über Rang, Titel, Akademischen Grad, Name und Posten des Charakters beinhalten; achtet aber bitte darauf, dass sie nicht zu lang wird.
2. Erstcharaktere werden zunächst der Personaladministration unterstellt und absolvieren je nach Laufbahn und künftiger Spielkomponente eine entsprechende Ausbildung.
 1. Der erste Ausbildungsteil ist das Grundseminar (GS). Hier erfährt der Spieler die notwendigen Inhalte, die zur geregelten Teilnahme am Rollenspiel nötig sind. Das GS wird vom Akademiepersonal zu individuell vereinbarten Terminen gehalten. Das GS entfällt bei der Erstellung von Zweitcharakteren.
 2. Es werden i.d.R. zwei Testmissionen auf einer Spielkomponente absolviert, bei denen mindestens ein Ausbilder zugegen sein muss. Im Anschluss daran wird der Charakter auf eine Spielkomponente versetzt, soweit möglich seiner Wahl entsprechend, und ggf. befördert.

3.2 Chatmissionen und Bordleben

1. Die Teilnahme an den Missionen der eigenen Spielkomponente ist verpflichtend.

2. Wenn ihr an einer Chatmission nicht teilnehmen könnt, informiert bitte so früh wie möglich euren Komponentenleiter bzw. eure Mitspieler. Am einfachsten geht das in den jeweiligen Abmeldungsthreads der einzelnen Spielkomponenten.
3. Erscheinen nicht genügend Spieler zur Mission oder sind weder der Komponentenleiter (i.d.R. der KO) noch dessen Stellvertreter (i.d.R. XO und 2XO) anwesend, fällt die Mission aus. Sofern es sinnvoll ist und möglich erscheint, wird ein Nachholtermin angesetzt. Welche Spielerzahl im Einzelfall als „genügend“ zählt, entscheidet die Komponentenleitung gemeinsam mit dem jeweiligen Missionsleiter.
4. Die Teilnahme am Bordleben ist nicht verpflichtend. Informiert aber bitte dennoch eure Komponentenleitung bzw. eure Mitspieler, falls ihr nicht teilnehmt (insbesondere bei Handlungen, in denen euer Char benötigt wird).

3.3 Dokumentation

1. Der Hauptcomputer dient der Erfassung aller Informationen, die im Spiel anfallen. Alle Spieler sind aufgerufen, aktuelle Ereignisse im Wiki in den jeweils relevanten Artikel zu erfassen und veraltete Informationen zu korrigieren.
2. Die Dokumentation der Chatmissionen ...
 1. ... erfolgt entweder in Form eines Missionslogbuchs im Forum oder in einer ausführlichen Episodenliste im Wiki. Die Komponentenleitung entscheidet, welche Form für die Komponente gilt.
 2. ... ist spätestens 7 Tage vor der folgenden Mission vom Missionsleiter oder einem Vertreter vollständig zu veröffentlichen.
 3. ... soll die Inplay-Ereignisse der Mission neutral zusammenfassen.
3. Nach einer Mission aktualisiert die Komponentenleitung die Position der Einheit auf der Sternenkarte. Gleiches gilt, wenn sich im Bordleben die Position wesentlich ändert.
4. Jeder Spielercharakter hat einen eigenen Artikel im Wiki, der von dem jeweiligen Spieler verwaltet wird.
 1. Haltet den Lebenslauf eures Charakters stets aktuell, vor allem bei Versetzungen, Beförderungen und anderen wichtigen Ereignissen im Leben eures Charakters.
 2. Der Lebenslauf muss erstmals vor der Versetzung zu einer Spielkomponente geschrieben werden. Schreibt den Artikel in einem neutralen Stil und verseht ihn mit der Charakter-Sidebar-Vorlage, welche mindestens folgende Angaben enthalten soll: Name, Spezies, Geburtstag und -ort, Familienstand, Eltern, ggf. Geschwister, Kinder und Ehegatten, derzeitige Stationierung, Posten und Rang.
 3. Wird der Lebenslauf zu lange nicht aktualisiert, kann es zu Sanktionen, wie Beförderungsstop oder gar Degradierungen kommen.

