

Community Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

- [1 Allgemeines](#)
- [2 Registrierungen](#)
- [3 ArmA 3 Server](#)
- [4 Antragsverfahren für Whitelisting](#)
- [5 Task Force ArmA 3 Radio & TeamSpeak 3](#)
- [6 Benutzernamen](#)
- [7 Sperrungen / Bestrafungen](#)
- [8 Wiedererstattungen](#)
- [9 BattlEye](#)

Allgemeines Regelwerk für die Community.

1 Allgemeines

1. Ultimate-Community (in diesem Abschnitt auch "wir", "das Projekt", "UG-C", "Ultimate-Gaming-Community") ist ein Community Projekt deren Leitung die Projektleitung hat.
 1. Der Zweck des Projektes ist Benutzern das Rollenspiel (auch "Roleplay(-Gaming)" genannt, Abk. "RPG" oder "RP") auf unseren Servern zu ermöglichen.
 2. Es findet bei uns Roleplay in folgenden Bereichen statt:
 1. ArmA 3 Server,
 2. TeamSpeak3 Server, im Channel "TaskForceRadio" und
 3. Forum (auch "Board" genannt) hier aber nur in den entsprechenden Bewerbungssektionen (ausgenommen "Team-Bewerbungen").
 3. Es herrscht in den Bereichen die in §A, Abs. 1.2 definiert sind, absolute Roleplay Pflicht.
2. Es gelten die Gemeinschaftsregeln von UG-C.
3. Angriffe (gem. § 303b, Abs. 1 StGB) auf die von uns zur Verfügung gestellten Server sind verboten und werden durch Anzeige des Vertragspartners der Server von QLOC GmbH strafrechtlich durch Behörden verfolgt.
4. Das Verschaffen von Zutritt auf Seiten, die nicht für den Benutzer bestimmt sind, ist verboten und wird mit einem Ausschluss von UG-C geahndet. Etwaige Sicherheitslücken sind zu melden.
5. Mini-Modding, sogenanntes Ausgeben als Team-Mitglied oder unberechtigtes Antworten im Namen eines Team-Mitglieds zu verfassen, ist auf allen Lakeside Reallife Servern verboten und wird bestraft.
6. Diese Nutzungsbestimmungen gelten für alle Dienste, die die Ultimate Gaming Community zur Verfügung stellt.
7. Die Verwendung jeglicher Logos oder Texte, ist ohne schriftliche Genehmigung durch die UG-C ausnahmslos verboten. Zuwiderhandlungen werden zur Anzeige gebracht.

2 Registrierungen

1. Der Webseitenbesucher (zutreffend für Konsument, auch "Benutzer" genannt) verpflichtet sich beim Ausfüllen des Registrierungsformulars, die Nutzungsbestimmungen gelesen zu haben.
 1. Nach Abschluss der Registrierung besitzt der Benutzer ein Benutzerkonto.
2. Der Benutzer muss die zu seinem Steam-Account gehörige SteamID64 (auch "Spieler-ID" genannt, "Player-ID", Abk. "PID") wahrheitsgemäß angeben.

