

Arma 3 Server Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

- [1 Allgemeines](#)
- [2 Hacking / Cheating, Bug- und Exploit-Abuse](#)
- [3 Safezone-Regelung](#)
- [4 Kommunikation](#)
- [5 NewLife Regel](#)
- [6 Überfälle, Schusswaffengebrauch](#)
- [7 Fahrzeuge, Luftfahrzeuge, Boote](#)
- [8 Gruppierungen](#)
- [9 EMS \(Emergency Medical Service\) Regelungen](#)
- [10 LAC \(Lakeside Automobil Club\) Regelung](#)
- [11 Polizei Regelung](#)

Regeln für den Arma 3 Server

? **Serverregeln ArMA ?**

Die Serverregeln gelten für jeden Spieler auf dem ArMA 3 Server und stehen über den Roleplay-Regeln (also den In-Game Gesetzen bestimmt durch Polizei und Judikative).

Das aktive Griefen, also anderen Spielern gewollt den Spaß am Spiel zu nehmen, ohne dabei direkt gegen grundlegende Spielregeln zu verstoßen, ist verboten.

1 Allgemeines

1. Anweisungen von Teammitgliedern sind immer Folge zu leisten.

2. Rassismus, Beleidigungen, RDM, VDM und VRDM haben nichts mit Roleplay zu tun. Dies ist zu unterlassen!

2.1 Auf Grund der momentanen Lage im realen Leben, ist es nicht gestattet, terroristisches Roleplay anzukündigen, zu vollziehen, zu planen oder vorzubereiten. Aussagen dahingehend sind ebenfalls nicht erwünscht!

3. Auf dem Life Server muss der gleiche Name getragen werden, wie er auch im Forum und auf dem TeamSpeak3 Server lautet.

3.1 Ausnahmen treten für Polizisten, Sanitäter und der Judikative in Kraft. Diese dürfen neben ihrem Berufs-Charakter einen unterschiedlichen, einmalig festgelegten Namen, tragen.

4. Auf dem Server herrscht absolute Roleplay-Pflicht! Es gibt kein "Out-Of-RP" oder "Out-Of-Character". Wir versuchen dem Motto Hardcore-Roleplay stets treu zu bleiben.

5. Trolling ist auf dem gesamten Server verboten!

5.1 Darunter fällt auch das ständige und sinnlose Hupen.

6. Jeder Spieler ist für seinen Account allein verantwortlich.

7. Combat-Logging, also das Ausloggen während eines Roleplays ist verboten und ist zu bestrafen.

7.1 Sollte die Verbindung inmitten eines Roleplays verloren gegangen sein, oder dein ArMA 3 ist abgestürzt etc. hat man sich unwiderruflich zum Roleplay wieder einzufinden.

7.2 Wenn der Ausfall länger war, sodass das Roleplay bereits vorüber ist, so trägt man die Pflicht sich bei den entsprechendne Beteiligten zu entschuldigen.

7.3 Sollten diese Ausfälle vermehrt im Roleplay auftreten, besteht die Möglichkeit, die Person auf Grund des Mangels und nicht-möglich-seins des Betriebens von Roleplay, auszuschließen.

7.4 Nach einem Roleplay [z. B. Schießerei, (Raub-)Überfall, Tankstellenräube etc.] dürfen die Beteiligten erst nach zehn Minuten die Verbindung zum Server trennen.

8. Das Umspawnen (Lobby-Hopping / Spawn-Hopping) ist in jeder Hinsicht verboten.

9. Bei einer Geiselnahme und bei Banküberfällen muss ein realistischer Grund vorliegen. Die Polizei muss darüber per Notruf-Funktion in Kenntniss gesetzt werden, damit sie die Chance haben zu reagieren und um gegebenenfalls Verhandlungen aufzunehmen.

9.1 Das Durchführen diesen Roleplays ohne entsprechende "Planung" getroffen zu haben, ist unerwünscht und wird nicht geduldet.