3.4 Längeres Pausieren, Verlassen des Rollenspiels

- Wenn absehbar ist, dass ihr länger als sechs Wochen nicht am Rollenspiel teilnehmen könnt, informiert bitte euren Komponentenleiter und die Personaladministration. Dann wird im Einzelfall besprochen, ob euer Charakter beurlaubt und der Posten zur Besetzung ausgeschrieben wird. Gleiches gilt, wenn ihr beabsichtigt, das Rollenspiel zu verlassen. Die Entscheidung muss nicht endgültig sein – ihr könnt gerne später wieder einsteigen.
- Wer bei drei aufeinander folgenden Chatmissionen unentschuldigt fehlt, wird unehrenhaft aus der Sternenflotte entlassen. Auf Antrag der Komponentenleitung und mit Zustimmung der Personaladministration kann diese Regel sinngemäß angewendet werden, wenn objektiv sichtbar ist, dass ein Spieler einen Posten nur besetzt hält, ohne aktiv und regelmäßig am Rollenspiel teilzunehmen.
- Auf Wunsch löschen wir im Sinne der Europäischen Datenschutzgrundverordnung eure personenbezogenen Daten, wenn ihr das Rollenspiel verlasst. Bitte beachtet aber, dass wir Spielinhalte (Inplay-Forenbeiträge, Wiki-Artikel) nicht löschen, damit wir später den Verlauf der Handlung noch nachvollziehen können.

4 Das eigentliche Rollenspiel

4.1 Spielweise

1. Die Sternenflotte hat sich der friedlichen Erforschung des Alls verschrieben. Angehörige der Sternenflotte sollten demzufolge eine entsprechende Grundhaltung haben.
2. Spielt eure Charaktere so, dass der Spielspaß anderer Spieler nicht beeinträchtigt wird. Dazu zählt insbesondere, dass ihr euch nicht unangemessen in Handlungen/Situationen anderer Spieler einmischt und kein „Power Play“ betreibt – gebt eurem Charakter nicht nur Stärken, sondern auch Schwächen und spielt ihn entsprechend. Wenn ihr euch unsicher seid, klärt die Fragen offplay mit dem Komponentenleiter bzw. dem jeweiligen Missionsleiter.
3. Achtet darauf, dass das Wissen des Charakters nicht immer dem des Spielers entspricht.

4.2 Charaktere und Spezies

1. Eure Spielercharaktere müssen für die entsprechende Zeitperiode der Spielkomponente realistisch sein. Sie müssen einer Kanon-Spezies angehören und, sofern die Spielkomponente eine Sternenflotteneinheit ist, Föderationsbürger (im [25. Jahrhundert](#)) bzw. Menschen oder Mitglieder des Interspezies-Austauschprogramms (im [22. Jahrhundert](#)) sein.
2. Charaktere, welche die vorgenannten Bedingungen nicht erfüllen, sind nur als Zweitcharakter und nach Genehmigung durch das jeweilige Flottenkommando möglich. Voraussetzung dafür ist ein ausführlicher Lebenslauf und ggf. Hintergrundgeschichte der Spezies. (Dies gilt auch bei „Mischlingen“.)
3. Charaktere dürfen keine privaten Bindungen oder verwandtschaftliche Beziehungen zu Kanon-Charakteren aufweisen sowie nicht den gleichen Namen wie diese tragen.
4. Zweitcharaktere ...
 1. ... könnt ihr frühestens nach zwei Monaten aktiver Teilnahme am Rollenspiel und nach Rücksprache mit dem Leiter der Personaladministration erstellen.
 2. Möchtet ihr noch einen Drittcharakter spielen, so muss dies von der Personaladministration genehmigt werden. Für diese Chars gelten die selben Bestimmungen wie für Zweitcharaktere.
 3. Charaktere, die im Rahmen der Rollenspielorganisation benötigt werden, gelten nicht als Zweitcharaktere und sind von dieser Regel ausgenommen.
5. Nicht-Spielercharaktere (NSC) ...
 1. ... können von jedem Spieler erstellt werden. Sie sollten ins Wiki eingetragen werden, wenn sie regelmäßig genutzt werden. Vermerkt bitte auch, wer zum Spielen des Charakters berechtigt ist.
 2. ... dürfen ohne die Genehmigung des Komponentenleiters keinen höheren Rang als der Spielercharakter des sie erschaffenden Spielers haben.
 3. ... haben im Normalfall keinen eigenen Account im Forum. Falls es hierfür Bedarf gibt, weil der NSC beispielsweise sehr häufig gespielt wird, besprecht bitte mit eurem Komponentenleiter, ob ein Account angelegt werden soll.