3. Der Benutzer muss ebenfalls eine eindeutige und ihm gehörende Identitäts-ID seines TeamSpeak3 Profils wahrheitsgemäß angeben.
4. Im Textfeld "Benutzername" muss der Benutzer einen Vor- und Nachnamen angeben. Dieser Name muss keinesfalls seinen realen Daten entsprechen; es ist jedoch gefordert, einen fiktiven aber dennoch realistischen Namen zu wählen.
 1. Der Benutzername muss auf dem TeamSpeak3 Server im Nicknamen klar und verständlich vorkommen.
 2. Benutzernamen dürfen in keinem Zusammenhang zu einem Team-Mitglied von UG-C stehen.
5. Der Benutzer muss eine korrekte, gültige und ihm gehörende E-Mail-Adresse angeben die auch tatsächlich für den Empfang von E-Mails geeignet ist.
6. Das Mindestalter für die Registrierung beträgt 14 Jahre. Benutzerkonten von Benutzern unter 14 Jahren werden umgehend gesperrt.
 1. Eine Sperrung des Benutzerkontos kann auch nachträglich erfolgen, sollte das durch den Benutzer angegebene Alter der Unwahrheit entsprechen.
7. Nach erfolgreichem Abschluss der Registrierung erhält der Benutzer eingeschränkten Zugriff auf Funktionen des Boards, die es dem Benutzer ermöglichen einen Antrag auf Whitelisting (im RP "Einwanderungsantrag" genannt) zu verfassen.
 1. Man ist zu diesem Zeitpunkt noch kein Mitglied der Community.
 2. Erst nachdem der "Einwanderungsantrag" angenommen ist, und sich das Benutzerkonto in der Gruppe "Staatsbürgerschaft" befindet, ist der Benutzer Mitglied der LSRL Community.
8. Jeder Benutzer der Seite darf nur ein einziges Benutzerkonto besitzen. Mehrere Benutzerkonten für einen einzelnen Benutzer (sogenannte "Multiple-Accounts" oder "Multi-Accounts") sind nicht gestattet.
 1. Sollte solch ein Verstoß festgestellt werden, sind alle Benutzerkonten die dem Benutzer zuzuordnen sind zu sperren.
 2. Das Recht, eine Sperrung der IP-Adresse und des Hostnamens des Benutzers einzutragen, behalten wir uns vor.
9. Jeder Benutzer ist für sein Benutzerkonto selbst verantwortlich. Eine Weitergabe des Passworts an unberechtigte Dritte ist nicht gestattet.
 1. Sollte ein Zugriff unberechtigter Dritter auf ein Benutzerkonto festgestellt werden, wird das Benutzerkonto unverzüglich gesperrt und der Benutzerkonto-Inhaber wird per E-Mail über die Sperre benachrichtigt.
 1. Um einen maximalen Schutz eines Benutzerkontos zu erreichen, wird empfohlen:
 1. das Passwort regelmäßig zu ändern (alle 90 Tage),
 2. ein komplexes Passwort (bestehend aus Zahlen, groß- und kleingeschriebene Buchstaben und Sonderzeichen),
 3. ein Passwort mit Zeichenlänge von mindestens 12 zu verwenden und
 4. die E-Mail Adresse mit der das Benutzerkonto erstellt wurde ggf. nicht zu veröffentlichen.
10. Einen Anspruch auf Mitgliedschaft in der Ultimate Gaming Community oder auf ein Benutzerkonto gibt es nicht und ist ausgeschlossen.

3 Arma 3 Server

1. Auf dem Arma 3 Server (auch "A3 Server", "Life Server" genannt) findet der eigentliche Teil des Roleplays statt. Dort übernimmt der Benutzer die Kontrolle einer Figur und steuert diese.
2. Nur Benutzer, die eine Freischaltung auf diesem Server genießen sind auch dazu berechtigt auf diesem zu Spielen. Vorausgesetzt ist ein Benutzerkonto das auf dem Board die Gruppe Staatsbürgerschaft besitzt, eine original erworbene Kopie des Spiels Arma 3 (<http://arma3.com/>) sowie unsere Mod-Dateien und eine Spieler-ID die gar nicht oder mit weniger als 90 Punkten auf der PlayerIndexDE Banlist [auch "ArmaGlobalBanlist", Abk. "AGBL" - (<http://playerindex.de/>)] eingetragen ist.

