

**Allgemeines Gesetzbuch  
der  
Independent Starfleet  
(AGIS)**

## **Inhaltsverzeichnis:**

Einleitung

1.0 Mitglieder

1.1 Allgemein

1.2 Bestimmungen

1.3 Sonstige Charaktere

1.4 Dienstweg

1.5 Pflichtvorschriften

2.0 Personal

2.1 Laufbahn

2.2 Struktur

3.0 Ausbildung

3.1 Allgemein

3.2 Visagesetze

4.0 Oberkommando

4.1 Allgemeines

4.2 Wahlgesetze

4.3 Schutzgesetze

5.0 JAC

5.1 Allgemein

5.2 Sonderregelung Personal des JAC

5.3 Disziplinierung und Anklagen

5.4 Verhandlung

## **Einleitung**

Das Allgemeine Gesetzbuch der Independent Starfleet, nachfolgend nur noch „AGIS“ genannt, regelt das Spielgeschehen und die Organisation des Rollenspiels. Das AGIS soll den reibungslosen Ablauf innerhalb der Independent Starfleet sichern. Dies umfasst nicht nur Verwaltungsregeln, sondern auch Schutz für die Mitglieder gegenüber ungerechter Behandlung.

Das AGIS sichert die demokratische Grundausrichtung des Independent Starfleet Rollenspiels durch Wahlen und eine getrennte Judikative.

## **Einordnung von Gesetzen**

Gesetze sind in die Kategorien einzuordnen, in denen sie die meiste Gewichtung haben. Die Gesetze können in die Hauptkategorien eingeordnet werden, die sich in Mitgliederangelegenheiten, Personalangelegenheiten, in die Ausbildung an der Akademie, dem Oberkommando und dem Judge Advocate Corps (i.F. JAC) gliedern.

## **Vereinfachungen beim Lesen**

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dem AGIS nur die männliche Form verwendet. Gemeint ist stets sowohl die weibliche als auch die männliche Form.

## **Referenzen von Gesetzen in Texten**

Gesetzestexte werden, wie im folgenden Beispiel, referenziert:

§1 - (1)

# 1.0 Mitglieder

## 1.1 Allgemein

### §1 Gleichstellung

(1) Alle Mitglieder der Independent Starfleet (i.F. Mitglieder) sind vor dem Gesetz gleich.

### §2 Vollmitgliedschaft

(1) Als vollwertige Mitglieder gelten Offiziere, Offiziersanwärter, Unteroffiziere und Mitglieder des JAC.

(2) Kadetten fallen explizit nicht darunter.

## 1.2 Bestimmungen

### §3 Anmeldung

(1) Niemand kann verlangen, dass er in der Independent Starfleet aufgenommen wird. Ist er jedoch ein vollwertiges Mitglied, so kann er von da an nicht ohne ein JAC-Urteil entlassen werden.

(2) Die Regelung trifft bei Kadetten nur im beschränkten Maße zu. Die Akademie kann entscheiden, Kadetten zu entlassen, die Ihren Pflichten nicht nachkommen. Dies geschieht ohne Einwilligung des JAC. Jedoch hat der Kadett die Möglichkeit beim JAC Einspruch zu erheben. Dazu muss er nach der „Kündigung“ innerhalb von 14 Werktagen (Montag bis Freitag) Einspruch beim JAC einlegen. Es gilt der Zeitpunkt zu dem das Ticket über das Contact Center eingereicht wurde.

(3) Für Mitglieder, die die Bedingungen nach §6 erfüllen, gelten die Schutzbestimmungen des §5 nicht.

### §4 Mindestalter

(1) Ab dem 19.01.2015 gilt für Neuanmeldungen von Spielern ein Mindestalter von 16 Jahren. Mitglieder, die sich vor dem Stichtag angemeldet haben, sind von der Regelung ausgenommen.

### §5 Löschen eines Accounts auf Wunsch des Spielers

(1) Auf Grund des Datenschutzes hat der Spieler das Recht, dass nach seinem Ausscheiden aus der isf.com, sein Account mit sämtlichen personenbezogenen Daten innerhalb von 72 Stunden gelöscht wird. Erstellte Forenbeiträge bleiben davon unberührt.

(2) Der persönliche Wunsch zur Löschung des Accounts muss über das Contact Center an die Personalabteilung (i.F. PA) gemeldet werden.

(3) Die Personalabteilung muss das JAC mittels Contact Center über den Löschantrag informieren und das JAC hat das Recht innerhalb von 72 Stunden Einspruch zu erheben.

a. Beispiel eines Einspruches ist, wenn der Spieler in ein JAC-Verfahren involviert ist. Dann ist eine Löschung nicht möglich.

(4) Erbrachte Arbeiten für das Rollenspiel, wie z.B. Abteilungsbeiträge, gehen nach dem Ausscheiden generell in den Besitz der isf.com über. Das Rollenspiel darf diese Arbeiten jedoch nur für die interne Verwendung (Webseite, Ausbildung, Forum) nutzen. Für alle weiteren Verwendungen außerhalb des Rollenspiels muss der

2023 Judge Advocat Corp - Independent Starfleet Chat Rollenspiel

AGIS VERISON 3.3

Gültig ab 11.09.2023

Spieler sein Einverständnis geben.

### **§6 Löschen von S.o.P.**

(1) Vollwertige Mitglieder können zu Spieler ohne Posten (i.F. S.o.P.) werden, wenn sie nach Auffassung der Personalabteilung keinem Schiff zugeteilt werden können. Der betroffene Spieler wurde zuvor von der Schiffsführung von seinem aktiven Posten entbunden.

Gründe hierfür können längere Abwesenheit oder Störung des sozialen Friedens an Bord sein.

S.o.P.'s verursachen vermeitbaren Mehraufwand an Arbeit für die Personalabteilung.

S.o.P.'s werden zur Löschung freigegeben, wenn diese nach sechs Monaten auf keine Kontaktaufnahme reagieren.

Eine Genehmigung durch das JAC ist in diesem Fall nicht erforderlich.

## **1.3 Sonstige Charaktere**

### **§7 Erstellung von non player characters (i.F. NPC's)**

(1) Jeder reale Spieler hat die Möglichkeit für ein Boardleben oder für die Zweitbesetzung von Schiffspositionen einen oder weitere NPC's zu erstellen. Diese NPC's dürfen den Rang des Hauptcharakters nicht übersteigen.

Das Oberkommando kann in begründeten Einzelfällen von dieser Grundsatzregel abweichen, sofern es für den Fortbestand der isf.com oder einer ihrer Einheiten notwendig ist. Sollte ein NPC einen Kommandoposten übernehmen, gelten die Regelungen des §33 entsprechend.