4.3 Posten

Die in Spielkomponenten der Sternenflotte zu besetzenden Posten sind:

primär zu besetzende Posten

Abk.	Posten	Anmerkungen
KO	Kommandierender Offizier	
XO	Erster Offizier	
LWO	Leitender wissenschaftlicher Offizier	
CI	Chefingenieur	
LMO	Leitender medizinischer Offizier	
SC	Sicherheitschef	kombinierbar mit Taktik -> SC TO

TO	Taktischer Offizier	kombinierbar mit Sicherheit -> TO SO bzw. TO SC
CONN	Steuermann	kombinierbar mit OPS -> CONN OPS
OPS	Operationsleitungs-offizier	kombinierbar mit CONN -> OPS CONN
CNS	Counselor	

weitere Posten bei Bedarf

Abk. Posten

Anmerkungen

WO Wissenschaftsoffizier

MO Medizinischer Offizier

SO Sicherheitsoffizier

ING Ingenieur

- Zivilisten und andere Tätigkeiten nicht auf allen Schiffen möglich

4.4 Beförderungen

1. Pro Mission wird an die Spieler einer Komponente ein Missionspin vergeben. Auf Komponenten, deren Missionen im Zweiwochenrhythmus stattfinden, erhalten die Spieler zwei Pins pro Mission. Bloße Anwesenheit ohne aktive Teilnahme am Spielgeschehen wird nicht mit einem Missionspin gewertet. Nimmt der Spieler an weniger als der Hälfte einer Chatmission teil, liegt es im Ermessen der Komponentenleitung, ob ein Missionspin vergeben wird.
2. Der Missionsleiter erhält einen Leiterpin. Unvorbereitet wirkende oder unterdurchschnittlich schlechte Missionen werden nicht mit einem Leiterpin bewertet.
2. Beförderungen bis zum *Commander* bzw. bis zum *Lieutenant Colonel* können von der Komponentenleitung gemäß der unten stehenden Pintabelle beantragt werden. Die Werte sind als Mindestwerte zu verstehen. Die Beförderung wird von der Personaladministration ausgesprochen.
3. Beförderungen ab dem Rang *Captain* müssen vom Rollenspielleiter bestätigt werden.
4. Der Rang von Charakteren in der Rollenspielorganisation obliegt der Entscheidung des Rollenspielleiters.

