

REGELWERK

Vorwort

Bei Zuwiderhandlung gegen dieses Regelwerk behält sich der AdMiN das Recht vor, jederzeit und ohne Vorwarnung den Ausschluss eines Spielers vom Server zu veranlassen. In der Regel wird in solchen Fällen der Oberste Gerichtshof einberufen.

Das Ausmaß jeglicher Strafe ist dem AdMiN oder dem Obersten Gerichtshof vorbehalten.

Die Richter sind durch einen Demokratischen Prozess vor Inkrafttreten dieses Regelwerks bestimmt worden, die Dienstreihenfolge der Richter lautet wie folgt:

1. Florian TheHoe
2. Rattlesnak
3. Loe

Die Serverrichter können grundsätzlich nicht entmachtet werden. Ausnahmen bilden Volksabstimmungen mit einer Mehrheit von zwei Drittel oder der bevollmächtigte AdMiN.

Änderungen am Rechtssystem können nur mit einer zweidrittel Mehrheit aller Legislativorgane und der Zustimmung des AdMiN erfolgen. Dieser kann auch ohne die Zustimmung der Legislative Regeländerungen vornehmen und hat diesbezüglich ein Vetorecht.

Alle Richter sind in ihrer Position der Neutralität verpflichtet. Bei Nichteinhaltung droht Aberkennung der Richterschaft und strafrechtliche Verfolgung.

Bei Zeugenaussagen sind selbige verpflichtet die Wahrheit und nichts als die Wahrheit auszusagen. Bei Nichtbefolgung droht in der Regel Geldstrafe.

„Ignorantia legis non excusat.“

(„Unwissenheit schützt vor Strafe nicht.“)

Dieses Regelwerk tritt sofort, mit Veröffentlichung auf den offiziellen Portalen, linktr.ee/flo.thehoe, steepangle.uk oder a-site.uk in Kraft. Alle Vorgängerversionen verlieren damit auch ihre Gültigkeit.

Beim Beitritt des Servers server.a-site.uk erfolgt automatisch die vollständige Zustimmung und Anerkennung dieses Schriftstücks und allen Anlagen.

Inhaltsverzeichnis

REGELWERK

Vorwort

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

§1 Verhalten

§2 Grundstücke

§3 Judikative

§4 Staaten

§5 Verkehrsordnung

§6 Kampf

§7 Allgemeines

§8 Internationale Behörden

§9 Strafen und Durchsetzung

Anlagenverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

Dieses Verzeichnis enthält jegliche Abkürzungen, die in diesem Schriftstück und sämtlichen Beilagen verwendet werden und nicht durch Kontext oder anderweitige Erklärung beschrieben werden.

| | | |
|-----|---|---------------|
| Ð | Symbol für Diamanten und somit auch „Terra“ | [UTF-8] #272 |
| OGH | Oberster Gerichtshof | |
| © | Symbol der steepangle Aktiengesellschaft | [UTF-8] #9412 |
| TRA | „Terra“, offizielle Währung, $1 \text{ TRA} \triangleq 1 \text{ Ð}$ | |
| ₣ | Symbol für „Terra“ und somit auch Diamanten | [UTF-8] #358 |

§1 Verhalten

1.1 HASSREDE

Jegliche Form von Hassrede, einschließlich beleidigender oder herabwürdigender Äußerungen, kann zur Anzeige gebracht werden und wird mit Strafzahlungen geahndet. Jeder hat das Recht, respektvoll behandelt zu werden.

1.2 SPAM & CAPS

Spam und die übermäßige Verwendung von Großbuchstaben (Caps) sind generell verboten. Das wiederholte Schreiben von Nachrichten, Nachrichtenpassagen oder das ständige Großschreiben einzelner Wörter ist als Regelverstoß anzusehen.

1.3 AUSDRUCKSFORMEN

Jegliche diskriminierenden oder menschenverachtenden Ausdrucksformen, insbesondere in Bezug auf Nationalsozialismus, Sexismus, Homophobie und Rassismus, werden mit einem sofortigen Bann geahndet, das Recht auf Anhörung und einen Prozess entfällt hierbei.