### **§8 Erstellung von Verwaltungscharaktere (i.F. VWC's)**

(1) VWC's (singl. VWC, plur. VWC's) sind Sonderaccounts, die speziell für Verwaltungszwecke angelegt und dem aktuellen Amtsinhaber des Postens übergeben werden. Gibt dieser seinen Posten ab, wird der VWC-Account an den Nachfolger weitergegeben.

(2) VWC's werden vom Oberkommando beschlossen und erhalten den für ihre Tätigkeit entsprechenden Rang. Dieser Rang erhöht in keiner Weise die aktiven Rechte der Person (Wahl, Oberkommando, weitere Postenvergabe), In den Channels der isf.com stehen VWC's jedoch die erweiterten Rangprivilegien zu.

(3) Verwaltungsstellen können nicht mit aktiven Hauptcharakteren oder NPC's besetzt werden. Der Spieler der vom Oberkommando die Verwaltungstätigkeit übertragen bekommt, erhält auch den Zugang zu einem entsprechenden VWC-Account.

(4) VWC's erhalten im Forum die Postenfarbe Weiß. Ausgenommen hiervon sind Zivilisten in Verwaltungsfunktionen. Sie erhalten die Postenfarbe Grau.

(5) Die Absätze (3) und (4) gelten nicht für Hauptcharaktere. die nicht am aktiven RS teilnehmen, sondern ausschließlich Verwaltungstätigkeiten nachgehen. Dazu zählen ausdrücklich (aber nicht ausschließlich) der Oberkommandierende und sein Stellvertreter. In diesem Fall wird kein gesonderter VWC-Account eingerichtet. Der Spieler wird als Hauptcharakter VWC (HC VWC) geführt.

(6) Spieler, die eine Funktion mit einem VWC ausüben, unterliegen, entsprechend ihrer Funktion, der Schweigepflicht gemäß §17 der Pflichtvorschriften. Dies gilt auch

nach ihrem Ausscheiden aus dem Amt.

(7) Für folgende Positionen sind VWC's vorgesehen:

- a. Oberbefehlshaber der Independent Starfleet Rang: Fleet Admiral (weiß)
- b. Stellvertreter des Oberbefehlshabers Rang: Admiral (weiß)
- c. Leitender Richter des JAC Rang: Zivilist (grau)
- d. Richter des JAC Rang: Zivilist (grau)
- e. Oberstaatsanwalt des JAC Rang: Captain (weiß)
- f. Staatsanwälte des JAC Rang: Lieutenant Commander (weiß)
- g. Alle Abteilungsleiter Rang: Commodore (weiß)
- h. Alle stv. Abteilungsleiter Rang: Commander (weiß)
- i. Fleetcaptain (weiß)

(8) Die Regelungen des §7 bleiben von dieser Regelung unberührt.

## **1.4 Dienstweg**

### **§9 Allgemeine Einhaltung des Dienstweges**

(1) Die Einhaltung des Dienstweges ist bei Beschwerden, Anträgen, Beförderungen, Entlassungen und Einstellungen strikt einzuhalten. Zuerst ist jedes Mitglied verpflichtet, Informationen über das Thema einzuholen, oder das Problem unter vier Augen zu klären, bevor im Forum eine Diskussion gestartet wird.

### **§10 Kontaktaufnahme**

(1) Der Kontakt zu einer Abteilung ist generell über das Contact Center zu suchen.

(2) Sollte es sich um ein öffentliches Anliegen handeln, so ist der Weg über das Forum zu wählen.

(3) Beispiele: Ich will mein Charakter löschen lassen (Contact Center), Ich möchte mich von der Mission abmelden (Forum).

### **§11 Beschwerden**

(1) Beschwerden sind grundsätzlich per Contact Center einzureichen und nur in den seltensten Fällen im Forum zu veröffentlichen.

(2) Die Beschwerde ist zuerst bei der niedrigsten Instanz vorzubringen. Wenn es beispielsweise um das Schiff geht, wäre dies der Counselor (i.F. COS) als Berater, dann der Captain (i.F. CO) und der Erste Offizier (i.F. XO). Die drauf folgende Instanz ist der Fleetcaptain und dann das Oberkommando oder in schwereren Fällen das JAC (Abwägung der Mittel nach (3) ).

a. Da das Oberkommando entscheidungsbefugt ist, können hier auch Themen, die für die ganze isf.com oder größere Gruppen relevant sind, entschieden werden.

b. Das JAC ist grundsätzlich für rechtliche Beschwerden verantwortlich, die direkte Paragraphen betreffen. Sollte es einmal nicht klar sein, an welche Instanz man sich wenden muss, ist immer zuerst das Oberkommando zu kontaktieren.

(3) Beschwerden an das JAC können unter Umständen automatisch eine Ermittlung nach sich ziehen, da das JAC dazu verpflichtet ist.

(4) „Seltener Fall“ ist dann gegeben, wenn sich die Beschwerde auf einen direkten Beitrag bezieht, wie z.B eine Bekanntmachung.

## **§12 Fristen**

(1) Einsprüche gegen Entscheidungen vom Oberkommando, von Abteilungen, CO's oder anderen Vorgesetzten, können innerhalb von 14 Tagen nach Bekanntgabe beim JAC eingereicht werden.

## **§13 Ausfall des Rollenspiels**

(1) Ein Rollenspiel wird als "spontan ausgefallen" eingetragen, wenn zum Spielbeginn nicht genügend Spieler anwesend sind, um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten. Die Anzahl der nötigen Spieler liegt im Ermessen des Spielleiters (CO / XO). Es ist eine Toleranz von 20 Minuten nach Spielbeginn zu beachten.

Allen unentschuldig-fehlenden Spielern wird die Note 6.0 vergeben und eine Fehlstunde angerechnet.

(2) Es liegt im Ermessen des Spielleiters (CO/XO) ein Rollenspiel im Voraus ausfallen zu lassen, wenn sich eine übermäßige Anzahl von Spielern abgemeldet hat, sodass ein reibungsloser Spielablauf nicht mehr gewährleistet werden kann.

## **1.5 Pflichtvorschriften**

### **§14 Gesetzestreue**

(1) Durch die Anmeldung stimmt jedes Mitglied der AGIS zu und hat die Pflicht, die Gesetze nach bestem Wissen und Gewissen zu achten und zu wahren.

### **§15 Allgemeine Pflichten**

(1) Jedes Mitglied hat seinen Pflichten nach bestem Wissen und Gewissen nachzukommen.

