

Feierabendserver

Grundsatzregeln



Version 5

August 2025

Inhaltsverzeichnis

Feierabendserver Grundsatzregeln	3
§ 1 Spaß haben mit Respekt	3
§ 2 Feierabendserver Spielzeiten	3
§ 2.1 Spielzeiten.....	3
§ 2.2 Spieltage (24h).....	3
§ 2.3 Toleranz.....	4
§ 2.4 Verstöße gegen die Spielzeiten.....	4
§ 2.5 Kulanz und Einspruchsregelung.....	4
§ 3 Maßnahmen bei Fehlverhalten und Abstimmungsprozesse	5
§ 3.1 Maßnahmen bei Fehlverhalten	5
§ 3.2 Abstimmungsprozesse innerhalb des Teams.....	5
§ 3.3 Revision / Überprüfung	5
§ 3.4 Konfliktfälle	6
§ 3.5 Maßnahmen bei betroffenen Teammitgliedern	6
§ 3.6 Gültigkeit / Inkrafttreten.....	6
§ 4 Feierabendserver-Team	6
§ 5 Streaming.....	7
§ 6 Bug-Using und Spielfehler	7

Feierabendserver Grundsatzregeln

§ 1 Spaß haben mit Respekt

Die wichtigste Regel!

Hab Spaß – aber nicht auf Kosten anderer!

Wir alle wollen Spaß und eine gute Zeit haben, das ist oberstes Gebot.

Doch jeder Mensch ist unterschiedlich: Was für den einen Spaß bedeutet, kann für den anderen störend oder ernst sein. Deshalb gilt gegenseitige Rücksichtnahme. Zudem ist es untersagt, den Server Frieden zu stören – sei es durch provokantes Verhalten, unnötige Streitigkeiten oder absichtliche Störungen des Gemeinschaftsklimas.

§ 2 Feierabendserver Spielzeiten

§ 2.1 Spielzeiten

Der Feierabendserver richtet sich explizit an Feierabendspieler, deshalb gibt es bei uns feste Spielzeiten.

Die Regeln dienen dem Schutz der Community und der gesunden Spielzeitgestaltung.

Für den Feierabendserver gelten die folgenden Spielzeiten:

- Werktags (Montag bis Freitag) darf auf dem Server ausschließlich zwischen 16:00 Uhr und 02:00 Uhr gespielt werden.
- Samstage, Sonntage und deutschlandweit einheitliche Feiertage sind hiervon ausgenommen und gelten als freie Spieltage.
- Staatliche Feiertage in Luxemburg, Österreich und der Schweiz werden ebenfalls als freie Spieltage anerkannt, dies gilt nur für Spieler mit Hauptwohnsitz im jeweiligen Land. (Olaf Sonderregel)

§ 2.2 Spieltage (24h)

Zusätzlich kann jeder Spieler bis zu fünf sogenannte „24h-Spieltage“ pro Kalendermonat nutzen. Ein 24h-Spieltag gilt jeweils für den im Vorfeld angegebenen Kalendertag (00:00 Uhr bis 23:59 Uhr). Am jeweils ordnungsgemäß angemeldeten Kalendertag ist das Spielen uneingeschränkt gestattet, auch außerhalb der regulär festgelegten Spielzeiten.

Die Anmeldung eines 24h-Spieltages muss im Vorfeld über das Ticketsystem im Discord-Kanal "[anfrage-support](#)" vorangemeldet werden.

Nicht genutzte Spieltage können nicht in den nächsten Kalendermonat übertragen werden.

§ 2.3 Toleranz

Eine gewisse Toleranz bei der Spielzeit kann toleriert werden, wenn es unvorhergesehene Umstände gibt, jedoch sollte dies nicht zur Gewohnheit werden!

Dies bedeutet, dass Werktags eine Abweichung von bis zu 30 Minuten vor der regulären Spielzeit (16 Uhr) oder bis zu 30 Minuten nach der regulären Spielzeit (02 Uhr) in Einzelfällen toleriert werden kann.

Eine „massive Überschreitung“ (mehr 30 Minuten außerhalb der erlaubten Zeit) wird in jedem Fall als kompletter 24h-Spieltag gewertet.