1.4 PSYCHISCHE MANIPULATION

Das bewusste Provozieren, Bedrohen oder Erpressen anderer Spieler ist verboten. Ebenso sind betrügerische Verträge oder Angebote illegal.

§2 Grundstücke

2.1 BAURECHT

Das Manipulieren von fremden Bauwerken oder Grundflächen ist ohne ausdrückliche Genehmigung untersagt.

2.2 AUFENTHALT

Das Betreten von annektierten Grundflächen ist grundsätzlich verboten. Wie auch im Falle des Baurechts ist eine Ausdrückliche Zustimmung von Nöten.

Im Zuge unregelmäßiger Kontrollen gegen Regelverstöße kann diese Regelung vom AdMiN oder dem Obersten Gerichtshof außer Kraft gesetzt werden.

2.3 MOBS

Das Verändern jeglicher Mob-Zustände ist ohne ausdrückliches Einverständnis nicht gestattet, sofern dieser Mob sich auf dem Grundstück eines anderen Spielers befindet oder einem anderen Spieler gehört. Sollte sich ein Mob des Spielers A auf dem Grund von Spieler B befinden, so hat Spieler B das Recht, diesen Mob von seinem Grund zu entfernen, aber nicht das Recht diesen Mob zu verletzen oder zu manipulieren.

2.4 ITEMS

Das Entwenden oder Modifizieren von Items ist, genau wie das Ablegen oder Einsammeln, nur mit Einverständnis des Grundbesitzers bzw. des Kisten- oder Barrel- Besitzers erlaubt. Für Inventare gelten dieselben Richtlinien.

§3 Judikative

3.1 ANHÖRUNGSRECHT

Sollte jemand eine Strafe, die nicht durch einen Gerichtsprozess endgültig beschlossen wurde für nicht angemessen halten, so hat diese Person das Recht auf eine objektive Neuentscheidung, durch eine dritte, unvoreingenommene Instanz. Dazu wird ein weiterer Richter oder eine unabhängige Kommission herangezogen.

3.2 GERICHTSKOSTEN

Die Gerichtskosten werden nach Abschluss jedes Verhandlungstermins von dem dort leitenden Richter verhängt. Die Höhe dieser Kosten variiert durch Dauer und Aufwand der jeweiligen Verhandlung.

Die Kosten für Verteidigungen und Gericht sind im Falle eines Schuldspruchs vollständig vom Schuldner zu übernehmen. Die Verteidigerkosten, die dem Schuldner vom Kläger angerechnet werden, dürfen die zweifache Menge der verbuchten Verhandlungskosten nicht überschreiten.

Wenn kein Schuldspruch erfolgt, hat jeder seine Anwaltskosten selbst zu tragen und die Verhandlungskosten werden dem Kläger zu 50% angerechnet.

3.3 VERTEDIGUNGSRECHT

Jeder hat das Recht sich vor Gericht selbst zu verteidigen. Vertretungen durch Rechtsbeistände sind zugelassen, aber nicht notwendig.

Die Anwaltskosten müssen entsprechend §3.2 verrechnet werden. Diese Kosten müssen vor der Verhandlung schriftlich fixiert werden und beim Gericht eingereicht werden, ansonsten kann der Schuldner die Zahlung verweigern.

§4 Staaten

4.1 GRÜNDUNG

4.1.1 BEDINGUNGEN

Das Recht zur Gründung eines Staates hat grundsätzlich jedes Servermitglied. Das Gründungs-verfahren muss in allen Fällen vom Obersten Gerichtshof geprüft und genehmigt werden. Hierbei müssen dem Obersten Gerichtshof die folgenden Informationen übergeben werden.

- | | |
|------------------------------|------------------------|
| • Gründungsmitglieder | insbesondere Oberhaupt |
| • Staatsform | und Gewalteinteilung |
| • Staatsgebiet | mit Kartenausschnitt |
| • Staatsname | mit Abkürzung |

4.1.2 Verfassung

Diese ist verpflichtend und muss vor Gründung beim Obersten Gerichtshof eingereicht werden. Diese Verfassung muss folgende Informationen enthalten.