### **§16 Wahrheitspflicht**

(1) Bei der Anmeldung ist die Person dazu verpflichtet, alle Angaben wahrheitsgemäß auszufüllen.

### **§17 Schweigepflicht**

(1) Alle Mitglieder sind verpflichtet, über interne Vorgänge, die nicht öffentlich einsehbar sind, schweigen zu bewahren. Dies betrifft insbesondere, aber nicht ausschließlich, Bereiche, die einen Login erfordern oder sonstige Zugangsbeschränkungen unterliegen. Ganz besonders fällt die private Korrespondenz unter die Schweigepflicht, sollte der andere Adressat nicht ausschließlich einer Veröffentlichung zugestimmt haben.

#### **(2) Einfache Schweigepflicht**

Die Einfache Schweigepflicht umfasst Beispiele aus (1). Insbesondere dürfen keine Ergebnisse einer Besprechung ohne Genehmigung des/der Vorgesetzten öffentlich bekannt gegeben oder weitergereicht werden. Ausgenommen hiervon sind Gespräche, deren Inhalt und Gegenstand eindeutig gegen Gesetze der isf.com verstoßen und ihr schaden würden. Allgemein sind im Rahmen der Schweigepflicht geltende Geheimhaltungsstufen zu wahren, sowie Befehle zu berücksichtigen, die die Informationsweitergabe einschränken.

### (3) Erweiterte Schweigepflicht

Ärzte, Counselor, Mitarbeiter des JAC, Kommandocrew und Flaggoffiziere unterliegen, bezogen auf ihre Beratungstätigkeit des Spielers, nicht des Charakters, der strengen Schweigepflicht und können davon nur durch die Betroffenen oder im Zuge einer JAC-Ermittlung entbunden werden.

### (4) Oberkommando Schweigepflicht

Alle Mitglieder des Oberkommandos unterstehen einer besonderen Schweigepflicht. Ihnen ist es nicht erlaubt, sensible Informationen nach Außen zu tragen.

## **§18 Rechenschaftspflicht**

(1) Alle Mitglieder unterliegen einer Rechenschaftspflicht gegenüber ihren Vorgesetzten. Ausnahmen sind separat geregelt.

## **§19 Dienst Erfüllungspflicht**

(1) Jedes Mitglied ist verpflichtet, die ihm zufallenden Aufgaben nach bestem Wissen und Gewissen zu erfüllen.

## **§20 Gehorsamkeitspflicht**

(1) Jedes Mitglied unterliegt der Gehorsamkeitspflicht gegenüber seinen direkten und indirekten Vorgesetzten.

## **§21 Vertretungspflicht**

(1) Jedes Mitglied ist dazu verpflichtet, die isf.com als Ganzes und im Einzelnen sowohl nach Innen als auch nach Außen hin angemessen und vorbildlich zu vertreten.

## **§22 Schadensminimierungs- bzw. –Abwendungspflicht**

(1) Jedes Mitglied ist dazu verpflichtet, jeglichen Schaden vom Rollenspiel und seinen Spielern im Rahmen seiner Möglichkeiten fern zu halten bzw. zu minimieren.

## **§23 Pflicht zur Förderung der Gemeinschaft**

(1) Jedes Mitglied hat die Stärkung der Gemeinschaft innerhalb der isf.com zu fördern. Dies bezieht sich insbesondere auch auf die Stärkung eines Einheitsgefühls sowie die Integration neuer Mitglieder.

## **§24 Abwesenheitsmeldepflicht**

(1) Jedes Mitglied ist verpflichtet, seine bevorstehende Abwesenheit rechtzeitig mitzuteilen, spätestens jedoch zu Spielbeginn.

## **2.0 Personal**

### **2.1 Laufbahn**

## **§25 Beförderungen**

(1) Alle Flagoffiziere, Offiziere, Offiziersanwärter und Unteroffiziere sind nach den Beförderungsrichtlinien dieses Paragraphen zu befördern. Ausnahmen gibt es nur, wenn eine Patentübernahme eines Offiziersrangs bei einer Fusion oder Integration

eines anderen RS stattfinden soll. Die Beförderung findet nach dem Punktesystem in Paragraph §27 statt.

(2) Unteroffiziere (UO):

Die Beförderung von Unteroffizieren kann von jedem Captain/ Colonel erfolgen. Hierzu ist es nur notwendig, dass der Kandidat die erforderlichen Beförderungspunkte und den dazugehörigen Notendurchschnitt inne hat, dann wird das vorgegebene Formular vom Befördernden ausgefüllt, welches dann an die Personalabteilung (PA) geschickt wird. Die Beförderung muss im Anschluss von der PA im Forum veröffentlicht werden, um ihre Gültigkeit zu erhalten. Eine Ausnahme bildet die Beförderung zum Warrant Officer. Dieser Beförderung muss der Akademieleiter zustimmen.

(3) Offiziersanwärter (OA):

Bei der Beförderung von Offiziersanwärtern gelten die gleichen Bedingungen wie bei einer Unteroffiziersbeförderung, jedoch mit der Ausnahme, dass hier auch der Akademieleiter die Beförderung durchführen darf.

a. Für die Beförderung eines Chief Warrant Officers Third gilt folgende Sonderregelung:

Der Chief Warrant Officer Third wird nach Erreichen der nötigen Beförderungspunkte und Durchschnittsnote in den Rang eines Lieutenant/ Marine Captain befördert, wenn er nicht wesentlich vorbestraft ist. Im Fall einer Vorstrafe, muss das Oberkommando und der leitende Richter entscheiden, ob eine Beförderung in den Rang eines Lieutenant/ Marine Captain angemessen ist.

(4) Offiziere/Flaggoffiziere:

Offiziere können bis zum Rang eines Lieutenant Commander / Major durch einen Captain/ Colonel befördert werden. Die Beförderung in die Ränge eines Commander, Captain und Admiral / Lieutenant Colonel, Colonel und General (hier mit den jeweiligen Unterstufen), kann bei Erreichen der entsprechenden Punktezahl nur vom Oberkommando beschlossen werden.

(5) Die Beförderung ist in das dafür vorgesehene Formular einzutragen, damit die Personalabteilung die Beförderung nach der Verordnung zur Veröffentlichung von Befehlen korrekt eintragen kann.

(6) Gegen die Beförderung eines Mitglied kann im begründeten Fall von einem anderen Mitglied innerhalb einer Woche Einspruch beim JAC erhoben werden.

(7) Freiwilliger Beförderungsstopp:

Jeder Spieler kann ohne weitere Angabe von Gründen seinem Charakter einen freiwilligen Beförderungsstopp auferlegen. Dies muss er bei der Personalabteilung anmelden.