Offizierslaufbahn (Führungsdienst)

Rang	Abk.	Missionspins	Leiterpins	Sonstige Voraussetzungen
Cadet (4th/3rd/2nd/1st)	Cdt (4/3/2/1)	-	-	Grundseminar
Ensign	Ens	-	-	Abschluss der Sternenflottenakademie u. Versetzung auf eine Spielkomponente
Lieutenant Junior Grade	Ltjg	16	1	
Lieutenant	Lt	32	4	
Lieutenant Commander	LtCmdr	66	10	
Commander	Cmdr	100	15	
Captain	Cpt	150	25	Der Charakter muss KO sein oder eine leitende Position innerhalb der Sternenflotte innehaben (F Cpt nur 1x im RS)
Fleet Captain	FCpt	250	35	Der Charakter muss KO sein oder eine leitende Position innerhalb der Sternenflotte innehaben (F Cpt nur 1x im RS)
Commodore	Com	250	35	Der Charakter muss eine hohe leitende Position innerhalb des Sternenflottenkommandos innehaben
Rear Admiral	RAdm	350	70	Der Charakter muss eine hohe leitende Position innerhalb des Sternenflottenkommandos innehaben

Vice Admiral	VAdm	350	70	Der Charakter muss eine hohe leitende Position innerhalb des Sternenflottenkommandos innehaben
Admiral	Adm	400	100	Der Charakter muss eine hohe leitende Position innerhalb des Sternenflottenkommandos innehaben
Fleet Admiral	FAdm	-	-	Nur für den Oberkommandierenden der Sternenflotte

Offizierslaufbahn (Fachdienst)

Rang	Abk.	Missionspins	Leiterpins	Sonstige Voraussetzungen
Cadet (4th/3rd/2nd/1st)	Cdt (4/3/2/1)	-	-	Grundseminar
Ensign	Ens	-	-	Abschluss der Sternenflottenakademie u. Versetzung auf eine Spielkomponente
Lieutenant Junior Grade	Ltjg	20	-	
Lieutenant	Lt	50	-	
Lieutenant Commander	LtCmdr	90	-	
Commander	Cmdr	140	-	

Offizierslaufbahn (Marines)

Rang	Abk.	Missionspins	Leiterpins	Sonstige Voraussetzungen
Private	Pvt	-	-	Grundseminar
Second Lieutenant	SLt	-	-	Abschluss der Marineausbildung u. Versetzung auf eine Spielkomponente
First Lieutenant	FLt	20	-	
Marine Captain	MCpt	50	-	
Major	Maj	90	-	
Lieutenant Colonel	LtCol	140	-	

4.5 Titel und Auszeichnungen

1. Titel und akademische Grade werden von der Personaladministration vergeben und kontrolliert.
2. Die *Sternenflotten-Kampagnenmedaillen* werden an Mitglieder der Sternenflotte verliehen, die an einer langwierigen Kampagne großer Tragweite teilgenommen haben. Diese Auszeichnung wird vom Sternenflottenkommando im Rahmen einer Großveranstaltung, wie z.B. einem [Großrollenspiel](#) (GRS), verliehen. Die Voraussetzung hierfür ist eine aktive Teilnahme an mindestens 75% der Missionen der Spielkomponente des Charakters, wobei die Gastmissionen auf den anderen teilnehmenden Spielkomponente hinzugerechnet werden können.
3. Die *Sternenflotten-Expeditionsmedaillen* werden an Mitglieder der Sternenflotte verliehen, die an einem langwierigen Einsatz (mit einer Mindestdauer von sechs Real-Life-Monaten) von hoher Bedeutung für die Sternenflotte und/oder die VFP beteiligt waren, wenn für diesen Einsatz keine spezielle Kampagnenmedaille existiert. Diese Auszeichnung wird vom Flottenkommando nach Beendigung einer beim Flottenkommando angemeldeten Rahmenhandlung einzelner (oder mehrerer) Spielkomponenten an die teilnehmenden Charaktere vergeben. Ein Antrag des Kommandierenden Offiziers für die auszuzeichnenden Spieler wird vorausgesetzt.

4.6 Star-Trek-Kanon

- Prinzipiell gilt: Star Trek-Kanon (Serien, Filme) > Rollenspiel-Kanon > Beta-Kanon (Bücher usw.). Bei widersprüchlichen Informationen gilt der höherrangige Kanon. Wie die Ereignisse der neuen Serie um

Captain Picard in unseren Rollenspielkanon eingeflochten werden, werden wir zu gegebener Zeit entscheiden.