- | | |
|---|-------------------------------|
| • Präambel | Werte und Ziele des Staates |
| • Staatsorgane | Regierung, Gericht, Parlament |
| • Gewaltenteilung | falls vorhanden |
| • Grundrechte | |
| • Gesetzgebungsverfahren | |
| • Staatsführung | Rolle, Wahl oder Ernennung |
| • Regelung zur Verfassungsänderung | |

4.1.3 Prüfungsverfahren

- Funktionalität und Klarheit der Verfassung
- Stabiler Staatskern
- Keine Konflikte mit bestehenden Staaten
- Achtung der Grundrechte

4.2 SERVERBEFUGNISSE

4.2.1 Verfassung

Der Server, der Oberste Gerichtshof, darf Änderungen oder Ergänzungen fordern. Die Staaten sind verpflichtet die CDMU über jegliche Verfassungsänderungen in Kenntnis zu setzen. Sollte der Oberste Gerichtshof die Verfassung für unzulässig erklären, so verliert der Staat seinen Status als solchen.

4.2.2 Interstaatliche Angelegenheiten

Der Oberste Gerichtshof hat das letzte Wort bei interstaatlichen Konflikten, Grenzstreitigkeiten oder Eskalationen.

Die Staaten sind angehalten diese jedoch eigenständig, durch Diplomatie zu lösen. Andernfalls können Staaten den Obersten Gerichtshof heranziehen, sofern dieser sich noch nicht eingeschaltet hat.

4.2.3 Serverautorität

Die Serverweiten Grundregeln müssen, ebenso wie die Anordnungen des Obersten Gerichtshof anerkannt und eingehalten werden. Bei Nichtbeachtung ist der Staatsstatus nicht mehr gültig.

4.2.4 Zentrale Datenverwaltung

Sämtliche Änderungen an Verfassung und Gesetzen sind unverzüglich an den Obersten Gerichtshof oder die CDMU zu melden. Der Oberste Gerichtshof kann diese Änderungen gegebenenfalls ablehnen beziehungsweise Aufheben.

Die aktuelle Version von Verfassung sowie Gesetzestext ist beim Obersten Gerichtshof oder der CDMU einzureichen.

Interstaatliche, sowie schwerwiegende Innerstaatliche Konflikte oder Notstände sind ohne Verzögerung an den Obersten Gerichtshof zu Melden.

§5 Verkehrsordnung

5.1 Hochgeschwindigkeitsverkehr

Für Kraftfahrzeuge und Luftfahrzeuge gilt ausnahmslos eine bauartbedingte Höchstgeschwindigkeit von 40 Metern pro Sekunde.

Die Überschreitung einer Höchstgeschwindigkeit von 30 Metern pro Sekunde muss allerdings in vorhinein bei der ITCA beantragt werden.

5.2 Internationaler Verkehr

Als international gilt jeglicher Verkehr, der die Grenzen eines Staates oder einer Basis überschreitet, das heißt, sich auf mindestens einem Streckenabschnitt mehr als 100 Meter von einer baulichen Anlage befindet, sofern diese keine Bahntrasse darstellt.

Die Errichtung, Erweiterung oder der Betrieb einer internationalen Trasse ist nur mit vorheriger Genehmigung der ITCA zulässig.

Mit der Genehmigung wird der Trasse eine verbindliche Bauhöhe zugewiesen, die nicht über- oder unterschritten werden darf. Zudem ist ein Trassenprofil festzulegen.

5.3 Nationaler Verkehr

Als national gilt jeder Verkehr, der die Grenzen eines Staates oder einer Basis nicht überschreitet, das heißt, sich auf keinem Streckenabschnitt weiter als 100 Meter von einer baulichen Anlage befindet, sofern diese keine Bahntrasse darstellt.

Nationale Trassen unterliegen der Zuständigkeit des jeweiligen Betreibers. Dieser ist verpflichtet, sich vor Baubeginn bei der ITCA bekanntzugeben.