Der Spieler kriegt weiterhin seine Punkte, es werden jedoch keine Beförderungen durchgeführt.

Hebt der Spieler den freiwilligen Beförderungsstopp wieder auf und es stehen ihm mehr als eine Beförderung zu, darf nur alle sechs teilgenommenen Missionen eine Beförderung durchgeführt werden, bis er den Rang entsprechend seiner Punkte erreicht hat.

## **§26 Definiton von Beförderungspunkten**

(1) Startpunkte (ST) + Missionspunkte (MP) + Sonderpunkte (SP) - Strafpunkte (SF) =

## Beförderungspunkte

### **§27 Punktetabelle**

(1)

Rang mind. Bef. Punkte mind. Note Anmerkung

#### Unteroffizierslaufbahn

Cmr -> Cma 4 3,5 automatisch

Cma -> Cm 9 3,5 automatisch

Cm -> PO3 15 3,0 automatisch

PO3 -> PO2 22 3,0 automatisch

PO2 -> PO1 29 3,0 automatisch

PO1 -> CPO 36 3,0 automatisch

CPO -> SCPO 44 3,0 automatisch

SCPO -> MCPO 52 3,0 automatisch

MCPO -> WO 60 2,5 automatisch

WO -> CWO 1 70 2,5 automatisch

CWO1 -> CWO2 80 2,5 automatisch

CWO2 -> CWO3 92 2,5 automatisch

CWO3 -> **Lt.** 104 2,0 nach Zustimmung der Aka

#### Offizierslaufbahn

Kdt -> Ens. jg 0 - Akademie fertig

Ens jg -> Ens 16 3,0 automatisch

Ens -> Lt jg. 40 3,0 automatisch

Lt jg -> Lt. 80 2,5 automatisch

Lt -> LtCmdr. 140 2,0 automatisch

LtCmdr -> Cmdr 204 2,0 bei Bedarf

Cmdr -> Cpt 272 1,9 bei Bedarf

Cpt -> Comdr 336 1,5 bei Bedarf

Radm > 336 - bei Bedarf

Eine ausführliche Liste inklusive der Rangabkürzungen ist hier zu finden:

<http://www.independent-sf.de/abteilungen/personalabteilung/index.php?link=rangliste>

### **§28 Einspruch gegen Notenvergabe**

(1) Einspruch gegen die Notenvergabe ist möglich, wenn folgende Vorgehensweise berücksichtigt wurde:

Schritt 1: Klärendes Gespräch mit dem CO/XO, ist dies erfolglos

Schritt 2: Mediation durch einen Counselors (nicht zwangsläufig der COS von der RS Einheit), ist dies erfolglos

Schritt 3: Einspruch beim JAC. Zwischen der Mediation des Counselors und der Anzeige an das JAC dürfen nicht mehr als zwei Tage vergehen.

### **§29 Fehlstundenvergabe**

(1) Fehlstunden werden vergeben, wenn Spieler ihrem Stammschiff unentschuldig fern bleiben. Die Fehlstunden werden automatisch durch ein "unentschuldig" in

dem Bewertungsportal für CO/XOs eingetragen. Beim Erreichen der sechsten Fehlstunde wird das JAC automatisch informiert und der Zähler auf Null zurück gesetzt.

### **§30 Vergabe von Sonderpunkten**

(1) Für besondere Leistungen in der isf.com hat jedes Mitglied die Möglichkeit, am Ende des Jahres Sonderpunkte bei der Personalabteilung zu beantragen.

Sonderpunkte gibt es für:

- Oberkommandomitgliedschaft 0,4 SP pro Monat
- aktiver Abteilungsleiter 0,3 SP pro Monat
- aktiver stv. Abteilungsleiter/ aktiver Abteilungsmitarbeiter 0,2 SP

Die Punkte können vom 01.01 bis 31.01 des nächsten Jahres für das vorhergehende Jahr beantragt werden. Ob ein Mitglied "aktiv" teilgenommen hat und die Punkte genehmigt werden, entscheidet die Personalabteilung.

Dazu nutzt man das Contact Center und sendet eine Anfrage mit dem Betreff "Antrag Sonderpunkte" an die Personalabteilung.

Die Nachricht soll eine genaue Auflistung der Tätigkeiten und Zeiträume enthalten. Die gewährten Sonderpunkte werden durch die Personalabteilung gepostet und jeder Spieler hat die Möglichkeit, 14 Tage lang Einspruch gegen die Vergabe beim JAC einzulegen.

Anträge, die vor dem 01.01 oder nach 31.01 eingehen, können nicht mehr berücksichtigt werden.

(2) Außerordentlich gute Spieler können Sonderpunkte durch das Oberkommando zugewiesen bekommen, um die Karriere zu beschleunigen.

Dazu erkundigt sich der CO oder Abteilungsleiter bei dem Spieler, ob er mit dieser Maßnahme einverstanden ist und sendet einen entsprechenden Antrag an das Oberkommando.

Für die Vergabe von außerordentlichen Sonderpunkten muss das Oberkommando mindestens mit einer  $\frac{3}{4}$ -Mehrheit zustimmen.

## **2.2 Struktur**

### **§31 Einstellung und Entlassung von Abteilungsleitern**

(1) Die Einstellung, sowie die Entlassung von Abteilungsleitern können nur durch das Oberkommando mit einer einfachen Mehrheit bestimmt werden. Das JAC hat die Möglichkeit, eine Entlassung zu erzwingen, sollte eine Straftat vorliegen.

### **§32 Einstellung und Entlassung von Abteilungsmitarbeitern**

(1) Die Einstellung von Mitarbeitern einer Abteilung führt der Abteilungsleiter durch, wobei das Oberkommando umgehend zu informieren ist.

(2) Die Einstellung muss im Abteilungsforum gepostet werden und darüber hinaus der Personalabteilung gemeldet werden, damit diese das bei den Versetzungen/ Einberufungen posten kann.

(3) Abteilungsmitarbeiter können jederzeit von ihrem Abteilungsleiter oder dem Oberkommando (mit einer einfachen Mehrheit) entlassen werden. Die Entlassung kann auch durch das JAC auf Grund einer Straftat erzwungen werden.

(4) Gegen die Einstellung oder Entlassung eines Mitarbeiters kann, im begründeten Fall, von jedem Mitglied innerhalb von 14 Tagen Einspruch beim JAC eingereicht

werden.

### **§33 Einstellung und Entlassung von Captains und Ersten Offizieren**

(1) Die Vergabe der Kommandoposten Commanding Officer (CO) und Executive Officer (XO) werden durch das Oberkommando durchgeführt.