- Das Spielen von Kanon-Charakteren und -Raumschiffen, sowie die Einführung von nichtkanonischen Schiffsklassen ist mit dem Flottenkommando abzustimmen.
- Der Rollenspielkanon (einschließlich der etablierten Informationen aus den Star-Trek-Serien und -Filmen) wird vom Flottenkommando kontrolliert. Wesentlich in die Darstellung des Star Trek-Universums eingreifende Handlungskonzepte sind daher mit dem Flottenkommando abzustimmen.

5 Struktur des Rollenspiels

5.1 Rollenspielleiter

- Der Rollenspielleiter entscheidet über die alle Offplay-Angelegenheiten und Angelegenheiten von allgemeiner Gültigkeit für das Rollenspiel.
- Er kann die Entscheidungsbefugnis für bestimmte Angelegenheiten im Einzelfall oder dauerhaft delegieren und Spieler für die Bearbeitung bestimmter Aufgaben oder Projekte heranziehen. Diese Spieler sind als erweiterte Rollenspielleitung zu verstehen.
- Der Rollenspielleiter wird durch alle Mitglieder des Rollenspiels gewählt. Wahlberechtigt sind alle Spieler, die zum Zeitpunkt des Wahlbeginns mindestens drei Monate im Rollenspiel aktiv sind. Voraussetzung, um sich zur Wahl zu stellen, ist eine mindestens einjährige Aktivität im Rollenspiel. Jeder Wähler kann über jeden Kandidaten mit „Ja“, „Nein“ oder „Enthaltung“ stimmen. Der Kandidat mit den meisten „Ja“-Stimmen gewinnt die Wahl. Bei Stimmgleichheit der „Ja“-Stimmen gewinnt der Kandidat mit weniger „Nein“-Stimmen. Haben zwei Kandidaten die gleiche Anzahl von „Ja“- und „Nein“-Stimmen, erfolgt eine Stichwahl zwischen diesen. Eine Wahl findet statt, wenn der amtierende Rollenspielleiter zurücktritt.

5.2 Flottenkommando

- Pro Zeitebene gibt es ein Flottenkommando, welches Ansprechpartner für alle Spieler in allen Inplay-Belangen ist.
- Das Flottenkommando wird vom Rollenspielleiter ernannt und besteht aus mindestens einem Spieler pro Zeitebene. Bei mehreren Spielern ist einer von ihnen zum Leiter zu ernennen.
- Das Flottenkommando wirft ein Auge auf den Kanon und achtet darauf, dass die Handlungen der Schiffe untereinander stimmig sind. Es organisiert Großrollenspiele und unterstützt bei Crossovers und dergleichen.
- Das Flottenkommando kann die Komponentenleitungen damit beauftragen, unzureichende Dokumentationen nachzuholen.

5.3 Personaladministration

- Der Rollenspielleiter ernennt mindestens einen Spieler, der für Personalangelegenheiten zuständig ist. Bei mehreren Spielern ist einer von ihnen zum Leiter zu ernennen.
- Personalangelegenheiten umfassen insbesondere Aufnahme und Ausbildung neuer Spieler, Beförderungen, Versetzungen und Entlassungen, sowie die Durchführung des Kommandolizenzseminars.

5.4 Spielkomponenten

- Spielkomponenten sollen aus mindestens 5 Spielern bestehen.
- Sie haben einen Komponentenleiter, welcher einen oder zwei Stellvertreter hat.
- In der Regel handelt es sich beim Komponentenleiter um den Kommandierenden Offizier, bei dessen ersten Stellvertreter um den Ersten Offizier und beim zweiten Stellvertreter um den Zweiten Offizier. Es besteht im Einzelfall aber auch die Möglichkeit, Offplay- und Inplay-Kommando zu trennen.
- Wenn ein Posten als Komponentenleiter bzw. dessen Stellvertreter frei wird, ist allen Spielern Gelegenheit zu geben, sich darauf zu bewerben.