Nach erfolgter Bekanntgabe ist es dem Betreiber gestattet, eigene Trassenregularien in dessen Operationsgebiet zu erlassen. Diese sind im Sinne der zentralen Datenverwaltung der CDMU oder der ITCA mitzuteilen.

5.4 Fahrplanmäßiger Verkehr

Sämtliche Linienfahrpläne sind ausnahmslos bei der CDMU oder der ITCA bekanntzugeben.

Die Eintragung sowie Änderung von Linien im Navigationssystem dürfen nicht durch den Betreiber selbst erfolgen.

Ein entsprechender Antrag ist bei der ITCA zu stellen. Der das Recht auf Eintragungen beim Navigationssystem vorbehalten ist.

5.5 Sanktionen bei Verstößen

5.5.1 Allgemeine Bestimmungen

Verstöße gegen die Bestimmungen dieses Paragraphen können durch den Obersten Gerichtshof und die ITCA geahndet werden.

Die Sanktionen richten sich nach Art und Schwere des Verstoßes.

5.5.2 Mögliche Sanktionen

- Verwarnung des Betreibers oder Fahrdienstleiters,
- temporäre Sperrung von Trassen oder Streckenabschnitten,
- Betriebsverbot für Fahrzeuge oder Linien,
- Rückbauanordnung widerrechtlich errichteter Trassen,
- Entzug von Genehmigungen,
- Verhängung von Einschränkungen hinsichtlich Geschwindigkeit, Fahrfrequenz oder Streckenführung.

5.5.3 Sofortmaßnahmen

Bei Gefahr im Verzug ist der Oberste Gerichtshof oder die ITCA berechtigt, sofortige Sperrungen anzuordnen, um die Sicherheit des Verkehrs oder die Einhaltung der Bauvorgaben zu gewährleisten.

Die Maßnahme ist innerhalb von 48 Stunden zu überprüfen und zu bestätigen oder aufzuheben.

§6 Kampf

6.1 CONSENT

Dieser Konsens muss durch das Drücken des „COMBAT“ Knopfs am Spawn ausgedrückt werden. Das „Fight“ scoreboard, welches unter dem Spielernamen angezeigt wird, wird damit auf „777“ gesetzt, dies bildet den Konsens. Das „Fight“ scoreboard steht standardmäßig auf „0“, dies bedeutet „kein Angriff“.

Ist kein Konsens gegeben darf der Spieler nicht von anderen Spielern angegriffen werden, oder selbst Andere Angreifen.

Dieser Absatz kann während bestimmter Events oder in ausgewiesenen Konfliktzonen seine Wirkung verlieren. Eine weitere Ausnahme ist die vorhergehende Zustimmung beider Parteien im Chat.

6.2 FALLEN

Das Errichten von Fallen ist nur auf eines Spielers eigenem Grund gestattet. Außerdem ist bei Zutrittserlaubnis eine Warnung vor Fallen von Nöten.

Auf Flächen, die ausdrücklich als gesperrt beschildert sind ist keine Warnung vor Fallen vorgeschrieben.

6.3 SPAWNPUNKT

Einen Spieler auf dessen Spawnpunkt zu Töten ist untersagt, ob dies durch eine Mechanik oder manuell passiert ist gleichgültig.

§7 Allgemeines

7.1 GRUNDANSPRUCH

Grundsätzlich hat jeder Spieler das Recht ein Grundstück für sich zu beanspruchen. Dieses Recht kann jedoch gerichtlich entzogen werden.

7.2 UNFAIRER VORTEIL

Verboten ist die Verwendung all jener Tools, die einen unfairen Vorteil verschaffen könnten, dazu zählt beispielsweise X-Ray.

Bei der Verwendung von Mods empfiehlt es sich mit dem Mod-Team Kontakt aufzunehmen und die zur Frage stehenden Mods überprüfen zu lassen.

Von dieser Regel werden auch Exploits in game abgedeckt. Unter speziellen Umständen sind Duper für Farmen erlaubt, allerdings muss für diese eine Genehmigung beim AdMiN angesucht werden.