3. Das Server-Team behält sich das Recht vor, Benutzer vom Spielen auf dem ArMA 3 Server, mit entsprechender und ausreichender Begründung, temporär oder permanent auszuschliessen.
 1. Die Projektleitung behält sich des weiteren das Recht vor, Sperren auch ohne Angabe von Gründen zu verhängen.
4. Folgende Modifikationen darf der Benutzer im ArMA-3-Client eingeschaltet haben und sind auf dem ArMA 3 Server erlaubt:
 1. Offizielle, nicht durch unberechtigt modifizierte, LSRL Mod-Dateien (= @LRL), von uns auf dieser Seite durch den LSRL-Launcher oder Arma3Sync zur Verfügung gestellt,
 2. ArMA 3 DLC Pakete (zeus, marksmen, helicopter, kart),
 3. durch uns modifizierte Version der ACE Mod-Dateien (= @ACE), von uns auf dieser Seite durch den LSRL-Launcher oder Arma3Sync zur Verfügung gestellt und
 4. durch uns modifizierte Version der TaskForceRadio Mod-Dateien (= @task_fore_radio), von uns auf dieser Seite durch den LSRL-Launcher oder Arma3Sync zur Verfügung gestellt.
5. Sollte festgestellt werden, das modifizierte Mod-Dateien oder Mod-Dateien verwendet werden, die nicht offizieller Bestandteil von unseren Mods sind, wird der Benutzer permanent aus der Community ausgeschlossen.
 1. Wird als 'Hacking' gewertet.
 2. Der Versuch ist strafbar.
 3. Ein Rehabilitationsantrag wird abgelehnt.
6. Um auf dem ArMA 3 Server spielen zu dürfen, ist ein funktionierendes und eingerichtetes Mikrofon inkl. Sound-Ausgabe Pflicht.
 1. Sollte der Benutzer dies nicht erfüllen können, aus welchen Gründen auch immer, ist es ihm nicht gestattet, auf dem ArMA 3 Server zu spielen.
 2. Ein Mitglied des Server-Teams kann eine Prüfung der Funktionsweise von Mikrofon und Sound-Ausgabe veranlassen, sollte konkreter Verdacht bestehen, dass §C, Abs. 6 oder §E, Abs. 5 nicht erfüllt ist.
7. Das Verwenden von Spielfehlern (sog "Bugs") ist auf dem gesamten Server untersagt.
 1. Zur Spielfehlerbeseitigung stellt UG-C ein Issue-Tracking-System (kurz "ITS", erreichbar unter <https://its.ultimate-community.de>) zur Verfügung. Dort sind Spielfehler zu melden.
 2. Auf dem ITS kann man sich nicht registrieren - man verwendet Benutzername und Passwort des Benutzerkontos des Benutzers vom Forum. Sollte im Forum das Passwort geändert werden, muss der Benutzer im ITS weiterhin das alte Forumpasswort verwenden.
 3. Bei einer Beobachtung, wie Benutzer einen Bug verwendet, ist dies umgehend dem Support mitzuteilen. Bei nicht Bekanntgabe ist der Beobachter gleich dem Benutzer, der den Bug verwendet hat, zu bestrafen.
 4. Eine Bugbenutzung kann einen permanenten Ausschluss aus der Ultimate Gaming Community zur Folge haben.

4 Antragsverfahren für Whitelisting

1. Ein Antrag auf Whitelisting (= [Einwanderungs]-Antrag) wird benötigt, um dem Benutzerkonto die Gruppe Staatsbürgerschaft zuzuweisen und die angegebene Spieler-ID des Benutzerkontos auf dem ArMA 3 Server freischalten zu können.
2. Jeder Benutzer der ein aktiviertes Benutzerkonto besitzt, hat die Möglichkeit einen Einwanderungsantrag zu verfassen.
 1. Einwanderungsanträge mit einer in einem gesperrten Benutzerkonto angegebenen Spieler-ID ist ausgeschlossen.
3. Der Einwanderungsantrag muss vom Benutzer selbst erstellt sein und darf sich hierbei nicht Werken Dritter, auch nicht asuzugsweise, bedienen (Copy & Paste).
 1. Sollte solch ein Verstoß oder Verdacht festgestellt werden, ist das Benutzerkonto mit der Begründung "Plagiat" zu verwarnen. Solch eine Verwarnung hat eine Sperre des Benutzerkontos zur Folge.