§ 2.4 Verstöße gegen die Spielzeiten

Verstöße gegen die freigegebenen Spielzeiten werden konsequent geahndet. Als Verstoß zählt jede Spielaktivität außerhalb des definierten Zeitraums, sofern kein gültiger 24h-Spieltag vorangemeldet wurden.

Anzahl Verstöße Maßnahme

- | | |
|-------------------|---|
| 1. Verstoß | - Verwarnung (via Ticketsystem)
- Zwangsanrechnung eines 24h-Spieltages im Folgemonat |
| 2. Verstoß | - Abzug eines weiteren 24h-Spieltages im Folgemonat
- Hinweis auf temporäre Spielsperre |
| 3. Verstoß | - Temporäre Spielsperre (24–72 Stunden)
- Hinweis auf Reduzierung der Spieltage bzw. Sperren |
| 4. Verstoß | - Reduzierung auf 2 verfügbare 24h-Spieltage im den nächsten zwei Folgemonaten
- Hinweis auf Ausschluss von der Spieltage Regelung |
| 5. Verstoß | - Ausschluss von der 24h-Spieltage Regelung (§ 2.2 Spieltage) |

§ 2.5 Kulanz und Einspruchsregelung

Pro Quartal kann ein Verstoß auf Kulanzbasis gelöscht werden, sofern ein glaubhafter triftiger Grund vorliegt.

- Einsprüche müssen innerhalb von 48 Stunden nach Verstoß über das entsprechende Regelverstoß-Ticket eingereicht werden.
- Eintragungen über Spielzeitverstöße werden nach Ablauf von drei Monaten ohne weiteren Spielzeitverstoß aus dem System entfernt.

§ 3 Maßnahmen bei Fehlverhalten und Abstimmungsprozesse

Dieser Paragraph regelt die Befugnisse des Serverteams im Umgang mit Fehlverhalten sowie die Abstimmungsprozesse innerhalb des Teams. Ziel ist die Sicherstellung einer geordneten, fairen und respektvollen Spielumgebung für alle Mitglieder der Community. Änderungen oder Anpassungen der „Feierabendserver Grundsatzregeln“ fallen ebenfalls unter die Regelungen dieses Paragraphen und unterliegen denselben Entscheidungs- und Abstimmungsprozessen.

§ 3.1 Maßnahmen bei Fehlverhalten

- 3.1.1 Das Serverteam ist befugt, bei wiederholtem oder schwerwiegendem Fehlverhalten nach eigenem Ermessen geeignete Maßnahmen zu ergreifen.
- 3.1.2 Maßnahmen im Sinne von § 3.1 Abs. 1 können, abhängig von den Umständen, insbesondere temporäre oder dauerhafte Ausschlüsse umfassen.
- 3.1.3 Entscheidungen gemäß § 3.1 Abs. 1 erfolgen unter Berücksichtigung der Aufrechterhaltung von Ordnung, Sicherheit und einem respektvollen Miteinander innerhalb der Community.
- 3.1.4 Das Serverteam ist nicht verpflichtet, getroffene Entscheidungen zu begründen oder detailliert zu erläutern.
- 3.1.5 Ziel sämtlicher Maßnahmen ist der Schutz der Integrität der Spielumgebung sowie die Gewährleistung eines fairen und störungsfreien Miteinanders.

§ 3.2 Abstimmungsprozesse innerhalb des Teams

- 3.2.1 Entscheidungen nach § 3 werden innerhalb des Teams durch Abstimmung getroffen und bedürfen einer einfachen Mehrheit; Enthaltungen gelten als Ablehnung.
- 3.2.2 Stimmberechtigt sind, abhängig vom betroffenen Bereich:
 - 3.2.2.1 bei Belangen des gesamten Feierabendservers: Teamer_CS, Teamer_RP, Supporter, CTO;
 - 3.2.2.2 bei Belangen des Roleplay-Servers: Teamer_RP, Supporter, CTO;
 - 3.2.2.3 bei Belangen des Casual-Servers: Teamer_CS, Supporter, CTO;
- 3.2.3 Das Team hat Entscheidungen nach bestem Wissen und Gewissen zu treffen und dabei die Interessen der Community angemessen zu berücksichtigen.
- 3.2.4 Der Abstimmungsprozess ist verbindlich und bildet die Grundlage für die Umsetzung aller Maßnahmen nach §3.

