

Regelwerk

Starfleet



Department of Internal Affairs
Abteilung für Interne Angelegenheiten

Übersicht

§1 Allgemeiner Teil.....	4
1.1 Ziele der Flotte.....	4
1.1.1 Ziele des RPG-Bereichs.....	4
1.1.2 Ziele des STO-Bereichs.....	4
1.2 Verhaltensregeln.....	4
§2 Organisation der Flotte (RPG-Bereich).....	5
2.1 Flottenleitung.....	5
2.2 Kommandierende Offiziere im RPG-Bereich.....	6
2.3 Offiziere im RPG-Bereich.....	6
2.4 Abteilungsleiter, Stellvertreter und Crew im RPG-Bereich.....	6
2.5 Beschreibung aller Posten des RPG-Bereichs.....	6
2.5.1 Kommandierender Offizier (KO).....	6
2.5.2 Erster Offizier (XO).....	6
2.5.3 Zweiter Offizier (2.XO).....	7
2.5.4 Leitender Wissenschaftsoffizier (LWO).....	7
2.5.5 Wissenschaftsoffizier (WO).....	7
2.5.6 Wissenschaftsunteroffizier (WUO).....	7
2.5.7 Leitender Medizinischer Offizier (LMO).....	7
2.5.8 Medizinischer Offizier (MO).....	7
2.5.9 Medizinischer Unteroffizier (MUO).....	8
2.5.10 Chefingenieur (CI).....	8
2.5.11 Ingenieur (ING).....	8
2.5.12 Techniker (TEC).....	8
2.5.13 Taktischer Offizier (TAK).....	8
2.5.14 Sicherheitsoffizier (SO).....	9
2.5.15 Sicherheitsunteroffizier (SUO).....	9
2.5.16 CONN Offizier (CONN).....	9
2.5.17 CONN Unteroffizier (CONNUO).....	9
2.5.18 Schiffscounselor (SC).....	9
§3 Rangstruktur / Beförderungen / Degradierungen im RPG-Bereich.....	10
3.1 Flag Offiziere.....	10
3.2 Offiziere.....	10
3.3 Unteroffiziere.....	11
3.4 Punktverteilung.....	12
3.4.1 Missionspunkte.....	12
3.4.2 Boardleben-Beiträge.....	12
3.4.3 Chat-Boardleben-Punkte.....	12
3.5 Punktvergabe.....	12
3.6 Beförderungen.....	12
3.7 Degradierungen.....	13
3.8 Beförderungen und Degradierungen im STO-Bereich.....	14
§4 Laufbahnen.....	15
4.1 Offizierslaufbahn im RPG-Bereich.....	15
4.2 Unteroffizierslaufbahn.....	15
4.3 Reserve (Freistellung vom Dienst).....	15
§5 Mitgliedschaft.....	16
5.1 Bedingungen für den RPG-Bereich.....	16

5.2 Bedingungen für den STO-Bereich.....	16
5.3 Rechte.....	16
5.4 Aufnahmeverfahren im RPG-Bereich.....	16
5.5 Aufnahmeverfahren im STO-Bereich.....	17
§6 Rollenspiel.....	17
6.1 Chat Rollenspiel.....	17
6.2 Leiten einer Chat Mission.....	18
6.3 Chat Bordleben.....	18
6.4 Leiten eines Chat Bordlebens.....	19
6.5 Logbücher.....	19
6.6 Bordleben.....	21
6.7 Vorbereitung des Chat-Rollenspiels.....	21
§7 Charaktere.....	21
7.1 Erstellen eines Charakters.....	21
7.2 Erstellen eines Twinks.....	22
7.3 NPCs.....	22
§8 Leaderboard.....	22
8.1 Leaderboard (Mitglied des Monats).....	22
8.2 Leaderboard (Mitglied des Jahres).....	23
§9 Awards.....	23
9.1 Award of Reliability.....	23
9.2 Award of Commitment.....	23
9.3 Roleplay Award.....	24
9.4 Belobigungen.....	24
9.5 Große Awards.....	25
9.5.1 Erfahrenes Mitglied.....	25
9.5.2 Veteran.....	25
9.5.3 Elite.....	25
9.5.4 Legende.....	25
§10 Regelverstoß.....	25
10.1 Verstoß gegen eine Direktive der Sternenflotte.....	25
10.2 Allgemeiner Regelverstoß.....	26
§11 Regeländerungen.....	26

§1 Allgemeiner Teil

Die SF-IA unterteilt sich in zwei Hauptbereiche

- Rollenspielbereich (RPG-Bereich)
- Star Trek Online Bereich (STO-Bereich)

1.1 Ziele der Flotte

1.1.1 Ziele des RPG-Bereichs

- Unser vorrangiges Ziel ist es Spaß am Rollenspiel im Chat und Forum zu haben.
- Um das zu erreichen, versuchen wir ein regelmässig stattfindendes Rollenspiel durchzuführen.