Die Ernennung eines CO erfordert mindestens den Rang eines LtCmdr. Sollte der CO einen Rang unterhalb des Ranges "Captain" bekleiden, so wird ihm der Rang "Captain auf Zeit" (Cpt. a. Z.) für die Dauer seines -Kommandos, längstens jedoch bis zum Erreichen des Ranges "Captain", verliehen.

Ausnahmen, die von dieser Regel abweichen, müssen für den Einzelfall genau auf Alternativen geprüft und mit absoluter Mehrheit durch das Oberkommando beschlossen werden.

Sowohl der CO, als auch der XO, erhält eine persönlich lizenzierte Ausgabe des Kommandohandbuches in der aktuellen Fassung. Der CO muss die Kommandoprüfung über das Fortbildungssystem der Akademie ablegen, bevor er offiziell sein Kommando antreten kann.

Im Falle eines Scheiterns bei der Prüfung kann der CO die Kommandoprüfung zwei Mal wiederholen. Bei einem erneuten Scheitern wird nach Prüfung des Oberkommandos davon ausgegangen, dass der CO-Anwärter nicht für diesen Posten qualifiziert ist.

(2) Für COs die vor August 2382 ihren Posten angetreten haben, besteht keine Nachholpflicht der Kommandoprüfung.

(3) Die Entlassung der Kommandoposten Commanding Officer (CO) und Executive Officer (XO) werden durch das Oberkommando (mit einer einfachen Mehrheit) durchgeführt. Die Entlassung kann auch durch das JAC auf Grund einer Straftat erzwungen werden.

## **3.0 Ausbildung**

### **3.1 Allgemein**

#### **§34 Einheitliche Ausbildung**

(1) Die Ausbildung muss für jeden Kadetten einheitlich gestaltet werden. Hierbei ist auf die genaue Einhaltung der Prozeduren zu achten. Werden alle Anforderungen erfüllt, hat der Kadett die Akademie bestanden.

#### **(2) Einführungskurs**

Der Kadett muss über die Grundlagen des RS informiert werden und die Möglichkeit bekommen, Fragen zu stellen. Desweiteren muss der Kadett über das Punktesystem aufgeklärt werden.

#### **(3) Seminare der Grundkurse (i.F. GK)**

Alle GK's werden vom Kadetten mit dem AKA-Terminal selbst erarbeitet. Zwischen dem Einführungskurs und der Prüfung muss der Kadett mindestens eine Woche Zeit haben, um die Grundkurse zu studieren. Eine Verlängerung dieses Zeitraumes kann mit einem begründeten Antrag an die Akademie gewährt werden.

#### **(4) Seminar des Leistungskurses (i.F. LK)**

Der LK wird durch einen Dozenten an der Akademie im Chat unterrichtet.

#### **(5) Theorieprüfung**

Die Theorieprüfung findet in allen acht Grundkursen und in einem Leistungskurs

statt. Dazu wird die Akademiemappe benötigt. Die Punktezahl, bei der man besteht, wird der aktuellen Akademiemappenversion entnommen.

(6) Übungsrollenspiele (i.F. ÜRS)

Der Kadett muss auf seinem späteren Schiff drei ÜRS auf seinem Posten absolvieren.

Dabei muss der Kadett durch den Captain in zwei von drei ÜRS mindestens eine Note von 2,0 erhalten, die dritte jedoch nicht schlechter als 4,0.

Der Captain hat die Note anschließend im Akademiebereich zusätzlich zu posten.

### **§35 Wiederholungserlaubnis**

(1) Ein Kadett darf in einem Prüfungsbereich, Grundkursprüfung, Leistungskursprüfung oder Übungsrollenspiel erneut geprüft werden, um sein Offizierspatent zu erwerben.

(2) Die erneute Prüfung kann innerhalb von 30 Tagen nach dem ersten Scheitern wiederholt werden.

(3) Nach einem erneuten Scheitern in der Wiederholungsprüfung besteht für den Kadetten die Möglichkeit, seinen Weg in der isf.com als Unteroffizier zu bestreiten oder diese zu verlassen.

(4) Über seine Entscheidung in den Wahlmöglichkeiten von Absatz 3 informiert der Kadett den Akademieleiter innerhalb von 14 Tagen.

### **§36 Verwarnungen**

(1) Die Akademie vergibt Verwarnungen, sollte ein Kadett zu einem beidseitig vereinbarten Termin oder nach der Einführung zu einem ÜRS nicht erscheinen. Bei der dritten akademischen Verwarnung wird der Kadett von der Akademie für 60 Tage verwiesen und automatisch in den Unteroffiziersdienst versetzt.

(2) Zusätzlich zu der akademischen Verwarnung bei Nichterscheinen zum Übungsrollenspiel, bekommt er vom CO des Schiffes eine Fehlstunde eingetragen. Fehlt ein Kadett unentschuldigt zum Übungsrollenspiel, so muss der CO dies unverzüglich der Akademie melden.

## **3.2 Visagesetze**

### **§37 Definition Visum**

(1) Das Visum ist die schriftliche Bestätigung der gesammelten Erfahrungen in einem Star Trek Rollenspiel, welche durch einen Antrag bei der Akademie ausgestellt werden kann.

### **§38 Einmalige Visaerlaubnis**

(1) Jede natürliche Person kann und darf nur einmal ein Visum beantragen.

### **§39 Erteilung des Visums**

(1) Das Visum darf erteilt werden, wenn der Spieler genug Erfahrung besitzt, die Akademie zu überspringen.

Die Akademie kann bei vorhandener Rollenspiel-Erfahrung des Spielers beim JAC ein Visum beantragen, womit der Spieler die Möglichkeit hat, ein Offiziers-, Unteroffiziers-, Offiziersanwärter- Patent ohne Akademieabschluss der isf.com zu erlangen. Dazu muss der Spieler eine vergleichbare Rollenspiel-Laufbahn Star Trek Chat-Rollenspielen nachweisen.

Ggf. fehlender Star Trek Bezug kann durch Bürgschaft (mind.) eines aktiv spielenden Mitglieds der isf.com ausgeglichen werden. Diese ist durch den Bürgenden schriftlich bei der Akademie sowie dem JAC einzureichen.

Die Einführung muss in jedem Fall erfolgen, da dort das Visum durch die Akademie beantragt wird.

Nach der Beantragung des Visums muss der Spieler drei Übungsrollenspiele (i.F. ÜRS) absolvieren und mindestens zwei davon mit der Note 2.0 (oder besser), jedoch das eine nicht schlechter als 3,5 abschließen.

Das Ergebnis des ÜRS' muss im Topic des Kadetten gepostet werden.