- Formelle Voraussetzung ist ein erfolgreich abgeschlossenes Kommandolizenzseminar (mindestens Abschlussnote 3). Das Kommandolizenzseminar wird vom Leiter der Personaladministration oder von dessen Stellvertreter durchgeführt. Es setzt sich zusammen aus theoretischer Unterweisung sowie einer Prüfung. Bewerber für das Seminar müssen mindestens 16 Missionspins und 4 Leiterpins haben.
- Ist absehbar, dass nicht mindestens zwei Bewerber die vorgenannten Voraussetzungen erfüllen, kann der Rollenspielleiter Ausnahmen zulassen.
- Die Wahl des Komponentenleiters erfolgt durch den Rollenspielleiter, den Leiter des Flottenkommandos der jeweiligen Zeitebene und den Leiter der Personaladministration. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Rollenspielleiters. Gleiches gilt, wenn eine Abwahl erforderlich sein sollte.
- Die Wahl des Stellvertretenden Komponentenleiters erfolgt durch den Rollenspielleiter, den jeweiligen Komponentenleiter und den Leiter der Personaladministration. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Komponentenleiters. Gleiches gilt, wenn eine Abwahl erforderlich sein sollte.
- Hat ein erfolgreicher Bewerber zum Zeitpunkt der Wahl keinen geeigneten Spielercharakter, um den Posten Inplay glaubwürdig besetzen zu können, entscheidet der Leiter der Personaladministration nach Rücksprache mit dem Spieler über die Vorgehensweise; denkbar sind beispielsweise eine Beförderung bei der [Ränge](#) übersprungen werden, das Anlegen eines neuen Chars mit geeignetem Rang/Lebenslauf oder die Trennung von Offplay- und Inplay-Kommando.
- Die zweiten Stellvertreter (i.d.R. 2XO) sind die „Nachwuchskräfte“ für Kommandoposten und werden vom Komponentenleiter ernannt.
- Ein Spieler kann maximal zwei Komponenten leiten, wenn zum Zeitpunkt des Bedarfs kein für den Posten qualifizierter Spieler zur Verfügung steht.

5.4.1 Neue Spielkomponenten

1. Jeder Spieler kann eine neue Spielkomponente vorschlagen.
2. Der Rollenspielleiter entscheidet, ob die Spielkomponente gestartet wird. Folgende Bedingungen sind für eine Genehmigung zu erfüllen:
 - Mindestens fünf interessierte Spieler
 - Inplay muss eine Verbindung mit den restlichen Spielkomponenten des Rollenspiels bestehen
 - Ein Handlungskonzept für die Probezeit (i.d.R. drei Real-Life-Monate)
 - Ein für die Leitung der Spielkomponente geeigneter Spieler sowie ein Stellvertreter müssen vorhanden sein.
3. Zur realistischen Darstellung können die Charaktere der Komponentenleitung mit an die Gegebenheiten angemessenen Rängen ausgestattet werden. Voraussetzung hierfür ist eine entsprechende Pinzahl bei einem bereits bestehenden Charakter des betreffenden Spielers. Eine Versetzung oder weitergehende Beförderung des Charakters kann erst mit nachträglichem Erreichen der von der Pintabelle geforderten Mindestwerte durchgeführt werden.
4. Es wird maximal eine neue Spielkomponente im Quartal gestartet.
5. Nach Ablauf der Probezeit entscheidet der Rollenspielleiter, ob die Spielkomponente weiter fortgesetzt wird.