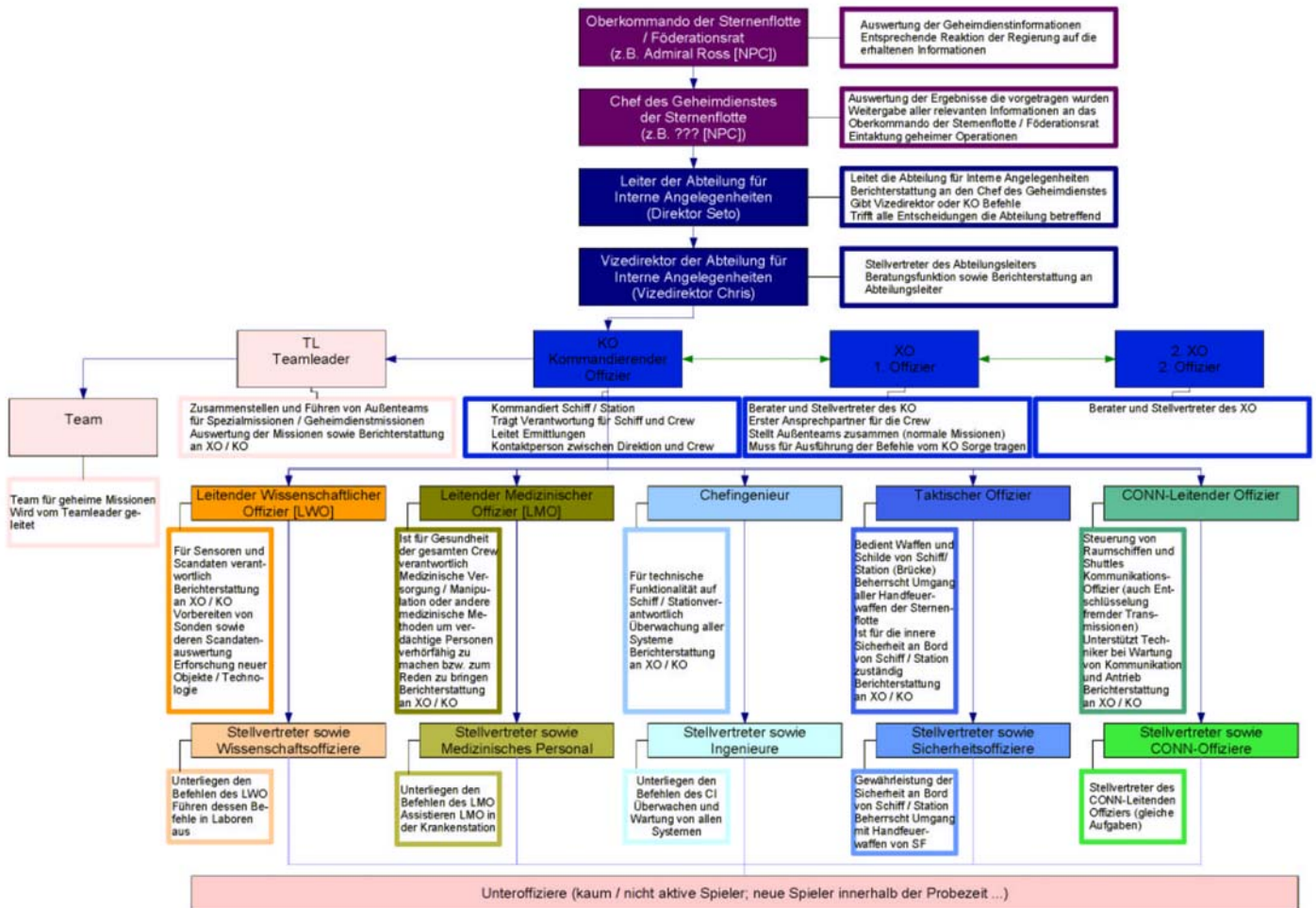
1.1.2 Ziele des STO-Bereichs

- Das vorrangige Ziel des STO-Bereichs ist in Star Trek Online Spaß zu haben.

1.2 Verhaltensregeln

1. Jedes Mitglied hat alle anderen Mitglieder der Flotte freundlich und mit Respekt zu behandeln.
2. Auch Mitglieder von anderen Flotten und Spieler von Star Trek Online müssen freundlich und mit Respekt behandelt werden.

§2 Organisation der Flotte (RPG-Bereich)



Organigramm des Starfleet: Department of Internal Affairs (SF-IA)

2.1 Flottenleitung

1. Die Flottenleitung besteht aus Seto Kaiba und Chris Bennett, sie haben im Rollenspiel den Posten des Direktors und des Vizedirektors inne.
2. Die Flottenleitung ist dafür zuständig, dass der Kanon überall eingehalten wird und das Rollenspiel ordnungsgemäß durchgeführt wird.
3. Sie muss Beförderungen bis zum Rang des Lieutenant Commander bestätigen und Beförderungen ab dem Rang des Commanders selbst durchführen.
4. Auch der STO Bereich hat eine Ansprechperson der für die Durchführung der Events in STO zuständig ist und für den reibungslosen Ablauf in STO. Er ist jedoch der Rollenspielleitung unterstellt. Derzeitiger Ansprechpartner ist Salomon.

2.2 Kommandierende Offiziere im RPG-Bereich

1. Die KOs kommandieren die Schiffe und Stationen der Abteilung für interne Angelegenheiten.
2. Um kommandierender Offizier zu werden muss man einige Voraussetzungen und Pflichten erfüllen:
 - Man muss mindestens den Rang eines Commanders inne haben
 - Große Aktivität im Rollenspiel zeigen
 - Die Offiziere bewerten und Punkte vergeben
 - Zuständigkeit über ordnungsgemäß durchgeführtes Rollenspiel
 - Er sollte regelmässig auf der Website und im Forum vorbeischaun
 - Er sollte gut erreichbar sein

2.3 Offiziere im RPG-Bereich

1. Der erste Offizier hat die Aufgabe den KO bei all seinen Aufgaben zu unterstützen und sollte die gleichen Anforderungen erfüllen wie ein KO. Er kann seinen Posten allerdings bereits als Lieutenant Commander ausüben.

2.4 Abteilungsleiter, Stellvertreter und Crew im RPG-Bereich

1. Die Abteilungsleiter leiten ihre jeweilige Abteilung auf ihrem Schiff oder ihrer Station.
2. Ihre Stellvertreter haben die Aufgabe sie dabei zu unterstützen.

2.5 Beschreibung aller Posten des RPG-Bereichs

2.5.1 Kommandierender Offizier (KO)

Der Kommandierende Offizier hat die Aufgabe sein Schiff oder seine Station zu kommandieren. Dabei trägt er die Verantwortung für sein Schiff oder seine Station und seine Crew. In der Abteilung für interne Angelegenheiten leitet er auch Ermittlungen.

Mindestrang: Commander

2.5.2 Erster Offizier (XO)

Der 1. Offizier ist der oberste Berater und Stellvertreter des kommandierenden Offiziers. Es ist seine Pflicht dem kommandierenden Offizier Vorschläge zu unterbreiten. Er ist der erste Ansprechpartner für die Crew, stellt Außenteams zusammen und leitet diese und vertritt den kommandierenden Offizier während dessen Abwesenheit. Außerdem muss er dafür sorgen dass die Befehle des KOs ordnungsgemäß ausgeführt werden.

Mindestrang: Lieutenant Commander

2.5.3 Zweiter Offizier (2.XO)

Der 2. Offizier hat die Aufgabe den KO und den XO zu beraten und diese während deren Abwesenheit zu vertreten. Gleichzeitig ist er auch der Leiter einer Abteilung auf einem Raumschiff oder Station, wie alle Führungsoffiziere.

Mindestrang: Lieutenant

2.5.4 Leitender Wissenschaftsoffizier (LWO)

Der Leitende Wissenschaftsoffizier ist für die Sensoren und die Auswertung der aus den Scans gewonnenen Daten zuständig. Er bereitet Sonden vor, schießt diese ab und analysiert die daraus gewonnenen Daten. Der LWO hat auch einen Stellvertreter der ihn bei Abwesenheit vertritt und ansonsten bei seinen Aufgaben behilflich ist.

Mindestrang: Lieutenant

Mindestrang für Stellvertreter: Fähnrich

2.5.5 Wissenschaftsoffizier (WO)

Der WO unterstützt den LWO, indem er ihm bei all seinen Aufgaben behilflich ist. Sein Arbeitsplatz ist selten die Wissenschaftsstation auf der Brücke, sondern vielmehr die Wissenschaftlichen Labore wo er die gewonnenen Daten analysiert.

Mindestrang: Fähnrich

2.5.6 Wissenschaftsunteroffizier (WUO)

Der WUO unterstützt den LWO sowie die WOs, indem er ihm bei allen Aufgaben behilflich ist. Er bereitet die Arbeitsstationen der WOs vor.

Mindestrang: Crewman 3rd Class

2.5.7 Leitender Medizinischer Offizier (LMO)

Der LMO ist für die Gesundheit der gesamten Crew zuständig. Er leitet die Krankenstation und kann alle anderen Offiziere vom Dienst freistellen wenn dies aus medizinischen Gründen notwendig ist. Auch er hat einen Stellvertreter der ihn vertritt und unterstützt.