Nach den bestandenen ÜRS's wird der Spieler befördert und die jeweilige Probezeit beginnt.

Nach Beendigung der Probezeit werden gegebenenfalls die Startpunkte gutgeschrieben.

Das JAC kann zu jedem Zeitpunkt einen Antrag zum Visum ablehnen, auch ohne dass die Übungsrollenspiele erfolgt sind.

(2) Der Maximalrang, den man mit einem Visum bekommen kann, ist Lieutenant Junior Grade.

(3) Bei Ensign Junior Grade gilt eine Probezeit von 30 Tagen. Nach dieser Probezeit bekommt der Spieler keine Startpunkte zugewiesen.

(4) Bei Ensign (bzw. 2nd Lt. des Spezialkommandos) gilt eine Probezeit von 60 Tagen. Nach dieser Probezeit bekommt der Spieler 16 Startpunkte zugewiesen.

(5) Bei Lieutenant Junior Grade (bzw. 1st Lt. des Spezialkommandos) gilt eine Probezeit von 90 Tage. Nach dieser Probezeit bekommt der Spieler 40 Startpunkte zugewiesen.

(6) Für Ränge unterhalb eines Ens jg gilt eine Probezeit von 30 Tagen. Nach der Probezeit bekommt der Spieler zu seinem Rang die entsprechenden Startpunkte zugewiesen.

#### **§40 Auszeichnungen und Beförderungen in der Probezeit**

(1) Während der Probezeit darf der Visa-Empfänger nicht befördert oder ausgezeichnet werden, auch wenn er die nötigen Beförderungspunkte inne hat. Diese Beförderung muss bis zum Ende der Probezeit aufgeschoben werden.

#### **§41 Zustimmung der Akademie**

(1) Visa können nur mit der Zustimmung des Akademieleiters beantragt werden.

#### **§42 Beeinflussung der Probezeit**

(1) Das Visum kann in der Probezeit durch mangelnde Leistungen oder Straftaten aufgelöst werden.

(2) Das JAC entscheidet nach einem Aufhebungsantrag.

(3) Der Spieler muss dann Unteroffizier werden oder die Akademie komplett durchlaufen, sollte er durch sein Vergehen nicht generell ausgeschlossen worden sein.

#### **§43 Erschwerter Nachweis**

(1) Sollte der Spieler mitteilen, das sich die Angaben nicht mehr überprüfen lassen oder das JAC nicht in der Lage sein, die Angaben des Spielers nachzuvollziehen, so muss eine zusätzliche Eignungsbeurteilung durch den zuständigen CO erfolgen.

Diese kann im ersten Fall durch die Akademie angeordnet werden oder im zweiten Fall durch das JAC. Die Eignungsprüfung besteht aus einem zusätzlichen ÜRS (i.F. ÜRS+) in dem der Spieler durch den Kommandierenden Offizier besonders auf seinem Posten gefordert wird. Das ÜRS+ muss mit 2.0 oder besser abgeschlossen

werden.

#### **§44 Wiederholungen**

(1) Der Spieler hat bei Versagen in einer der Komponenten kein Wiederholungsrecht. Es liegt jedoch im Ermessen des Kommandierenden Offiziers, bei Beschwerden eine ÜRS-Wertung als ungültig zu erklären. Dies ist ein Sonderrecht und unter keinen Umständen als reguläres Vorgehen anzusehen und kann nur während der Mediation durch einen Counselor angewendet werden.

#### **§45 Einspruch**

(1) Einspruch gegen die Entscheidung über ein Visum muss innerhalb von sieben Tagen nach Bekanntgabe beim JAC eingereicht werden.

### **4.0 Oberkommando**

#### **4.1 Allgemeines**

#### **§46 Neue Gesetze einreichen**

(1) Sämtliche Verordnungen, Verhaltensregeln, Gesetze etc. (im weiteren Text kurz Gesetze) müssen vom Oberkommando (i.F. OK) mit einer absoluten Mehrheit bestätigt werden. Vor dem Inkrafttreten der Gesetze werden diese im Forum öffentlich ausgehängen. Einwände werden an das JAC gerichtet, welches die Einwände bearbeitet und auch die Gesetze auf Vereinbarkeit mit anderen Regeln gegenkontrolliert. Erst nach Genehmigung des JAC dürfen Gesetze in Kraft treten.

(2) Das OK veröffentlicht im Forum "Oberkommando Aktuell" neue Gesetze, um diese der Öffentlichkeit zu präsentieren. Das JAC wird per Contact Center durch das OK am Tage der Herausgabe informiert. Nachdem das JAC ein Gesetz für gültig erklärt hat, nimmt das JAC 14 Tage lang Einwände entgegen. Nach dem Post des JAC und der 14-tägigen Frist wird das Gesetz in das AGIS eingebunden.

(3) Sollte das JAC in den neuen Gesetzen Verstöße gegen das bestehende AGIS feststellen oder Einwände vorliegen, übergibt das JAC seine Ergebnisse an das OK zur erneuten Bearbeitung. Anschließend legt das OK die überarbeiteten Gesetze dem JAC zur erneuten Kontrolle vor. Die Prozedur unter (2) beginnt erneut.

#### **§47 Vetorecht des Oberkommandos**

(1) Das Oberkommando kann einstimmig (5 Stimmen) einmal in seiner Amtsperiode Veto gegen ein JAC-Urteil einlegen. Somit ist dieses Urteil für die Amtsperiode ungültig und kann erst in der nächsten Periode neu verhandelt werden.

(2) Das Oberkommando kann nicht zweimal gegen das gleiche Urteil Veto einlegen.

(3) Das Veto muss spätestens 14 Tage nach dem Urteil abgegeben werden, sonst verfällt das Vetorecht.

#### **§48 Oberkommando Informationspflichtgesetz**

(1) Das Oberkommando ist verpflichtet, Informationen an die Mitglieder weiter zu leiten. Jedoch gibt es auch bei der Informationspflicht Ausnahmen, die zur Sicherheit der isf.com eingehalten werden müssen.

(2) Informationspflichtige Beschlüsse sind generell alle Abstimmungen, die nicht als geheim (siehe (4)) eingestuft sind. Generell sind alle Abstimmungsergebnisse, außer die geheimen, zu veröffentlichen.

(3) Freiwillige Informationsweitergabe betrifft Anweisungen an Abteilungen. Sollte das Oberkommando einer Abteilung einen Auftrag geben, ist es im Ermessen des Oberkommandos, ob diese Informationen weitergegeben werden sollen. Im Falle das diese nicht weiter gegeben werden dürfen, fallen diese unter (4).