6 Regelverletzungen

1. Die Spieler erkennen an, dass die Karriere ihres Charakters mitunter nicht immer nur „nach oben“ geht. Sollte es zu einer Degradierung kommen, ist eine Beförderung in den alten Rang frühestens nach Ablauf von vier Real-Life-Monaten möglich.
2. Verstößt ein Charakter inplay gegen Direktiven, Befehle, völkerrechtliche Verträge o.Ä., sind als Strafen je nach Schwere des Verstoßes insbesondere ein Verweis (mit entsprechender Beförderungssperre), Disziplinararrest, Haft, Ausgangsbeschränkungen des Charakters oder Degradierungen möglich. Die Komponentenleitung entscheidet über die Strafe und teilt sie der

Personaladministration mit. Im Falle einer möglichen Degradierung oder dauerhaften Inhaftierung ist die Personaladministration und ggf. das jeweilige Flottenkommando im Vorfeld in die Entscheidung einzubeziehen. Der Rollenspielleiter ist Offplay-Berufungsinstanz. Der Fall ist durch den betreffenden Spieler im Wiki-Artikel des Charakters zu dokumentieren.

3. Verstöße gegen das Regelwerk können geahndet werden mit Beförderungsverbot, Nichtzulassung zu weiterführenden Lehrgängen oder Spielgremien (bzw. Entfernung aus selbigen), einer anderen zweckmäßigen Strafe sowie als ultima ratio dem Ausschluss aus dem Rollenspiel. Der Leiter der Personaladministration und der zuständige Komponentenleiter entscheiden über die Strafe. Der Rollenspielleiter ist Berufungsinstanz. Nach Möglichkeit ist eine Inplay-Begründung für die Degradierung (oder Inhaftierung) zu finden. Der Fall ist durch die Personaladministration in der nichtöffentlichen Personalakte zu dokumentieren.
4. Ausschlüsse aus dem Rollenspiel sowie Strafen gegen einen Komponentenleiter oder ein Mitglied des Sternenflottenkommandos müssen vom Rollenspielleiter ausgesprochen werden.
5. Das Abwerben von Spielern zu anderen Rollenspielen ist verboten und führt zum sofortigen Ausschluss des abwerbenden Spielers aus dem Rollenspiel.

7 Änderungen des Regelwerks

1. Regeländerungen können von jedem Spieler beantragt werden.
 1. Der Rollenspielleiter entscheidet entweder selbst über die Regeländerung oder stellt sie zur Abstimmung.
 2. Ein Viertel der Spieler kann beantragen, dass alle Spieler über die Regeländerung abstimmen. Stimmberechtigt sind alle aktiven Spieler.
 3. Im Falle einer Abstimmung durch die Spieler gilt die Regeländerung bei einer einfachen Mehrheit (mehr als die Hälfte der abgegebenen Stimmen) als angenommen. Regeländerungen betreffend Regelverletzungen sowie der Stellung bzw. Befugnisse des Rollenspielleiters gelten als angenommen, wenn die Mehrheit der stimmberechtigten Mitglieder zugestimmt (mehr als die Hälfte der Spieler).
2. Der Rollenspielleiter kann das Regelwerk – mit Ausnahme der Regelungen zu Regelverletzungen und zu den Befugnissen des Rollenspielleiters – eigenständig ändern und ergänzen. Er muss diese Änderungen, sofern sie nicht nur formeller Natur sind, ankündigen. Die Änderung tritt nach 14 Tagen in Kraft, wenn nicht ein Viertel der Spieler eine Abstimmung darüber verlangt. (Verfahren wie oben)

8 Schlussbestimmungen

1. Die Weisungen des Sternenflottenkommandos ergänzen das Regelwerk und sind ebenso zu befolgen.
2. Tritt ein Fall ein, der nicht von den Regeln abgedeckt ist, entscheidet der Rollenspielleiter darüber. Entscheidungen von erheblicher Tragweite sind vom Oberkommando zu beschließen. Die Regeln sind um den eingetretenen Fall zu erweitern, wenn absehbar ist, dass dieser oder ein ähnlicher Fall erneut eintreten kann.