Mindestrang: Lieutenant

Mindestrang für Stellvertreter: Fähnrich

2.5.8 Medizinischer Offizier (MO)

Der medizinische Unteroffizier unterstützt und assistiert dem LMO. Oft kommt er auch als Sanitäter

zum Einsatz.

Mindestrang: Fähnrich

2.5.9 Medizinischer Unteroffizier (MUO)

Der medizinische Unteroffizier unterstützt und assistiert den MOs. Sie kümmern sich um kleinere Verletzungen von Offizieren und führen routinemäßige medizinische Kontrollen bei den Offizieren durch.

Mindestrang: Crewman 3rd Class

2.5.10 Chefingenieur (CI)

Der Chefingenieur ist für alle technischen Systeme auf einem Schiff oder einer Station verantwortlich. Er hat die Aufgabe alle Systeme regelmässig zu überprüfen und wenn nötig zu reparieren. Wenn er auf der Brücke ist überwacht er alle Systeme und ist für die Energieverteilung zuständig. Sein Hauptarbeitsplatz ist der Maschinenraum. Auch er hat einen Stellvertreter.

Mindestrang: Lieutenant

Mindestrang für Stellvertreter: Fähnrich

2.5.11 Ingenieur (ING)

Ingenieure sind so zu sagen die Exekutive des Maschinenraums, sie überprüfen Systeme und reparieren sie wenn nötig. Das ganze Schiff ist ihr Arbeitsplatz.

Mindestrang: Fähnrich

2.5.12 Techniker (TEC)

Techniker sind den Ingenieuren unterstellt. Sie erledigen die einfachen, routinemäßigen Überwachungs- und Wartungsarbeiten auf dem ganzen Schiff / Raumstation.

Mindestrang: Crewman 3rd Class

2.5.13 Taktischer Offizier (TAK)

Der Taktische Offizier bedient die Waffen und Schilde an Bord eines Raumschiffs oder einer Station. Dies macht er von der taktischen Konsole auf der Brücke aus. Er ist außerdem gut im Umgang mit Feuerwaffen, deshalb ist der TAK auch oft in Außenteams, wenn es zu gefährliche Situationen kommen könnte. Auch er hat einen Stellvertreter.

Mindestrang: Lieutenant

Mindestrang für Stellvertreter: Fähnrich

2.5.14 Sicherheitsoffizier (SO)

Der SO ist ein Teil der Sicherheitskräfte an Bord eines jeden Raumschiffs oder Station. Er hilft dem Taktischen Offizier die Sicherheit an Bord zu gewährleisten. Er ist geschickt im Umgang mit Waffen und deshalb auch oft in Außenteams dabei.

Mindestrang: Fähnrich

2.5.15 Sicherheitsunteroffizier (SUO)

Der SUO ist ein Teil der Sicherheitskräfte an Bord eines jeden Raumschiffs oder Station. Er hilft den SOs die Sicherheit an Bord zu gewährleisten.

Mindestrang: Crewman 3rd Class

2.5.16 CONN Offizier (CONN)

Der CONN Offizier hat die Aufgaben Raumschiffe oder Shuttles zu steuern. Er ist auf für die Kommunikation mit anderen Schiffen oder Stationen verantwortlich. Sein Posten ist auf der Brücke an der CONN Konsole. Außerdem unterstützt er auch die Ingenieure bei der Wartung des Antriebs und der Kommunikationssysteme. Auch er hat einen Stellvertreter.

Mindestrang: Lieutenant

Mindestrang für Stellvertreter: Fähnrich

2.5.17 CONN Unteroffizier (CONNUO)

Die Aufgaben sind die gleichen wie die des CONN Offiziers.




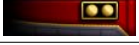

Mindestrang: Crewman 3rd Class

2.5.18 Schiffscounselor (SC)





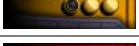


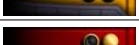
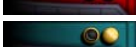


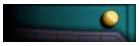
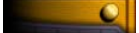

Als Counselor bezeichnet man den Berater eines Raumschiffes oder einer Raumstation. Counselor sind meist geschulte Psychologen, die neben ihrer beratenden Funktion für die Führungsoffiziere ebenfalls für das psychische Wohlbefinden der restlichen Crew verantwortlich sind. Bei ihrer Arbeit unterliegen sie ähnlicher Schweigepflicht wie Ärzte.

§3 Rangstruktur / Beförderungen / Degradierungen im RPG-Bereich



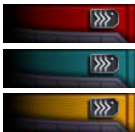
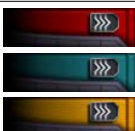
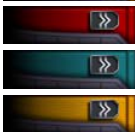
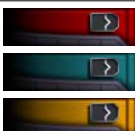
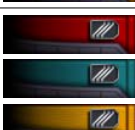
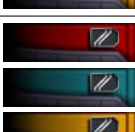
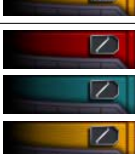
3.1 Flagg Offiziere

Rangabzeichen	Rangbezeichnung	Kürzel	MI-P ¹	RP-B ²	BL-B ³	Sonstiges
	Fleet Admiral	FAdm	---	---	---	
	Admiral	Adm	550	2000	530	
	Vice Admiral	VAdm	430	1400	400	
	Rear Admiral	RAdm	320	1000	300	
	Rear Admiral (Lower half)	RAdmL	240	700	210	

3.2 Offiziere

Rangabzeichen	Rangbezeichnung	Kürzel	MI-P ¹	RP-B ²	BL-B ³	Sonstiges
	Generalinspekteur	GI	---	---	---	Spezialrang für Captains
	Captain	Cpt	160	500	120	Posten muss vorhanden sein
	Commander	Cmdr	100	400	80	Posten muss vorhanden sein
  	Lt. Commander	LtCmdr	50	200	40	
  	Lieutenant	LT	25	70	15	
  	Lieutenant junior grade	LTjg	10	30	5	
  	Fähnrich (Ensign)	Ens	0	0	0	Bestande Probezeit

3.3 Unteroffiziere

Rangabzeichen	Rangbezeichnung	Kürzel	MI-P ¹	RP-B ² + BL-B ³	Sonstiges
	Master Chief Petty Officer	MCPO	130	130	
	Senior Chief Petty Officer	SCPO	90	100	
	Chief Petty Officer	CPO	65	80	
	Petty Officer 1 st Class	PO1	45	60	
	Petty Officer 2 nd Class	PO2	30	40	
	Petty Officer 3 rd Class	PO3	20	25	
	Crewman 1 st Class	Crw1	12	15	
	Crewman 2 nd Class	Crw2	6	8	
	Crewman 3 rd Class	Crw3	0	0	Bestande Probezeit

¹ Missionspunkte (Chat-RPG) / ² Beiträge im Boardleben (Forums-RPG) / ³ Beiträge im Chat-Boardleben (Privates-Chat-Rollenspiel)