(4) Nicht weitergegeben werden dürfen Informationen, die geheim sind oder bei Preisgabe an die Mitglieder eine laufende JAC Ermittlung gefährden können.

#### **§49 Verleihung von Orden**

(1) Orden werden ausschließlich durch das Oberkommando vergeben. Für die Vergabe eines Ordens reicht eine einfache Mehrheit im Oberkommando aus. Vorschläge für einen Ordensträger können vom Oberkommando selbst oder von Captains und Abteilungsleitern kommen. Ordensvorschläge von Mitgliedern, die diese Positionen nicht besetzen, sind unzulässig.

(2) Die Verleihung der Postenorden darf abweichend von sonstigen Regelungen durch den CO oder XO erfolgen. Die Abstimmung des Oberkommandos bei diesen Verleihungen ist nicht notwendig.

(3) Die Verleihung der Zeitorden bedarf keiner weiteren Zustimmung durch das Oberkommando, CO oder XO. Die Zeitorden werden bei erfüllten Kriterien durch die Personalabteilung vergeben.

## **4.2 Wahlgesetze**

#### **§50 Wahlperiode**

(1) Das gewählte Oberkommando hat eine Amtszeit von zwölf Monaten. (gewählt wird am 1. Oktober) Wählbar sind drei Sitze im Oberkommando.

#### **§51 Wahlvorschriften**

(1) Für die Wahl muss eine extra Kategorie erstellt werden. In dieser Kategorie müssen folgende Topics vorhanden sein.

- Informationen über die Wahl
- Bewerbung für ein Amt
- Wahlwerbung
- Ergebnis

(2) Die Bewerbungsphase muss mindestens sieben Tage betragen.

(3) Die Wahlphase muss mindestens sieben Tage betragen.

(4) Zwischen dem Ende der Bewerbungsphase und Wahlbeginn dürfen höchstens drei Tage vergehen.

(5) Eine Stichwahl findet statt, wenn die zu wählenden OK-Plätze nicht durch eine eindeutige Stimmenanzahl der jeweiligen Kandidaten entschieden werden können. Hierbei kommt es nur zwischen den bestplatzierten Kandidaten mit gleicher Anzahl von Stimmen zur Stichwahl, welche unter gleichen Wahlbedingungen wie die OK-Wahl stattfindet, wobei die Bewerbungsphase entfällt.

(6) Die Wahl wird über das forengestützte Wahlsystem durchgeführt. Bei Ausfall dieses Systems kann eine E-Mail-Wahl durchgeführt werden.

(7)

a. Sofern nur so viele Bewerbungen eingehen, wie OK-Plätze zu wählen sind, findet eine normale Wahl statt, bei der die Reihenfolge der OK-Mitglieder

festgestellt wird.

b. Gehen weniger Bewerbungen ein, als OK-Plätze zu vergeben sind, findet zunächst eine Abstimmung statt, ob einer Verkleinerung des OKs zugestimmt wird. Hierfür reicht eine einfache Stimmenmehrheit. Bei positivem Ergebnis findet bei zwei Bewerbern eine normale Wahl statt, bei der die Reihenfolge der OK-Mitglieder festgestellt wird. Sollte das Ergebnis negativ sein, verpflichtet sich das noch aktive OK schnellstmöglich weitere geeignete Kandidaten zu finden, so dass nach (a.) vorgegangen werden kann. Die Wahl wird um einen entsprechenden Zeitraum verschoben. Bei Bedarf kann die Abstimmung zur Verkleinerung des OKs nach einer Woche wiederholt werden.

Anhang zu b.

Geeignet erscheint ein Kandidat, wenn er mindestens den Rang des Lt. jg inne hat und seit mindestens vier Monaten straffrei und in der Flotte Mitglied ist.

Vorgehen des aktiven OKs bei der Findung eines geeigneten Kandidaten: Das OK erstellt einen erneuten Aufruf zur Bewerbung für die Wahl. Zeitgleich wird eine Überprüfung auf Aktivität aller geeigneter Kandidaten durch das OK vorgenommen und daraufhin werden gezielt die aktivsten Mitglieder (zwei oder mehr) unter ihnen noch einmal persönlich per Chat oder E-Mail durch das aktive OK auf eine Bewerbung angesprochen.

(8) Nach Beendigung der Wahl muss das Ergebnis umgehend im Ergebnisthread bekannt gegeben werden. Dieses Ergebnis muss mindestens 14 Tage nach Wahlende dort einzusehen sein.

## **§52 Oberkommando Wahlteilnahme**

(1) In diesem Gesetz wird definiert, wer aktives und passives Wahlrecht besitzt.

(2) Aktives Wahlrecht (wer wählen darf) besitzt jedes Mitglied, das eine natürliche Person ist und nicht unter die folgenden Punkte fällt:

- Richter
- Diplomat
- NPC
- dauerhaftes OK-Mitglied

Jeder Wähler hat nur eine Stimme.

(3) Das passive Wahlrecht (wer kandidieren darf) besitzen alle Mitglieder (natürliche Personen), die mindestens den Rang des Lieutenant Junior Grade (Flotte) oder First Lieutenant (Marines) inne haben und seit mindestens 120 Tage straffrei sind.

(4) Scheidet ein gewähltes Oberkommandomitglied vor Ablauf seiner Amtszeit aus, wird sein Sitz im OK nachgewählt. Scheiden mehrere gewählte Mitglieder vor Ablauf ihrer Amtszeit aus, kommt es zu Neuwahlen des Oberkommandos. In beiden Fällen gilt §51. Die Bewerbungsphase beginnt binnen sieben Tage. Nachgewählte Sitze behalten ihre Gültigkeit bis zur nächsten regulären Oberkommando-Wahl.

## **§52a Beratersitz im Oberkommando**

(1) Parallel zur Bewerbungsphase des neuen OKs können sich alle aktiven natürlichen Mitglieder der isf.com, die mindestens den Rang eines Petty Officers

dritter Klasse in der Unteroffizierslaufbahn oder den Rang Ensign Junior Grade in der Offizierslaufbahn erreicht haben, um den Beraterposten bewerben. Die zukünftigen Berater müssen seit der Anmeldung, oder mindestens 6 Monate, ohne Strafe sein.

Die ständigen OK Mitglieder ernennen für jede Amtsperiode aus den Bewerbungen einen Berater für diese Amtszeit. Die Annahme dieses Posten ist freiwillig. Der Berater nimmt während seiner Amtszeit an den Diskussionen im Oberkommando teil, erhält aber kein Stimmrecht. Sollte sich kein Bewerber finden, entfällt in dieser Periode der Beraterposten.