10. Im Support beenden die bearbeitenden Team-Mitglieder das Supportgespräch und nicht die daran beteiligten Personen.

10.1 Ein vorzeitiges Verlassen des Supports kann daher bestraft werden.

2 Hacking / Cheating, Bug- und Exploit-Abuse

1. Cheaten / Hacken, Exploit-Using und Bug-Using ist strengstens untersagt und wird mit einer permanenten Sperre und gegebenenfalls einer Eintragung der BattlEye GUID auf die PlayerIndex Banlist bestraft.

1.1 Bugs sind im Issue-Tracking-System (its.isrl.de) zu melden.

1.2 Sollte es ein Bug sein, den jeder Spieler zu seinem Vorteil verwenden kann (wie z. B. Geld-Bugs, Duplication-Bugs) melde diese bitte direkt im TeamSpeak3 bei einem Supporter oder eröffne das entsprechende Ticket im Issue-Tracking-System privat.

1.3 Wir wissen, dass ArMA 3 und unsere Mod-Dateien Fehler mit sich bringen, jedoch ist das absichtliche Verwenden dieser Bugs verboten.

2. Das Verwenden nicht genehmigter Mod-Dateien ist nicht gestattet und rechtfertigt einen permanenten Ausschluss.

2.1 Ebenso ist das Manipulieren der von uns zur Verfügung gestellten Dateien nicht gestattet.

3. Sich in Objekte hinein zu begeben, die eigentlich eine Hitbox besitzen (sollten), ist nicht gestattet!

3.1 Das Überwinden von Mauern etc. die höher sind als eine Person selber ist Bug Using und kann zur Permanenten Sperre führen.

3.2 Ausnahme besteht darin, wenn die Funktion des Kletterns von ACE3 verwendet wurde.

4. Das Stehlen oder Hineinschauen in das Inventar einer Leiche oder einer ohnmächtigen oder bewusstlosen Person ist verboten und wird mit einer Sperre bestraft.

4.1 Das Inventar umfasst alle Gegenstände die der Spieler an sich trägt. Ausgenommen sind die virtuellen Gegenstände (Z-Items).

4.1.1 Das Entwenden von Gegenständen des Inventars einer lebenden Person ist ebenfalls verboten.

4.1.2 Das Inventar eines abgeschlossenen Fahrzeuges ist zu dieser Regelung mit dazu zu zählen.

4.2 Der Versuch wird ebenfalls geahndet.

5. Sollte man Kenntnis oder Verdacht über solch eine Person haben, die gegen diesen Abschnitt verstößt, ist man dazu verpflichtet, dies umgehend dem Support mitzuteilen!

5.1 Wenn dies nicht gemeldet wird, ist man dem Täter gleich zu bestrafen.

5.2 Das Verwenden von Gegenständen die aus Hacking / Cheating oder Duping stammen ist nicht gestattet.

6. Das Schießen mit dem Taser oder der Gummigeschosse auf Fahrzeuge / Fahrzeuginsassen ist nicht gestattet!

7. Das Betreten des Gebietes außerhalb der Karte zählt als Exploit-Abuse.

7.1 Der Kartenrand ist sichtbar markiert.

3 Safezone-Regelung

Es ist nicht gestattet in einer Safezone Personen zu töten, zu verletzen, zu berauben, zu fesseln, niederzuschlagen und Fahrzeuge oder andere Gegenstände unerlaubt zu entwenden.

1. Als Safezone zählen Flächen um diese Orte in einem Radius von 50 Metern: Geldautomaten "ATM", Spawn von Fahrzeugen "KFZ-Verkäufer, Garagen, Truck-Shops" und der Spawn von Zivilisten.

1.2 Sollte sich ein Rohstoffhändler, Farminhändler oder Verarbeiter für Farming innerhalb einer Safezone befinden dann entfällt diese Safezone und ist somit aufgehoben.