3.4 Punktverteilung

3.4.1 Missionspunkte

-1 Pkt = bei Fernbleiben ohne Abmeldung

0 Pkt = bei Fernbleiben mit Abmeldung

1 Pkt = bei Anwesenheit und einer durchschnittlichen Leistung (Großteil der Mission aktiv mitgespielt)

2 Pkt = bei Anwesenheit und einer guten Leistung

3 Pkt = bei herausragender Leistung

3.4.2 Boardleben-Beiträge

1 Pkt = pro BL-Beitrag im entsprechenden Rollenspiel-Forum

3.4.3 Chat-Boardleben-Punkte

1 Pkt = bei einem mitgespielten Chat-BL

3.5 Punktvergabe

1. Der kommandierende Offizier (KO) während einer Mission ist dafür verantwortlich, dass die Punkte gezählt werden.
2. Der KO kann die Aufgabe der Punkteverteilung auch weitergeben.
3. Bei einem Chat Boardleben (BL) ist der Offizier oder Unteroffizier mit dem höchsten Rang dafür verantwortlich, dass der kommandierende Offizier das Logbuch des Boardlebens erhält. Der KO entscheidet dann ob das Boardleben gewertet wird oder nicht und vergibt anschließend die Punkte.

3.6 Beförderungen im RPG-Bereich

1. Eine Beförderung bis zum Rang eines Lieutenant Commanders muss direkt vom KO des jeweiligen Schiffes vorgenommen werden. Dazu schreibt er einen Beitrag mit der Beantragung der Beförderung in den dafür vorgesehenen Teil des Forums. Der Antrag wird dann von der Flottenleitung geprüft und wenn alles in Ordnung ist, wird das Mitglied befördert.

Vorlage / Beispiel für ein Antrag auf Beförderung:

Beitragstitel: Beförderung von Seto Kaiba

Hiermit Befördere ich Ensign Seto Kaiba zum Lieutenant Junior Grade.

Begründung:

Er hat die Vorgaben für den Rang eines Lieutenant Junior Grade erfüllt und zeigte gute Leistungen und hohe Aktivität im Rollenspiel.

Gezeichnet

Captain Chris Bennett

KO der U.S.S. Sample

2. Hat ein Mitglied alle Anforderungen (genügend Punkte und Beiträge) für eine Beförderung muss es sofort befördert werden (bitte Punkt 4 beachten), es sei denn es liegt ein triftiger Grund vor der dagegen spricht.
3. Beförderungen über dem Rang eines Lieutenant Commanders können nur von der Flottenleitung vorgenommen werden, sie sind meistens mit der Versetzung auf ein eigenes Schiff verbunden. Sie werden nicht sofort nachdem das Mitglied die nötigen Punkte und Beiträge hat durchgeführt.
4. Beförderungen müssen an einem sinnvollen Punkt im Rollenspiel durchgeführt werden. Vorteilhaft wäre es Beförderungen erst nach Beendigung einer Mission durchzuführen.
5. Beförderungen innerhalb der Unteroffiziersdienstgrade können direkt vom KO des jeweiligen Schiffes oder der Station durchgeführt werden und bedürfen keiner Prüfung durch die Flottenleitung.

3.7 Degradierungen

1. Degradierungen vom Rang eines Lieutenant Commanders abwärts können vom KO des jeweiligen Schiffes oder der Station durchgeführt werden, sofern ein schwerer Regelverstoss vorliegt. Dazu schreibt er einen Beitrag mit der Beantragung der Degradierung in den dafür vorgesehenen Teil des Forums. Der Antrag wird dann von der Flottenleitung geprüft und wenn die Flottenleitung dem Antrag zustimmt, wird das Mitglied degradiert.
2. Degradierungen über dem Rang eines Lieutenant Commanders müssen von der Flottenleitung durchgeführt werden. Ein KO kann seinen XO höchstens suspendieren, aber nicht degradieren.

Vorlage / Beispiel für ein Antrag auf Beförderung:

Beitragstitel: Degradierung von Seto Kaiba

Hiermit degradiere ich Lieutenant Junior Grade Seto Kaiba zum Fähnrich.

Begründung:

Nichtbeachtung von Befehle des Captains.

Gezeichnet

Captain Chris Bennett

CO der USS Sample

3. Es ist für die Degradierung völlig unerheblich ob der Spieler diese mit Absicht herbeigeführt hat oder ob sie spontan zustande kam.
4. Sollte eine Degradierung dazu führen das dass degradierte Mitglied nicht mehr den Rang hat um seine Position auszufüllen (z.B. weil der Mindestrang nicht mehr erfüllt wird oder ein anderes Mitglied in der Abteilung des Schiffes einen höheren Rang hat) muss es auch seinen Posten an den nächsten in der Rangfolge abtreten.

3.8 Beförderungen und Degradierungen im STO-Bereich

1. Beförderungen und Degradierungen im STO-Bereich müssen von der Leitung des STO-Bereichs durchgeführt werden. Eine Absprache mit der Rollenspielleitung ist nicht nötig.
2. Die Beförderung oder Degradierung muss im entsprechenden Teil des Forums mit einer Begründung bekannt gegeben werden.

§4 Laufbahnen

4.1 Offizierslaufbahn im RPG-Bereich

1. Jeder Bewerber kann nach Ablauf der Probezeit die Offizierslaufbahn wählen.
2. Die Voraussetzung für einen Offizier ist, dass er etwas Zeit mitbringt und sich engagiert. Das heißt:
regelmäßige Teilnahme an den Missionen
regelmäßige Beiträge im Bordleben
Teilnahme an den Chat Bordleben
3. Ein Offizier ist für jede Mission automatisch angemeldet und verliert einen Missionspunkt, wenn er nicht anwesend ist. Er kann sich aber bis zu 24 Stunden vorher abmelden um einen Punktverlust zu vermeiden.
4. Offiziere (vor allem Senior Offiziere) sollten Vorbilder für alle anderen Mitglieder sein. Sie sollten pünktlich und aktiv sein. Außerdem sollten sie versuchen ihre Abteilung so gut es möglich ist ins Rollenspiel einbringen.
5. Ein Offizier kann auch, wenn er die nötigen Punkte und Beiträge hat und auch noch ein passender Posten frei ist, zum Flagg Offizier aufsteigen.

4.2 Unteroffizierslaufbahn

1. Jeder Bewerber kann nach Ablauf seiner Probezeit die Unteroffizierslaufbahn wählen.
2. Unteroffiziere verpflichten sich zu nichts, sie sind nicht zu den Missionen angemeldet, außer sie melden sich vorher an. Teilnahme an Chat Bordleben und dem Bordleben im Forum sind natürlich erwünscht, aber nicht Pflicht.
3. Ein Unteroffizier kann jederzeit die Offizierslaufbahn einschlagen wenn er dies wünscht und die Anforderungen erfüllen möchte. Ab dem Rang eines Chief Petty Officers kann man als Lieutenant jg. Einsteigen. Senior und Master Chiefs können als Lieutenant einsteigen.
4. Wurde ein Offizier zum Unteroffizier degradiert (aufgrund von vermehrten Fernbleiben von Rollenspielen ohne Abmeldung), so muss er erst erneut eine Probezeit durchlaufen bevor er wieder eine Offizierslaufbahn einschlagen darf.