2. Dem Antrag auf Whitelisting wird dadurch nicht stattgegeben.
4. Wenn der Benutzer bereits mit gleichem Inhalt eine Bewerbung auf einem anderen Forum erstellt hat, ist es ihm gestattet, diesen Inhalt hier auch wieder zu verwenden solange der Benutzer nachweisen kann, das er tatsächlicher Urheber dieses Werkes ist.
 1. In dem Einwanderungsantrag ist darauf hinzuweisen.
5. Bei nicht erfüllen der Antragsvoraussetzungen, ist der Antragsstatus von einem Mitglied des Support Teams von UG-C auf "Überarbeiten" zu setzen.
 1. Der Benutzer hat daraufhin 7 Tage ab dem Status „Überarbeiten“ zugewiesen wurde, seinen Antrag zu Gunsten der Antragsvoraussetzungen zu überarbeiten.
 2. Sollte keine Überarbeitung nach diesen 7Tagen festzustellen sein, so ist der Antrag abzulehnen.
6. Wenn der Antragsstatus auf "Eingeladen" gesetzt wurde, hat der Benutzer der diesen Antrag veröffentlichte, 14 Tage Zeit, sich zu einem Einwanderungsgespräch auf dem TeamSpeak3 Server einzufinden.
 1. Sollte der Benutzer nicht nachweislich in diesen 14 Tagen zum Einwanderungsgespräch auf dem TeamSpeak3 Server gemeldet und mindestens einmal eine Regelabfrage oder Gespräch durch ein Mitglied des Server-Teams von UG-C vorgenommen worden sein, wird der Antrag abgelehnt.
 2. Sollte der Benutzer keine Zeit finden sich in diesen 14 Tagen auf dem TeamSpeak3 Server zu melden, hat er die einmalige Möglichkeit eine Verlängerung von maximal 7 Tagen zu beantragen.
 3. Beim Einfinden in der Support Wartehalle auf dem TeamSpeak3 Server ist Talk-Power anzufordern.
7. Alle InGame Regeln sind vor dem Gespräch zu lesen, diese werden eventuell im Gespräch abgefragt.
 1. Bei nicht ausreichenden Regelkenntnissen wird dem Benutzer die Gruppe "2. Chance" vergeben. Der Benutzer hat die Möglichkeit, sich zu jeder Zeit, spätestens jedoch nach 7 Tagen, erneut zum Einwanderungsgespräch zu melden.
 2. Die Situation in §C, Abs. 7.1 der nicht ausreichenden Regelkenntnisse kann bereits dann eintreten, wenn stark gewichtete Fragen falsch oder nur teilweise beantwortet werden können.
 3. Bei erfolgreichem Absolvieren des Einwanderungsgesprächs wird dem Benutzerkonto des Benutzers die Gruppe "Staatsbürgerschaft" zugewiesen und die Spieler-ID auf dem Arma 3 Server freigeschaltet.
8. Sollte ein Steam Account einen VAC Ban besitzen, muss dieser mindestens 90 Tage alt sein, um sich bei der Community bewerben zu können.
9. Sollte der Steam Account mehr als einen Ban besitzen, ist eine permanente Ablehnung durch den Support oder durch die Foren Administratoren gerechtfertigt.
10. Ein Antrag auf Whitelisting kann ebenfalls abgelehnt werden, wenn
 1. die im Benutzerkonto angegebene Spieler-ID auf der PlayerIndex Banlist mit 90 oder mehr Punkten zu finden ist,
 2. falsche Angaben im Antrag selber vorliegen oder
 3. bei Auffälligkeiten im Steam-Account (der Spieler-ID oder andere Auffälligkeiten der Spieler-ID bzw. der BattlEye GUID.)

5 Task Force Arma 3 Radio & TeamSpeak 3

1. Die Task Force Arma 3 Modifikation ist essentieller Bestandteil für die Kommunikation auf dem Arma 3 Server die über den UG-C TeamSpeak 3 (ts.ug-c.de) abläuft.
2. Zum Spielen auf dem Arma 3 Server benötigt man
 1. das Arma-3-TFAR-Addon (=A3TFAR) und
 2. das TeamSpeak-3-TFAR (=TsTFAR) Plug-In.
 1. Das A3TFAR stellen wir über unsere Mod-Files zur Verfügung.
 2. Das TsTFAR wird über Arma3Sync bereitgestellt.