1.3 Das Gericht in LakesideCity ist keine Safezone.

2. Waffenhändler und Rebellen-Außenposten (rote Markierung) zählen ebenfalls zur Safezone dazu.

2.1 Polizisten haben die Erlaubnis, Rebellen-Außenposten zu stürmen. Sollte dies passieren, dürfen die Polizisten ohne Ankündigung beschossen werden.

3. Hauptquartiere sind ebenfalls Safezone.

3.1 Die Befreiung von Gefangenen ist rein-theoretisch möglich, jedoch muss, bevor es zu einem Schusswechsel kommt, dies deutlich gemacht werden.

3.2 Das Haftrichtigergebäude in LakesideCity ist ebenfalls eine Safezone.

4. Sollte das Opfer außerhalb der Safezone bedroht worden und Schusswaffengebrauch angekündigt sein und flieht dann in die Safezone, so entfällt diese Safezone zwischen Opfer und Ankündiger; vorausgesetzt, dass der Ankündiger das Opfer bis in die Safezone mit ununterbrochenem Blickkontakt verfolgt.

4.1 Unbeteiligte Personen dürfen nicht mit in das Roleplay hineingezogen werden.

4.1.1 Unbeteiligte Personen haben sich in dieses Roleplay nicht einzumischen und müssen gegebenenfalls das Gebiet verlassen bzw. sich in Deckung begeben und dürfen das Event nicht unterbrechen oder stören.

4.1.2 Ausnahme zählt hierbei für die Polizei sowie die Mitglieder der Gruppierung des Ankündigers - Schusswaffengebrauch muss aber wie gehabt weiterhin angekündigt werden - auch von denjenigen die neu aus der Gruppierung dazustoßen!

5. Sollte sich eine Tankstelle in einer Safezone befinden und diese wird gerade ausgeraubt, so entfällt die Safezone für alle aktiv beteiligten Personen am Tankstellenüberfall.

4 Kommunikation

1. Gesprochen wird über den TeamSpeak3 Server mit dem Addon "Task-Force-ArmA3-Radio".

2. Task-Force-ArmA3-Radio (Abk. TFAR) bildet somit die Grundlage der Kommunikation auf unserem Server.

3. Das Stören von Roleplay durch Hineinrufen, Trollen, etc. ist verboten solange man aktiv nichts mit dem Roleplay zu tun hat.

4. Störgeräusche (z. B. Rauschen, statisches Knistern, etc) sind zu unterlassen.

4.1 Dazu zählen ebenfalls akustische Rückkopplungen oder eine viel zu leise / laut eingestelltes Mikrofon.

5. Der Side-Chat (Seitenkanal) darf nur für Fragen oder Werbung (im Roleplay) verwendet werden!

5.1 Die Frage sollte immer im Roleplay-Sinn gestellt sein, z. B. "Google Suche: Wie gehe ich auf Toilette?" oder "Okay Google, wo finde ich die nächste Kupfermine?".

5.2 Der SideChat darf nicht für Ankündigungen, Kann-Mich-Jemand-Aus-Dem-Knast-Holen oder Flamereien und Rumheulerei Nachrichten verwenden werden.

5.3 Das Schreiben in allen anderen Kanälen ist verboten.

5.4 Der Sidechat seitens Polizei, Sanitäter und Justiz darf ebenfalls nur zum Erfragen von Informationen oder der Weitergabe von Funkfrequenzen benutzt werden.

7. Gefesselt kann man kein Funkgerät bedienen, außer man trägt eine Funkmütze (Kappe mit Mikrofon an der Seite) oder Ähnliches.

7.1 Gefesselte können keine SMS-Nachrichten, Notrufe verfassen oder den Side-Chat verwenden.

7.2 Während man getasert oder niedergeschlagen ist, darf man keinen Funkspruch abgeben - auch dann nicht, wenn man eine Funkmütze trägt.

8. Rucksäcke und Funkgeräte sind nur aus einem optischen Aspekt unsichtbar. Im Roleplay selber ist der Rucksack bzw. das Funkgerät weiterhin sichtbar.