4.3 Reserve (Freistellung vom Dienst)

1. Jeder Offizier und jeder Unteroffizier kann sich in die Reserve versetzen lassen, wenn er für längere Zeit seine Aufgaben nicht erfüllen kann. Während dieser Zeit kann er keine Minuspunkte bekommen.
2. Es ist dem KO mitzuteilen wenn ein Mitglied in die Reserve will, dieser hat es dann an das Flotten-

kommando weiterzuleiten.

3. Bei einer Reaktivierung hat sich das Mitglied, welches sich in der Reserve befindet, beim Flottenkommando zu melden, das es dann wieder reaktiviert und auf ein Schiff oder eine Station versetzt.
4. Der Charakter und der Rang bleiben erhalten, allerdings hat das Mitglied keinerlei Anspruch auf seinen alten Posten.
5. Auch Mitglieder die lediglich im STO-Bereich tätig sind, können sich in die Reserve versetzen lassen, sofern sie länger abwesend sein sollten. Dies ist der Leitung des STO-Bereichs mitzuteilen.

§5 Mitgliedschaft

5.1 Bedingungen für den RPG-Bereich

1. Jedes Mitglied muss dieses Regelwerk vollständig anerkennen.
2. Es sollte ein Interesse an Rollenspiel vorhanden sein.
3. Der Bewerber sollte bereit sein etwas Zeit zu investieren. (Siehe §4.1)
4. Gute Deutschkenntnisse.
5. Eine E-Mail Adresse (kann auch von der SF-IA bereitgestellt werden).

5.2 Bedingungen für den STO-Bereich

1. Die Bereitschaft sich Star Trek Online zu kaufen, es aktiv zu spielen und auch dessen monatliche Kosten zu bezahlen, sollten gegeben sein.

5.3 Rechte

1. Jedes Mitglied der Abteilung für interne Angelegenheiten hat das Recht an dem Rollenspiel teilzunehmen, dies beinhaltet alle Formen des Rollenspiels: Chat, Chat BL und Foren BL.
2. Jedes Mitglied hat das Recht Beiträge im Forum zu schreiben.
3. Diese Rechte können einem Mitglied genommen werden wenn es einen schweren Regelverstoss begeht. Schwerwiegende Regelverstöße können bis hin zum Ausschluss aus der Gilde führen.
4. Jedes Mitglied kann eine E-Mail Adresse bekommen Name@sf-ia.de.
5. Jedes Mitglied hat das Recht in beiden Hauptbereichen der SF-IA mitzuwirken und auch die Bereiche zu wechseln.
6. Jedes Mitglied hat das Recht die Mitgliedschaft ohne Angabe eines bestimmten Grundes zu kündigen. Die Beendigung der Mitgliedschaft ist schriftlich bei der Flottenleitung einzureichen.

5.4 Aufnahmeverfahren im RPG-Bereich

1. Der Bewerber bewirbt sich auf dem Web-Auftritt der SF-IA, indem er das Bewerbungsformular ausfüllt.
2. Danach wird er von der Flottenleitung kontaktiert und für das Bewerbungsgespräch eingeladen.
3. Während dieses Gesprächs werden dem Bewerber die Abläufe innerhalb der Flotte erklärt.
4. Nach Ablauf der Probezeit findet ein weiteres Gespräch über die Zukunft des Bewerbers statt. Wenn er die Probezeit gut absolviert hat, kann er zwischen der Offizierslaufbahn und der Unteroffizierslaufbahn wählen und wird dann entsprechend befördert und übernimmt die damit verbundenen Rechte und Pflichten.

5.5 Aufnahmeverfahren im STO-Bereich

1. Der Bewerber bewirbt sich auf dem Web-Auftritt der SF-IA, indem er das Bewerbungsformular ausfüllt.
2. Danach wird er von der Leitung des STO Bereichs kontaktiert und für das Bewerbungsgespräch eingeladen.
3. Während dieses Gesprächs werden dem Bewerber die Abläufe innerhalb der Flotte erklärt.
4. Die Probezeit, sowie das zweite Gespräch entfallen, da es im STO Bereich weder eine Offiziers- noch eine Unteroffizierslaufbahn gibt.

§6 Rollenspiel

1. In der Abteilung für interne Angelegenheiten gibt es drei verschiedene Arten von Rollenspiel. Diese sind: Chat RPG, Chat Bordleben und Bordleben.
2. Auf jedem Schiff und jeder Station werden alle drei Arten des Rollenspiels gespielt.
3. Alle Arten des Rollenspiels spielen in derselben Zeit, sind zusammenhängend und gehören deshalb alle zum Kanon.
4. Die Rollenspieler aller Schiffe bilden den Kanon des Rollenspiels und sie sollten während derselben Zeit spielen.

6.1 Chat Rollenspiel

1. Das Chat Rollenspiel findet im XFire-Chat statt (später in Star Trek Online).
2. Es findet wöchentlich statt.
3. Der KO und der XO sind für den Ablauf des Rollenspiels verantwortlich.

4. Die Leitung des Rollenspiels wird vom Storywriter / Erzähler (von der Flottenleitung) übernommen
5. Flottenleitung, KO und XO sind für die ordnungsgemäße Durchführung des Rollenspiels verantwortlich.
6. Während des Rollenspiels ist aus der Sicht seines Charakters zu schreiben.
7. Alle Offiziere sind verpflichtet an den Missionen teil zu nehmen, ansonsten verlieren sie einen Missionspunkt. Jeder Offizier kann sich bis zu 24 Stunden vorher im Forum abmelden, dann verliert er keinen Missionspunkt. Es kann auch ein anderer Offizier oder Unteroffizier den Abwesenden abmelden wenn der ihm den Auftrag gibt.
8. Unteroffiziere sind nicht zur Teilnahme am Rollenspiel verpflichtet, sie können sich aber im Forum ihres Schiffes oder ihrer Station anmelden. Ein Unteroffizier kann auch ohne Anmeldung zu einer Mission kommen, eine Anmeldung ist jedoch zwecks der Planung der Mission erwünscht.
9. Ein angemeldeter Unteroffizier der nicht erscheint bekommt einen Minuspunkt.
10. Während einer jeden Mission habe sich alle Spieler an den Star Trek Kanon zu halten, an den Kanon den Cryptic geschaffen hat sowie den Kanon der im Verlauf der SF-IA-Geschichte entsteht.
11. Alle Offiziere und Unteroffiziere haben sich an die Direktiven der Sternenflotte zu halten.
12. Alle Offiziere und Unteroffiziere haben den Anweisungen der Rollenspielleitung zu befolgen.