3. Es gibt zwei Möglichkeiten die Modifikationen zu installieren:
 1. über Arma3Sync (Mod & Plugin) oder
 2. über den LSRL-Launcher (Nur Mod, Plugin muss manuell installiert werden).
4. Die Kommunikation für Arma 3 findet über den TeamSpeak 3 Server im Raum "TaskForceRadio" statt.
 1. Während man sich auf dem Arma 3 Server befindet, muss man sich ebenfalls auf dem Teamspeak Server im Raum "TaskForceRadio" befinden.
 1. Das Betreten des Channels findet automatisch über das TsTFAR Plugin statt.
 2. Es ist verboten den Channel "TaskForceRadio" manuell zu betreten.
 3. Es ist verboten während der Initialisierung des TsTFAR, laut zu schreien oder sonstige Geräusche zu verursachen die andere Spieler stören/erschrecken könnten.
 2. Das "Lautsprecher/Kopfhörer ausschalten" ist in diesem Raum nicht gestattet. Ausnahmen gelten nur für Streamer oder Support-Leiter und höher.
 3. Es ist erlaubt, das Mikrofon über "Mikrofon ausschalten" auszuschalten.
 1. Das Mikrofon darf jedoch maximal 20 Minuten ausgeschalten sein.
 4. Es ist nicht gestattet, dass Mikrofon zu deaktivieren, oder gleichzeitig mit einem andern TS 3 Server verbunden zu sein.
 1. Die Gründe für eine Mikrofondeaktivierung sind unerheblich, es ist verboten.
 2. Personen können des Meta-Gamings schuldig gesprochen werden.
 5. Das nicht-anwesend sein (auch "Away-From-Keyboard", Abk. "AFK") in diesem Raum ist nicht gestattet.
 1. Personen die AFK sind, sind aus dem Raum und ggf. vom Server zu entfernen.
5. Störgeräusche sind auf dem gesamten TeamSpeak 3 zu vermeiden.
6. Im Support Bereich ist immer Talk-Power anzufordern.
7. Die Benutzung von Teamspeak 3 Plugins wie Overwolf ist strengstens untersagt!

6 Benutzernamen

1. Der Benutzername des Benutzerkontos des Boards, sowie des Nicknames auf dem TeamSpeak3 Server und die des Arma 3 Profils müssen identisch sein, für alle Zivilisten.
 1. Alle nicht-Zivilisten dürfen EINEN zusätzlichen Namen für die Tätigkeit in der Polizei, EMS/FD, L.A.C oder Justiz wählen.
 2. Man kann als Zivilist den gleichen Namen tragen wie bei den in §F, Abs. 1.1 definierten Tätigkeiten.
2. Der Benutzername darf nicht in Verbindung mit pornographischen, rassistischen und diskriminierenden Figuren oder Begrifflichkeiten gebracht werden.
3. Der Benutzername muss einen realistischen Vornamen und Nachnamen tragen, dies folgt dem Sinne des Role Plays.

7 Sperrungen / Bestrafungen

1. Sperrung ist eine Maßnahme in der ein Benutzer temporär oder permanent vom Arma 3 Server oder TeamSpeak 3 Server oder dem Board entfernt wird.
2. Gegen eine Sperre ist dem Benutzer die Möglichkeit gegeben Entsperrungsantrag (in diesem Paragraphen auch "Antrag" genannt) zu veröffentlichen.
3. Antrag gegen eine Sperre, auf dem TeamSpeak 3 Server oder Arma 3 Server, kann nur von dem gesperrten Benutzer formgerecht mit ausreichender Begründung selbst eingelegt werden.
4. Wie der Name Entsperrungsantrag bereits verdeutlicht, ist es die Beantragung eine ausgeführte Sperre aufzuheben oder eine Strafe zu reduzieren.
5. In diesem Antrag geht es um den gesperrten Benutzer, nicht um andere eventuell beteiligte Personen und gegebenenfalls deren Fehlverhalten.
6. Es ist nicht gestattet, Kontakt mit Team-Mitgliedern von LSRL aufzunehmen in der es um die Sachlage der Sperre des Benutzers geht.