8.1 Aussagen wie "Ich hab kein Funkgerät oder sehen Sie ein Funkgerät auf meinem Rücken?" entfallen hierdurch.

9. Meta-Gaming, also das Verwenden von Informationen außerhalb der im Spiel vorgefallenen Situationen, ist nicht gestattet.

9.1 Darunter zählt auch das "Stream-Snipen". Wer erwischt wird, ist zu bestrafen.

9.2 Das Verwenden von Aufzeichnungen eines Stream für Tätigkeiten im Support, bei der Polizei oder vor Gericht ist kein Stream-Sniping oder Meta-Gaming und somit erlaubt. Die Beweismittel (Video-, Ton- und Bildmaterial) dürfen nur aus eigenen Quellen stammen (GoPro, ShadowPlay, Twitch, Youtube etc.). Ausnahmen sind wie folgt geregelt: Beweismittel von Dritten dürfen verwendet werden sofern die Dritte Person Urheber des Materials ist. Hierbei schließt du aber auch mit ein, dass du aktiv an dieser RP-Situation teilgenommen hast.

5 NewLife Regel

1. Tot ist tot! Es gibt keinerlei Ausnahmen, selbst wenn du durch einen Bug gestorben bist.

2. Nachdem man starb, ist es untersagt in vorher (laufende) Roleplay einzugreifen, auch wenn diese auf einen anderen Ort verlegt wurden.

3. Dem Punkt des eigenen Todes darf man sich für 30 Minuten nicht nähern.

3.1 Sollte an dem Punkt des eigenen Todes noch ein Roleplay laufen, darf man sich dem Punkt des eigenen Todes solange nicht nähern, bis das Event vorüber ist!

3.2 Außerhalb von Städten muss man 1000 Meter Abstand zum eigenen Todespunkt halten.

3.3 Innerhalb von Städten muss man 500 Meter Abstand zum eigenen Todespunkt halten.

4. Durch den Tod in eines der folgenden Roleplay-Situationen darf man permanent nicht mehr eingreifen: Banküberfall und Geiselnahme.

5. Die NewLife Regel kann durch einen Support-Mitarbeiter, im Rahmen des Supports, vorübergehend für entsprechende Personen außer Kraft gesetzt werden.

6 Überfälle, Schusswaffengebrauch

1. Bei einem Überfall ist stets Kontakt zu der Person die angegriffen wird, also dem Opfer, zu halten.

2. Der Gebrauch von Schusswaffen muss immer angekündigt werden (sei es per Handy-Nachricht, Notruf an die Cops, oder lautem Schreien, drohen mit dem Tod).

3. Das Opfer muss, unter der Androhung von Gebrauch der Schusswaffen, Zeit zum reagieren haben.

3.1 So ist beispielsweise das Ankündigen eines Überfalls per "Halt stehen bleiben! Überfall - oder wir schießen" und eine Sekunde später wird das Opfer erschossen, RDM und ist zu bestrafen.

3.2 Wenn ein Opfer zuerst niedergeschlagen und im Anschluss die Ankündigung für einen Überfall gegeben wird, so ist dies legitim.

4. Wenn ein Überfall gemacht wird, hat das Opfer die Berechtigung die überfallenden Personen, wenn kein anderer Ausweg zu sehen ist, zu überfahren.

4.1 Dies ist Notwehr und kein VRDM/VDM.

4.2 Das Opfer darf dies ausschließlich zur Flucht nutzen - nicht um Rache zu üben oder zu Töten.

4.2.1 Verstöße gegen diese Regelung ist als VDM zu werten und ist zu bestrafen.

5. Eine unbewaffnete Person darf nicht erschossen werden, außer diese Person missachtet mit Absicht die im Roleplay gestellten Forderungen, Bedingungen, Anweisungen oder Verhaltensweisen.