7.3 MODS

Zugelassen sind ausschließlich Mods des Server-Modpacks,

All of Create | by quickqwek

oder, wenn kein Modserver betrieben wird,

Inventory HUD, Inventory Sort, Lighty, Mouse Tweaks, REI / JEI, Simple Voice Chat, Sodium / Iris Shaders, Xaero's Worldmap, Xaero's Minimap, Open Parties and Claims.

7.4 BEHINDERUNG DER SERVERFUNKTION

Jenes Verhalten, welches die volle Funktion des Servers oder der Spieler Clients beeinträchtigt ist strikt zu unterlassen und kann zum unverzüglichen Serverausschluss führen.

§8 Internationale Behörden

8.1 BEHÖRDENGRUNDRECHT

Internationale Behörden haben deren Status durch sorgfältige Prüfung durch AdMiN und OGH erhalten und genießen rechtlich einen besonderen Status, der innerhalb von Anlage 1 dargelegt ist.

8.2 ANSUCHEN

Sollte eine Entität eine solche Internationale Behörde gründen wollen, so ist dazu ein ausführliches Schreiben notwendig, welches die Vorgehensweisen und Ziele selbiger beschreibt.

8.3 KENNZEICHNUNG

Sobald der Status als verliehen wird, darf sich die Behörde mit dem Suffix „staatliche Organisation“, abgekürzt „sO“, kennzeichnen.

§9 Strafen und Durchsetzung

9.1 Zuständigkeit

Der AdMiN besitzt die höchste Entscheidungsgewalt in allen strafrechtlich relevanten Fragen. Er kann jederzeit, ohne Vorwarnung und ohne Anhörung, Maßnahmen gegen Spieler ergreifen. Entscheidungen des AdMiN sind endgültig und nicht anfechtbar.

Unmittelbar untergeordnet ist der Oberste Gerichtshof, der für alle gerichtlichen Verfahren, Regelbewertung und Strafzumessung zuständig ist, sofern der AdMiN keine direkte Entscheidung trifft oder seine Befugnisse überträgt.

9.2 Strafmaßnahmen

- Mündliche oder schriftliche Verwarnung
- Geldstrafe in Form von Terra
- Temporärer Bann
- Permanenter Bann
- Inventarverlust oder Reset des Fortschritts
- Baustopp, Rückbau oder Enteignung
- Einschränkung von Kommunikations-, Bau- oder Handelsrechten

Die Auswahl der Maßnahme richtet sich nach Schweregrad, Vorsatz, Wiederholung sowie der Gefährdung des Serverfriedens.

9.3 Verfahren und Anhörung

Wird eine Strafe nicht direkt durch den AdMiN verhängt, so erfolgt die Beurteilung durch den Obersten Gerichtshof.

Der Beschuldigte hat die in §3 angeführten Rechte

9.4 Sofortmaßnahmen

Bei akuter Gefährdung des Spielbetriebs, der Serverfunktion oder anderer Spieler darf der AdMiN oder der Oberste Gerichtshof sofortige Maßnahmen ergreifen.

Diese können auch vor einer Anhörung erfolgen und beinhalten unter anderem:

- sofortiger Ausschluss
- Sperrung von Grundstücken, Rechten oder Kommunikation
- Rücksetzung von Spielständen

Die Maßnahme ist innerhalb von 48 Stunden zu begründen und durch den Obersten Gerichtshof überprüfbar, sofern sie nicht direkt vom AdMiN stammt.

9.5 Strafregister

Alle verhängten Strafen sind in einem internen Strafregister beim Obersten Gerichtshof zu dokumentieren.

Wiederholungstäter können mit erhöhten Maßnahmen belegt werden.

Im Strafregister vermerkte Delikte verfallen nicht.

Anlagenverzeichnis

- | | |
|---|------|
| 1. Internationale Behörden | v2.1 |
| https://a-site.uk/documents/InternationaleBehörden.pdf | |
| 2. Kriegerrecht | v1.1 |
| https://a-site.uk/documents/Kriegerrecht.pdf | |
| 3. Verkehrsordnung | v0.0 |
| https://a-site.uk/documents/Verkehrsordnung.pdf | |