1. Entsperrungen werden nur über Anträge im Forum bearbeitet.
2. Bearbeitende Supporter haben den gesperrten Benutzer, wenn dieser den Support in Sachlage der Sperre aufsucht, auf das Board zu verweisen.
3. Dem bearbeitenden Supporter ist es untersagt, gesperrte Personen an höhere Ebenen weiterzuleiten oder ein Mitglied aus der höheren Team-Ebene diesbezüglich zu kontaktieren.
 1. Ausnahme tritt in Kraft, wenn der gesperrte Benutzer einen Termin mit einem Mitglied aus der höheren Team-Ebene von LSRL hat.
4. Bei Verstößen seitens des gesperrten Benutzers gegen die hier genannten Regelungen, kann eine Entsperrung versagt oder die Sperre - falls möglich - verlängert werden.
5. Bei Verstößen seitens des bearbeitenden Supporters gegen die hier genannten Regelungen, ist der Supporter mit einem Strike-Punkt zu bestrafen und auf sein Fehlverhalten hinzuweisen.
7. Ein Entsperrungsantrag darf erst 72 Stunden nach Ausspruch der Sperre veröffentlicht werden.
 1. Somit sind Entsperrungsanträge die eine Sperrung von weniger als 72 Stunden behandeln, abzulehnen.
 2. Bei einer permanenten Sperrung darf erst nach 336 Stunden nach Aussprechen der Sperre ein Antrag veröffentlicht werden.
 3. Nach Veröffentlichung des Entsperrungsantrages, darf der gesperrte Benutzer erst nach mindestens 14 Tagen, sofern sein vorheriger Antrag abgelehnt wurde, einen neuen Antrag veröffentlichen.
8. Dem Antrag des gesperrten Benutzers kann in Form einer
 1. a) kompletten Aufhebung der Sperre,
 2. b) einer Teilaufhebung der Sperre,
 3. c) Eintragung auf Watch-List und Durchführung von a) oder b) und/oder
 4. d) Pfändung eines Teils des Vermögens des Benutzers auf dem ArMA 3 Server und Durchführung von a) oder b) stattgegeben werden.
9. Im Falle das dem Antrag stattgegeben wird, besteht kein Anspruch auf Entschädigungen. Diese Regelung gilt auch im Falle einer Entfernung des Benutzers vom ArMA 3 Server und/oder TeamSpeak 3 Server.
10. Ausführen können Sperren nur Team-Mitglieder, serverseitiges AntiCheat (ArMA 3 Server), sowie das BattlEye System.
11. Es gibt keinen Anspruch auf Entsperrung. Der Entsperrungsantrag kann auch ohne Begründung abgelehnt werden.
12. Der Support darf unbefugten Dritten keine Auskunft über Sperren und den Status von Entsperrungsanträgen oder Kontopfändungen oder Watch-List Einträgen oder Support-Fälle geben.
13. Die Projektleitung behält sich das Recht vor, die Spieler-ID des gesperrten Benutzers auf die PlayerIndexDE Banlist zu setzen.
 1. Nur die Projektleiter haben die Möglichkeit, Spieler-IDs von UG-C auf die PlayerIndex Banlist zu setzen.
 2. Sollte ein Benutzer eine Frage dahingehend haben, besteht Kontaktmöglichkeit per E-Mail an unban@lakeside-reallife.de. Auf Grund von zeittechnischen Bearbeitungsgründen, erfolgt eine Antwort erst nach 3-5 Werktagen nach Versand der E-Mail.
14. Bei einer Eintragung auf die Watch-List, steht der Benutzer unter "besonderer Beobachtung". Sollte dieser erneut gegen die Regeln verstoßen, ist dieser mit härteren Mitteln zu bestrafen.
 1. Einträge auf der Watch-List können bis zu 30 Tage gültig sein. Alles was über 30 Tage liegt, wird als permanente Watch-List gesehen.
 2. Der Benutzer, der auf die Watch-List eingetragen wird, ist darauf hinzuweisen.
15. Bei einer Kontopfändung wird ein Teilvermögen des Spielers auf dem ArMA 3 Server entfernt.
16. Eine permanente Sperre des Benutzerkontos im Forum ist ein Gesamtausschluss aus der Community.