6.2 Leiten einer Chat Mission

1. Der oder die Leiter des Rollenspiels haben sich an den Star Trek Kanon zu halten, an den Kanon den Cryptic geschaffen hat sowie den Kanon der im Verlauf der SF-IA-Geschichte entsteht.
2. Der oder die Leiter der Mission müssen sich im Vorhinein eine Geschichte für das Rollenspiel ausdenken.
3. Sie haben dafür zu sorgen das dass Rollenspiel ordnungsgemäß durchgeführt wird und sich alle Spieler an die Regeln halten (sollte weder der KO noch der XO die Leitung des Rollenspiels haben, sind sie dennoch für das Verhalten ihrer Mannschaft verantwortlich).
4. Der oder die Leiter sollten sich flexibel zeigen und auf die Spieler reagieren und nicht umgekehrt.

6.3 Chat Bordleben

1. Das Chat-Boardleben findet grundsätzlich im XFire-Chat statt, es kann aber auch auf anderen Plattformen stattfinden, wie z.b. Star Trek Online oder Elite Force, sofern die Spieler alle anderen Auflagen erfüllen.
2. Chat Bordleben mit privaten Inhalten (Streit, Freizeitgestaltung der Charaktere usw.) können jederzeit gespielt werden. Trotzdem muss den Kanon des Rollenspiels eingehalten werden.
3. Chat-BLs mit Nebengeschichts-Charakter (die teilweise zur Hauptstoryline dazugehören bzw. diese

vorantreiben) müssen vorher im Eventkalender angekündigt werden und der KO und XO des Schiffes müssen darüber informiert werden.

4. Nach **jedem** Chat BL muss das Logbuch der Mission an den KO des Schiffes und die Flottenleitung geschickt werden. Diese prüfen das Chat BL und der KO verteilt die Punkte. Für das Logbuch ist jeweils der Offizier oder Unteroffizier mit dem höchsten Rang zuständig, der bei dem Chat Boardleben anwesend war. Sollte der KO das Logbuch nicht erhalten, so haben die Spieler des Chat BL keinen Anspruch auf eine Punktevergabe.
5. Nach jedem Chat BL ist neben dem Logbuch aus dem XFire-Chat auch eine kleine Zusammenfassung zu schreiben, dafür verantwortlich ist der Offizier oder Unteroffizier mit dem höchsten Rang, der bei dem Chat Boardleben anwesend war (siehe §6.5 Logbücher).
6. Alle Offiziere und Unteroffiziere haben den Anweisungen der Rollenspielleitung folge zu leisten.

6.4 Leiten eines Chat Bordlebens

1. Der oder die Leiter des Rollenspiels haben sich an den Star Trek Kanon zu halten, an den Kanon den Cryptic geschaffen hat sowie den Kanon der im Verlauf der SF-IA-Geschichte entsteht.
2. Der oder die Leiter des Chat BLs müssen im Vornherein eine Geschichte für das Rollenspiel ausarbeiten.
3. Sie haben dafür zu sorgen, dass das Rollenspiel ordnungsgemäß durchgeführt wird und sich alle Spieler an die Regeln halten (sollte weder der KO noch der XO die Leitung des Rollenspiels haben, sind sie dennoch für das Verhalten ihrer Mannschaft verantwortlich).
4. Der oder die Leiter sollten sich flexibel zeigen und auf die Spieler reagieren und nicht umgekehrt.

6.5 Logbücher

1. Nach jeder Chat Mission und nach jedem Chat Bordleben hat der kommandierende Offizier des Schiffes oder der Station ein Logbuch ins Forum zu schreiben. Das Logbuch ist eine kurze, übersichtliche Zusammenfassung die so aussehen sollte:

Chat Rollenspiel (Hauptgeschichte)	Chat Boardleben (Nebengeschichte / Privates)
Beitragstitel: Computerlogbuch der USS Sample	Beitragstitel: Persönliches Logbuch
<p><i>Anwesend:</i></p> <p><i>Cpt. Bennett</i></p> <p><i>Cmdr. Musters</i></p> <p><i>Entschuldigt Abwesend:</i></p> <p><i>Ens. Sample</i></p> <p><i>Unentschuldigt Abwesend:</i></p> <p><i>Lt. Seldom</i></p> <p><i>Datum: 01.01.2390 6:55 Uhr / Sternzeit: 67000,79</i></p> <p><i>Ort: U.S.S. Sample</i></p> <p>„Zusammenfassung der Mission“</p> <p><i>Gezeichnet</i></p> <p><i>Captain Chris Bennett</i></p> <p><i>KO der USS Sample</i></p> <p>„Anhang: mission1_xfirelog.txt“</p>	<p><i>Anwesend:</i></p> <p><i>Lt. Seldom</i></p> <p><i>Ens. Sample</i></p> <p><i>Entschuldigt Abwesend:</i></p> <p><i>Cpt. Bennett</i></p> <p><i>Unentschuldigt Abwesend (sollte nicht vorkommen):</i></p> <p><i>- keiner -</i></p> <p><i>Datum: 01.01.2390 6:55 Uhr / Sternzeit: 67000,79</i></p> <p><i>Ort: Raumstation 53</i></p> <p>„Zusammenfassung der Mission“</p> <p><i>Gezeichnet</i></p> <p><i>i.V. Lt. Max Seldom</i></p> <p><i>Sicherheitsoffizier der USS Sample</i></p> <p>„Anhang: chatbl_seldom_sample_1_xfirelog.txt“</p>

2. Wenn der KO keine Zeit hat das Logbuch anzufertigen, kann er die Eintragung des Logbuchs auch an den XO weitergeben. Sind beide nicht während einer Mission anwesend, ist der ranghöchste Offizier dafür verantwortlich ein Logbucheintrag anzufertigen und in Vertretung des KO im entsprechenden Forumsbereich zu hinterlegen.
 1. Bei einem Chat BL ist das teilnehmende Mitglied mit dem höchsten Rang für das Logbuch verantwortlich. Es bedarf keiner weiteren Kontrolle durch den KO bei privaten Chat BL.
 2. Bei Nebengeschichts-Chat BLs ist das teilnehmende Mitglied mit dem höchsten Rang für das Logbuch verantwortlich. Das Logbuch muss jedoch in Vertretung des KO angelegt werden.
3. Neben einer Zusammenfassung ist auch das normale Logbuch welches vom XFire-Chat aufgezeichnet wird ins Forum zu stellen (als Anhang in Form einer pdf, doc oder txt-Datei). Zuvor sind jedoch alle off Play Kommentare zu entfernen. Verantwortlich dafür ist ebenfalls der KO. Das komplette Logbuch wird benötigt um die Leistungen der Spieler einschätzen zu können.