§ 3.3 Revision / Überprüfung

Spieler haben keinen Anspruch auf eine detaillierte Begründung der Maßnahmen. Beschwerden oder Nachfragen werden nach Ermessen des Teams behandelt, wobei das Team nicht verpflichtet ist, Maßnahmen zu ändern, zu widerrufen oder Abstimmungsergebnisse offen zu legen.

§ 3.4 Konfliktfälle

Sollten Entscheidungen mehrere Serverbereiche oder Teammitglieder betreffen, erfolgt die Abstimmung unter Berücksichtigung aller betroffenen Bereiche. Das Team trifft eine abgestimmte Entscheidung, die im Einklang mit den Grundsatzregeln steht.

§ 3.5 Maßnahmen bei betroffenen Teammitgliedern

Sollte ein Teammitglied selbst Gegenstand einer Maßnahme nach diesem Paragraphen sein, wird eine unabhängige Abstimmung unter den übrigen stimmberechtigten Teammitgliedern durchgeführt. Das betroffene Teammitglied ist bei der Abstimmung nicht stimmberechtigt und nimmt nicht an der Entscheidungsfindung teil.

§ 3.6 Gültigkeit / Inkrafttreten

Alle Entscheidungen des Teams treten mit Abschluss der Abstimmung in Kraft und sind sofort wirksam, sofern im Einzelfall keine anderslautende Regelung getroffen wird.

§ 4 Feierabendserver-Team

Der Begriff "Support" umfasst die verschiedenen Rollen innerhalb unseres (Discord-)Teams. Das bedeutet, dass jedes Mitglied des Support-Teams im Rahmen seiner Aufgaben weisungsbefugt ist. Zudem kann die Serverleitung Aufgaben an andere Teammitglieder delegieren, wodurch auch diese Personen in bestimmten Bereichen weisungsbefugt sein können.

- CTO: Der CTO ist der technisch Verantwortliche für die Server, Infrastruktur und ist Teil der Serverleitung.
- Supporter: Die erste Anlaufstelle für Spieleranfragen. Supporter sind weisungsbefugt gegenüber anderen Mitgliedern und verantwortlich für die Umsetzung sowie Kontrolle der Regeln.
- Teamer: Zuständig für die Integration neuer Mitglieder und deren Unterstützung. Teamer sind das Bindeglied zwischen den Mitgliedern und dem Support-Team.

Nachrichten an ein Teammitglied per Privatnachricht gelten nicht als offizielle Anfrage. Um eine Anfrage zu stellen, muss ein Ticket im Discord-Kanal "[anfrage-support](#)" eröffnet werden. Nur über diesen Kanal können Anfragen bearbeitet und entsprechend weiterverfolgt werden. Private Nachrichten an Teammitglieder können nicht als Grundlage für die Bearbeitung von Anfragen genutzt werden.

§ 5 Streaming

Das Streamen und Aufnehmen auf unserem LS-Server ist grundsätzlich erlaubt, muss jedoch vorab als Ticket im Discord-Kanal „[anfrage-support](#)“ beantragt werden.

Darüber hinaus sind die „[Hinweise für Streamer](#)“ im Info-Kanal unbedingt zu beachten. Diese enthalten wichtige Informationen und Richtlinien, die für das Streamen auf unserem Server gelten.

Das Streamen ist ausschließlich im dafür vorgesehenen Sprachkanal „CS Streaming“ gestattet. Diese Kanäle dienen ausschließlich dem Zweck des Streamens und Aufnehmens, um eine geordnete und respektvolle Nutzung des Servers zu gewährleisten.

Vor dem Streamen oder der Aufnahme muss der Streamer oder YouTuber ausdrücklich die Erlaubnis der anwesenden Mitglieder einholen. Ohne diese Erlaubnis ist das Streamen oder Aufnehmen nicht gestattet. Der Streamer oder YouTuber hat das Recht, Mitglieder ohne vorherige Absprache aus dem Sprachkanal zu entfernen, wenn sich diese unangemessen verhalten.

§ 6 Bug-Using und Spielfehler

Bug-Using, also der Missbrauch von Bugs oder Spielfehlern, ist untersagt. Wird ein Bug entdeckt, muss der Support sofort über ein Ticket im Discord-Kanal „[anfrage-support](#)“ informiert werden.