1. Gegen solch eine Sperre kann kein Antrag auf Aufhebung der Strafe gestellt werden. Diese Form der Sperre ist endgültig und wird in keinsten Weise aufgehoben.
17. Sollte ein User nicht mit einer Entscheidung aus dem Support zufrieden sein oder möchte Protest gegen diese Entscheidung einlegen, so sollte folgende Hierarchie bei der Bearbeitung eingehalten werden
 1. Support Leitung
 2. A3 Admin
 3. UG-C Community Admin
 4. Projektleitung

8 Wiedererstattungen

1. Spieler des ArMA 3 Servers haben die Möglichkeit, Antrag auf Wiedererstattung zu verfassen.
2. Zwischen Verlust und Antrag dürfen maximal 48 Stunden liegen.
3. Damit ein Antrag auf Wiedererstattung bearbeitet wird, ist Beweismittel nötig.
 1. Beweismittel kann folgendes sein:
 1. Screenshot
 2. Video
 3. Stream-Aufzeichnungen (=Video)
 2. Der Spieler verpflichtet sich beim Absenden des Antrages dazu, Beweismittel eingefügt und zugänglich gemacht zu haben.
 3. In den Beweismitteln muss der Grund klar ersichtlich sein, wieso wiedererstattet werden sollte.
4. Wiedererstattungen sind durchzuführen, wenn ausreichende Beweismittel vorliegen und der Verlust durch
 1. unwillentliches auslösen von Spielfehlern (Glitch/Bugs),
 2. Server-Crash / serverseitige Verbindungsprobleme oder
 3. De-Sync
5. Eine Wiedererstattung kann auch ohne Antrag durch den Support stattgegeben werden, wenn Verlust aus RDM oder VDM stammt und es muss
 1. a) ein offizieller Support-Fall eröffnet sein,
 2. b) der Angeklagte schuldig gesprochen sein,
 3. c) dem Angeklagten das InGame Geld, das wiedererstattet wird, gepfändet werden; sollte nichts, im Wert der Erstattung, Pfändbares vorhanden sein, wird ein Teil gepfändet und
 4. c) ausreichend Beweismittel (siehe §H, Abs. 3 ff.) vorliegen.
 5. d) Der Supporter trägt den Verlust des Geschädigten, in InGame Geldeinheiten, in die Wiedererstattungsliste des internen Supportdokuments ein. Der gepfändete Teil des Beschuldigten ist in die Pfändungsliste des internen Supportdokuments einzutragen.
6. Einen Anspruch auf Wiedererstattung gibt es nicht und ist ausgeschlossen.

9 BattlEye

1. BattlEye ist eine Anti-Cheat Software, entwickelt von der deutschen Firma BattlEye Innovations e.K., die ArMA 3 zum Schutz gegen Cheater / Hacker einsetzt.
2. BattlEye hat die Möglichkeit, globale Sperren (sog. "Global Bans", z.B. "BattlEye: GlobalBan #d2v67a") auszusprechen. Der Gesperrte hat dadurch keine Möglichkeit mehr, auf durch BattlEye gesicherte Server zu spielen.
 1. Serverbesitzer haben weder die Möglichkeit, solch eine Sperre auszusprechen noch sie aufzuheben - dies kann nur BattlEye alleine.
3. Eine Anleitung zur Erstellung von Anfrage auf Entfernung der globalen Sperren findet man auf <http://www.battleye.com/>.