6.6 Bordleben

1. Das Bordleben findet im Forum des entsprechenden Schiffes oder der Station statt.
2. Das Bordleben wird immer vom KO oder vom XO eröffnet, in seinem ersten Beitrag schreibt er das aktuelle Datum und eine kurze Beschreibung der Situation. Dieser Beitrag ist off Play und wird deshalb auch nicht als Rollenspielbeitrag gewertet. Der Titel des Threads gibt an nach welcher Mission das BL spielt (z.b. *Bordleben 1 spielt nach der ersten Chat-Mission, Boardleben 2 spielt nach der zweiten Chat-Mission etc.*).
3. Am Ende des Bordlebens wird das Thema geschlossen und der KO oder XO muss die Missionsbeiträge eines jeden Mitglieds zählen und auf der WebSite der SF-IA eintragen oder der Flottenleitung mitteilen.
4. Über jedem Rollenspielbeitrag sollte das Datum mit Uhrzeit und der Ort stehen an dem der Rollenspielbeitrag spielt. Wenn der Spieler den Beitrag mit einem Twink oder einem NPC schreibt sollte auch das zu Beginn des Beitrags vermerkt sein (siehe §7).

6.7 Vorbereitung des Chat-Rollenspiels

Die Flottenleitung stellt rechtzeitig für das Chat-Rollenspiel eine Missionsbesprechung auf der Web-Site ein. Daraus entstehen für den Kommandierenden Offizier zwei grundlegende Aufgaben, die der Flottenleitung vor Beginn des Chat-Rollenspiels mitgeteilt werden müssen (per E-Mail).

1. Zusammenstellung der Mannschaft, mit welcher der Kommandierende Offizier gemeinsam die Mission durchführen wird.
2. Modifikation eines ausgewählten Runabouts (Modulzusammensetzung). Der Kommandierende Offizier muss das Shuttle entsprechend der Missionsanforderungen ausrüsten.

§7 Charaktere

7.1 Erstellen eines Charakters

1. Um einen Charaktere zu erstellen sind folgende Angaben nötig:
 - Lebenslauf
 - Alter, Vor- und Nachname
 - Rasse
 - Offiziers- oder Unteroffizierslaufbahn
2. Die Rasse des Charakters sollte Mitglied der Föderation sein und auch bei STO verwendbar sein.
3. Der Charakter darf in der Regel nicht mit Kanon-Charakteren aus Star Trek verwandt sein.

7.2 Erstellen eines Twinks

1. Ein Twink ist ein Charakter neben dem Hauptcharakter. Dieser hat einen eigenen Account auf der WebSite und im Forum, seine BL Beiträge werden ebenfalls extra gezählt und er kann Missionspunkte erhalten und befördert werden. Die Voraussetzungen sind die gleichen wie für einen normalen Charakter.
2. Wer einen Twink erstellen möchte, muss sich nicht noch einmal anmelden, er muss sich nur an einen Administrator wenden.
3. Jedes Mitglied der Abteilung für interne Angelegenheiten darf so viele Twinks erstellen wie STO es erlaubt. Allerdings dürfen maximal zwei der Charaktere Offiziere oder Flagg Offiziere sein. Alle restlichen Twinks müssen Unteroffiziere sein.
4. Sollte es in einem Chat Bordleben nicht möglich sein einen seiner Charaktere zu spielen so kann sich der Benutzer aussuchen welcher seiner (Twink-)Charaktere den Missionspunkt bekommt, sofern er mehrere Charaktere auf demselben Schiff dienen.

7.3 NPCs

1. Für NPCs gelten die gleichen Bedingungen wie für normale Charaktere, allerdings ist ein Lebenslauf nicht zwingen notwendig. Desweiteren können sie nicht befördert werden, außer es ist rollenspiel-technisch nötig, sie bekommen keine Missionspunkte und ihre Beiträge werden nicht extra gezählt, sondern kommen dem jeweiligen Mitglied zugute welches mit dem NPC schreibt.
2. NPCs haben keinen eigenen Account im Forum oder auf der WebSite.
3. In einem Thread des Schiffes auf dem der NPC dient oder dem er auftaucht, sollten alle Daten des NPCs auffindbar sein. Er stellt keinen eigenen Charakter dar sondern dient lediglich um das Rollenspiel voranzubringen.
4. Ein NPC kann auf bestimmte Benutzer beschränkt sein, aber er kann auch für alle frei spielbar sein, wobei jeder der ihn spielt darauf achten sollte, dass alles was er sagt und tut der Geschichte und dem Charakter des NPCs nicht widerspricht.

§8 Leaderboard

8.1 Leaderboard (Mitglied des Monats)

1. Das Leaderboard der Abteilung für interne Angelegenheiten ist eine Rangliste in der jedes Mitglied Punkte sammeln kann.

2. Es werden alle Missionspunkte, Chat BL Punkte und Rollenspielbeiträge, die ein Mitglied im aktuellen Monat gesammelt hat, zusammengezählt, dies ergibt dann die Gesamtpunktzahl.
3. Das Mitglied mit den meisten Punkten ist folglich das Mitglied des Monats. Die besten Drei bekommen für ihre Leistung eine Auszeichnung.
4. Die Punkte werden von den KOs bzw. XOs der jeweiligen Einheit vergeben. Die Verleihung der Awards und das Bekanntgeben der endgültigen Punktezahl obliegt jedoch der Flottenleitung.

8.2 Leaderboard (Mitglied des Jahres)

1. Die ersten fünf Mitglieder des monatlichen Leaderboards erhalten 20, 15, 10, 6 und 4 Punkte.
2. Am Ende des Jahres werden die Punkte eines jeden Mitgliedes zusammengezählt und wer die höchste Punktzahl besitzt, wird zum Mitglied des Jahres gekürt.
3. Die Verleihung der Auszeichnung und die Bekanntgabe der endgültigen Rangliste ist Aufgabe des Flottenkommandos.

§9 Awards

9.1 Award of Reliability

1. Den Award of Reliability gibt es in drei verschiedenen Klassen, 3rd, 2nd und 1st Class.
2. Der KO des Spielers, der die Anforderungen für einen der Awards of Reliability erfüllt, kann ihn für die Verleihung des Awards vorschlagen, dies kann er im entsprechenden Bereich des Forums tun.
3. Die Flottenleitung hat zu prüfen ob das Mitglied die Voraussetzungen wirklich erfüllt hat. Ausschlaggebend hierfür sind die Logbücher des Schiffes. Sollte alles in Ordnung sein, verleiht die Flottenleitung den Award offiziell an das Mitglied.
4. Der Award of Reliability 3rd Class wird nur an zuverlässige Mitglieder vergeben, die bei fünf Chat Missionen ihres Schiffe in Folge anwesend waren und durchgespielt haben.
5. Der Award of Reliability 2nd Class wird nur an sehr zuverlässige Mitglieder vergeben, die bei zehn Chat Missionen ihres Schiffe in Folge anwesend waren und durchgespielt haben.
6. Der Award of Reliability 1st Class wird nur an die zuverlässigsten Mitglieder vergeben, die bei fünfzehn Chat Missionen ihres Schiffe in Folge anwesend waren und durchgespielt haben.

9.2 Award of Commitment

1. Den Award of Commitment gibt es in drei verschiedenen Klassen, 3rd, 2nd und 1st Class.
2. Jedes Mitglied kann ein anderes Mitglied für einen der Awards im entsprechenden Teil des Forums

vorschlagen. Jeder Vorschlag benötigt eine kurze Begründung warum das Mitglied den Award erhalten soll. Die Flottenleitung trifft dann den endgültigen Entscheid.