6. Bankraub, Tankstellenüberfall, Entführungen und Geiselnahmen sowie Überfälle auf Polizisten sind nur gestattet, wenn sich mindestens 6 Polizeibeamte auf dem Server befinden.

7. Drogendealer, Händler, Märkte und Verarbeiter können nicht erschossen werden - auch nicht im Rahmen des Roleplays.

8. Gefesselt dürfen keinerlei Gegenstände im Z-Inventar oder I-Inventar umgelagert, entfernt oder benutzt werden.

9. Bei Hauseinbrüchen muss ebenfalls der Schusswaffengebrauch angekündigt werden.

10. Wenn das Feuer auf Fahrzeuge eröffnet wird, haben alle Insassen des beschossenen Fahrzeuges das Recht Gegenmaßnahmen in Form von Waffengewalt zu treffen.

10.1 Dies muss jedoch zeitnah erfolgen.

11. Banküberfälle und Geiselnahmen dürfen spätestens bis vor 30 Minuten eines Serverneustartes getätigt werden.

7 Fahrzeuge, Luftfahrzeuge, Boote

1. Das absichtliche Zerstören von Fahrzeugen (Land, Luft und zur See) ist verboten.

2. Luftfahrzeuge und Boote sind keine Rammobjekte.

2.1 Diese dürfen ebenfalls nicht als Kamikaze fungieren!

3. Das willentliche Hineinfahren in Häuser mit Fahrzeugen fällt unter Trolling.

4. Um ein Fahrzeug zu stoppen, versucht man sich mit einem Sicherheitsabstand vor das Zielfahrzeug zu setzen und bleibt (meist) mit der längeren Seite des Fahrzeuges stehen.

4.1 Das frontale Auffahren auf Fahrzeuge um diese zu stoppen, ist verboten und hat nichts mit Fahrzeugstoppen zu tun und fällt in den Abschnitt - sofern Personen durch den Aufprall getötet wurden -

VDM!

5. Das Rammen von Fahrzeugen um diese willentlich zur Explosion zu bringen bzw. zu zerstören, ist nicht gestattet.

5.1 Eine nicht gewollte Zerstörung durch Desync ist hierbei auszuschließen.

8 Gruppierungen

1. Gruppierungen dürfen aus maximal 10 Personen bestehen.

2. Von diesen 10 Personen dürfen maximal 8 Personen an einer Roleplay-Handlung teilnehmen.

2.1 Die anderen Gruppenmitglieder müssen mindestens 2000 Meter von der Roleplay-Handlung entfernt sein.

3. Eine Gruppierung ist nur gültig, sofern diese im Forum angenommen wurde. Erst danach ist das Tragen eines Suffix erlaubt.

4. Präfixe sind in keinster Hinsicht gestattet!

4.1 Ausnahmen treten für die Polizisten, Sanitäter, den LAC, der Judikative sowie für Team-Mitglieder ein.

9 EMS (Emergency Medical Service) Regelungen

1. Ein Mitarbeiter des EMS befindet sich auf dem "INDEPENDENT" Slot des Servers.

2. Mitarbeiter des EMS dürfen unter keinen Umständen überfallen, getötet, verletzt, angeschossen, überfahren oder in der Ausübung ihrer Tätigkeiten behindert werden - sie sind unantastbar.

3. Das Nutzen von Fahrzeugen mit einer EMS-Lackierung ist verboten, außer man wurde von einem EMS Mitarbeiter darum gebeten - um beispielsweise ein EMS Fahrzeug zurück zu bringen.

4. Mitarbeiter des EMS dürfen während eines (androhenden) Schussgefechtes keine Personen behandeln oder Rechnungen ausstellen.