3. Der Award of Commitment 3rd Class wird nur an Mitglieder vergeben, die sich über einen längeren Zeitraum für die Abteilung für interne Angelegenheiten engagiert haben.
4. Der Award of Commitment 2nd Class wird nur an Mitglieder vergeben, die sich über einen sehr langen Zeitraum stark für die Abteilung für interne Angelegenheiten engagiert haben. Voraussetzung für den Award of Commitment 2nd Class ist der Award of Commitment 3rd Class.
5. Der Award of Commitment 1st Class wird nur an Mitglieder vergeben deren Engagement weit über das normale Engagement eines Mitglieds hinausgeht. Voraussetzung für den Award of Commitment 1st Class ist der Award of Commitment 2nd Class.

9.3 Roleplay Award

1. Den Roleplay Award gibt es in drei verschiedenen Klassen, 3rd, 2nd und 1st Class.
2. Jedes Mitglied kann ein anderes Mitglied für einen der Awards im entsprechenden Teil des Forums vorschlagen. Jeder Vorschlag benötigt eine kurze Begründung warum das Mitglied den Award erhalten soll. Die Flottenleitung trifft dann den endgültigen Entscheid.
3. Der KO des Spielers der den Roleplay Award bekommen soll hat ein Vetorecht, wenn er glaubt, dass das Mitglied die Auszeichnung nicht verdient hat.
4. Der Roleplay Award 3rd Class wird nur an gute Rollenspieler vergeben, die kreativ spielen und sich aktiv am Rollenspiel beteiligen. Qualität ist bei der Vergabe wichtiger als Quantität.
5. Der Roleplay Award 2nd Class wird nur an sehr gute Rollenspieler vergeben, die kreativ spielen und sich aktiv am Rollenspiel beteiligen. Qualität ist bei der Vergabe wichtiger als Quantität. Voraussetzung ist der Roleplay Award 3rd Class.
6. Der Roleplay Award 1st Class wird nur an hervorragende Rollenspieler vergeben, die kreativ spielen und sich aktiv am Rollenspiel beteiligen. Qualität ist bei der Vergabe wichtiger als Quantität. Voraussetzung ist der Roleplay Award 2nd Class.

9.4 Belobigungen

1. Eine Belobigung ist die kleinste Auszeichnung in der Abteilung für interne Angelegenheiten.
2. Jeder Abteilungsleiter, KO, XO und die Flottenleitung kann eine Belobigung vergeben.
3. Belobigungen werden vergeben wenn ein Mitglied seine Arbeit besonders gute gemacht hat. Dabei ist es egal ob es sich dabei um das Rollenspiel handelt oder eine Leistung außerhalb des Rollenspiels.

9.5 Große Awards

1. Die großen Awards dürfen alle nur von der Flottenleitung vergeben werden, sie sind die höchsten Auszeichnungen die man in der Abteilung für interne Angelegenheiten erhalten kann.
2. Die Flottenleitung muss den entsprechenden Award sofort vergeben wenn ein Mitglied die Voraussetzungen dafür erfüllt, es sei denn ein Regelverstoß liegt vor.

9.5.1 Erfahrenes Mitglied

- Ein erfahrenes Mitglied muss mindestens den Rang eines Lieutenants inne haben.
- Es muss mindestens viermal unter den Top fünf in der Wertung Mitglied des Monats gewesen sein.
- Es benötigt den Award of Commitment 3rd Class
- Den Award of Reliability 3rd Class
- Den Roleplay Award 3rd Class

9.5.2 Veteran

- Ein Veteran benötigt den Award of Commitment 2nd Class
- Den Award of Reliability 2nd Class
- Den Roleplay Award 2nd Class
- Er muss mindestens einmal unter den Top drei in der Wertung Mitglied des Jahres gewesen sein.

9.5.3 Elite

- Ein Mitglied der Elite muss mindestens dreimal unter den Top drei der Wertung Mitglied des Jahres sein.
- Er benötigt ausserdem den Award of Commitment 1st Class
- Den Roleplay Award 1st Class
- Den Award of Reliability 1st Class

9.5.4 Legende

- Zur Legende gemacht wird nur wer es geschafft hat dreimal Mitglied des Jahres zu werden.

§10 Regelverstoß

10.1 Verstoß gegen eine Direktive der Sternenflotte

1. Während des Rollenspiels haben sich alle Spieler an die Direktiven der Sternenflotte zu halten, wenn sie dies nicht tun, kann dies Konsequenzen mit sich ziehen.

2. Kleinere Verstöße können mit einem disziplinarischen Vermerk in der Akte des Spielers bestraft werden, so wird er z.B. bei der Besetzung von Führungspositionen nachteilig behandelt.
3. Bei einem etwas größeren Regelverstoß kann auch vom Flottenkommando ein Beförderungsstopp verhängt werden, je nach der Schwere des Verstoßes.
4. Bei einem sehr schweren Regelverstoß kann auch eine Degradierung folgen (siehe §3.3).
5. Ein Ausschluss aus der Flotte erfolgt nur wenn ein Mitglied trotz Verwarnung mehrmals schwer gegen die Regeln verstößt und den Anforderungen eines Sternenflottenoffizier nicht mehr gerecht wird.

10.2 Allgemeiner Regelverstoß

1. Wer seiner Pflicht als Offizier der Abteilung für interne Angelegenheiten wiederholt nicht nachkommt kann mit einem disziplinarischen Vermerk in seiner Akte bestraft werden.
2. Wer über einen längeren Zeitraum seinen Pflichten als Offizier nicht nachkommt – d.h. bei mehreren Missionen in Folge zu fehlen und auch im Foren BL und sonst nicht aktiv zu sein – dem kann das Offizierspatent entzogen werden. Wenn dies geschieht ist das Mitglied nur noch Unteroffizier.
3. Will ein degradiertes Offizier sein Offizierspatent wieder zurück, so muss er eine erneute Probezeit beantragen, in der er sich wieder beweisen muss.
4. Ein Ausschluss aus der Flotte erfolgt nur wenn man über einen längeren Zeitraum inaktiv ist, ohne sich in die Reserve versetzen zu lassen oder einen sehr schweren Regelverstoß begeht.

§11 Regeländerungen

1. Eine Regeländerung kann jederzeit von jedem Mitglied der Abteilung für interne Angelegenheiten beantragt werden. Um eine Regeländerung zu beantragen muss nur ein neues Thema im entsprechenden Teil des Forums eröffnet werden. Zu jeder Beantragung gehört eine Begründung, wieso die Regelung geändert werden soll.
2. Im Forum können alle Mitglieder über die geforderte Regeländerung diskutieren.
3. Die Flottenleitung muss die Regeländerung prüfen und kann sie entweder bewilligen oder ablehnen.
4. Sollten Mitglieder mit der Entscheidung der Flottenleitung nicht einverstanden sein, können sie eine Abstimmung verlangen, in der alle Mitglieder über die Entscheidung abstimmen können. Das Ergebnis überstimmt die Flottenleitung.