5. Mitarbeiter des EMS sind stets neutral, das heißt dass

- ein EMS Mitarbeiter der eine illegale Tat beobachtet (Geiselnahme, Tankstellenüberfall, Personen mit illegalen Waffen), diese Information nicht an die Polizei weitergeben darf, ausgenommen ist man von dieser Regelung, wenn der EMS Mitarbeiter beschossen, direkt in diese Situation involviert wird und somit das eigene Leben im Vordergrund oder sogar in Gefahr steht oder der Mitarbeiter seiner Arbeit nicht nachkommen kann. Erst dann darf ein EMS Mitarbeiter die Polizei verständigen;
- keine Black-List geführt werden darf - entsprechender Missbrauch ist dem Support mitzuteilen;
- keine Gegenstände des EMS an nicht-EMS-Mitarbeiter verkauft oder weitergegeben werden dürfen.

7. Das Tragen oder Besitzen der Dienstkleidung eines EMS Mitarbeiters als nicht-EMS ist verboten.

7.1 Praktikanten sind dazu verpflichtet, ihre Dienstkleidung nach dem Praktikum abzugeben.

8. Der Maximalwert einer Rechnung die der EMS ausstellen darf beträgt \$ 15.000.
9. Das Ausnutzen der Unantastbarkeit oder das Verstoßen gegen diese Regeln führen zu einer Fraktionssperre oder einem Serverausschluss.

10 LAC (Lakeside Automobil Club) Regelung

1. Ein Mitarbeiter des LAC befindet sich auf dem "OPFOR" Slot des Servers.
2. Mitarbeiter des LACs dürfen unter keinen Umständen überfallen, getötet, verletzt, angeschossen, überfahren oder in der Ausübung ihrer Tätigkeiten behindert werden - sie sind unantastbar.
3. Das Nutzen von Fahrzeugen mit einer LAC-Lackierung ist verboten, außer man wurde von einem LAC Mitarbeiter darum gebeten - um beispielsweise ein LAC Fahrzeug zurück zu bringen.
4. Mitarbeiter des LACs dürfen während eines (androhenden) Schussgefechtes keine Fahrzeuge reparieren, betanken, begutachten oder dergleichen.
5. Mitarbeiter des LACs sind stets neutral, das heißt dass
 - ein LAC Mitarbeiter der eine illegale Tat beobachtet (Geiselnahme, Tankstellenüberfall, Personen mit illegalen Waffen), diese Information nicht an die Polizei weitergeben darf, ausgenommen ist man von dieser Regelung, wenn der LAC Mitarbeiter beschossen, direkt in diese Situation involviert wird und somit das eigene Leben im Vordergrund oder sogar in Gefahr steht oder der Mitarbeiter seiner Arbeit nicht nachkommen kann. Erst dann darf ein LAC Mitarbeiter die Polizei verständigen;
 - keine Black-List geführt werden darf - entsprechender Missbrauch ist dem Support mitzuteilen;
 - keine Gegenstände des LAC an nicht-LAC-Mitarbeiter verkauft oder weitergegeben werden dürfen.
7. Das Tragen oder Besitzen der Dienstkleidung eines LAC Mitarbeiters als nicht-LAC ist verboten.
 - 7.1 Praktikanten sind dazu verpflichtet, ihre Dienstkleidung nach dem Praktikum abzugeben.
8. Der Maximalwert einer Rechnung die der LAC ausstellen darf beträgt \$ 15.000.
9. Das Ausnutzen der Unantastbarkeit oder das Verstoßen gegen diese Regeln führen zu einer Fraktionssperre oder einem Serverausschluss.

11 Polizei Regelung

1. Die Rundfunkfunktion ist verfügbar für die Leitstelle oder Personen die den Rang Sergeant erreicht haben.
 - 1.1 Man kann diese Verwenden um vor drohenden Gefahren (bspw. Bankraub, großer Verkehrsunfall) zu warnen oder eine allgemeine Ankündigung bekannt zu geben.
 - 1.2 Beim Verwenden der Rundfunkfunktion muss auf Roleplay geachtet werden - OOC ist verboten und wird bestraft.
 - 1.3 Das Moderieren oder Zitieren der hier genannten Regelungen sind zu unterlassen und hat nichts mit Roleplay zu tun (Non-Roleplay)