#### **4.3 Schutzgesetze**

##### **§53 Abteilungsbegrenzungen**

(1) Um eine Überbürokratisierung zu vermeiden, dürfen bestimmte Abteilungen nur zu bestimmten Bedingungen eröffnet werden.

(2) Neuer Flottenverband

Ein Flottenverband besteht aus 4 Schiffen. Ist die Flotte mit vier Schiffen besetzt, darf eine neue Flotte eröffnet werden, dazu ein neues Fleetcaptain-Amt und ein CO/XO-Forum. Dann darf auch die Stellare Kartographie von den Flottenbewegungen abgespalten werden.

(3) Storyabteilung

Die Storyabteilung kann ab vier Schiffen eröffnet werden. Bedingung für die Eröffnung sind zwei aktive Mitarbeiter, die die Storys schreiben.

(4) Geheimdienst

Der Geheimdienst der isf.com kann durch einen einstimmigen Beschluss des Oberkommandos eingerichtet werden, wenn eine Notwendigkeit für dessen Präsenz besteht. Ob der Geheimdienst eine Rollenspieltätigkeit übernimmt oder wirklich Geheimdienstaktivitäten ausführt, wird durch das Mandat des Oberkommandos festgelegt. Für den Fall eines Geheimmandates wird dem JAC das Mandat nicht-öffentlich zur Kenntnis überreicht. Das Mandat läuft immer nur solange das Oberkommando im Amt ist. Nach einer Neuwahl muss über das Mandat neu entschieden werden.

(5) Flottenwerften

Die Flottenwerften können ab einer Größe von zwei Flotten gegründet werden. Mit der Eröffnung der neuen Flotte durch ein neues Schiff, kann die Flottenwerft mit eigenem Personal an dem Rollenspiel teilnehmen. Über die Notwendigkeit entscheidet das Oberkommando.

#### **5.0 JAC**

##### **5.1 Allgemein**

##### **§54 Weitergehende Regelungen im Verordnungssystem**

(1) Neben der AGIS gibt es auch weiterführende Verordnungen (z.B. Strafprozessordnung, ...) diese dürfen aber nicht gegen die Gesetze der AGIS verstoßen.

##### **5.2 Sonderregelung Personal des JAC**

##### **§55 Einsetzen von Richtern**

(1) Als Abteilungsleiter ernennt der leitende Richter alle weiteren ihm

untergeordneten Richter des JAC.

Dazu gehören:

- stv. leitender Richter
- Richter
- Laienrichter

Ein Richter darf kein aktiv spielendes Mitglied der isf.com sein.

Aktive und ehemalige Spieler können zu Richtern werden, wenn sie während ihrer Amtszeit ihren aktiven Charakter ruhen lassen.

Es obliegt dem Oberkommando, die Handlungsfähigkeit des JAC zu gewährleisten. Darunter ist die Bereitstellung von geeignetem Personal für diese Position zu verstehen.

### **§56 Einsetzen des leitenden Richters**

(1) Einsetzen eines leitenden Richters bei zwei aktiven Richtern:

Scheidet der leitende Richter aus seinem Amt, greift §57 - (7): Der verbleibende Richter übernimmt automatisch die Funktion des leitenden Richters.

(2) Einsetzen eines leitenden Richters bei mehr als zwei aktiven Richtern:

Der leitende Richter wird durch das Oberkommando mit absoluter Mehrheit unter den vorhandenen Richtern gewählt.

(3) Einsetzen eines leitenden Richters ohne vorhandene aktive Richter:

Sollten keine aktiven Richter zur Wahl stehen, kommt das Oberkommando seiner Verpflichtung nach, die Handlungsfähigkeit des JAC zu gewährleisten, indem es einen neuen leitenden Richter ernannt. Durch ein Referendum der Mitglieder der isf.com wird der neue leitende Richter im Amt bestätigt. Dieser neue leitende Richter muss die Kriterien von §55 - (1) erfüllen.

### **§57 Enthebung eines Richters**

(1) Bei dem Oberkommando liegt das Recht, einen Richter von seinen Pflichten zu entbinden, wenn es Schaden von dieser Person ausgehend für die isf.com erkennt.

(2) Das Oberkommando stimmt über die Enthebung mit absoluter Mehrheit ab und gibt das Ergebnis dem JAC bekannt.

(3) Das JAC nimmt das Ergebnis an und wird seine Arbeit mit dem verbleibenden Richter weiterführen, bis ein weiterer Richter für die isf.com gefunden wurde.

(4) Ein Richter kann nur vom Oberkommando entlassen werden, wenn der Richter der isf.com Schaden zufügt.

(5) Auflistung der Gründe die zur Enthebung eines Richters führen;

- Amtsmissbrauch
- Ausdrucksformen jeglicher Art in Printform oder multimedial, welche dem Ansehen der isf.com schaden
- Behinderung der Arbeit des Oberkommandos durch Inkompetenz, Arbeitsverweigerung oder Nicht-Einhaltung der AGIS

(6) Dem beschuldigten Richter steht satzungsgemäß ein Verfahren zu gemäß §62.

Den Vorsitz führt der verbleibende Richter, Anklage erhebt das Oberkommando, in Form des Oberbefehlshabers (oder Vertreter im Amt).

(7) Es kann immer nur ein Richter seiner Pflichten enthoben werden, um die isf.com nicht handlungsunfähig zu machen.

Der verbleibende Richter übernimmt automatisch die Funktion des Leitenden

Richters.

### **§58 Staatsanwälte**

(1) Der Oberstaatsanwalt wird vom Oberkommando der isf.com im absoluter Mehrheit beschlossen und anschließend durch den Leitenden Richter des JAC bestätigt.

(2) Details zur Staatsanwaltschaft werden in der Strafprozessordnung (StPO) geregelt.

### **§58a Laien Richter**

(1) Laien Richter dürfen nur den Verhandlungen vorstehen und werden durch den Leitenden Richter eingesetzt.

(2) Details zum Laien Richter werden in der Strafprozessordnung (StPO) geregelt.

## **5.3 Disziplinierung und Anklagen**

### **§59 Disziplinierung**

(1) In Fällen besonderer Dringlichkeit kann die Disziplinierung durch einen Vorgesetzten erfolgen.

Hierzu sind der Captain, Abteilungsleiter und das OK befugt. Diese dürfen alle Strafen, außer Entlassung und Suspendierung aus der isf.com, aussprechen. Diese Disziplinierung muss dem JAC schriftlich mitgeteilt werden. Das JAC überprüft daraufhin diese Disziplinierung und bestätigt bzw. legt Einspruch dagegen ein. Das disziplinierte Mitglied hat auch das Recht, Berufung gegen die Disziplinierung einzulegen. Dies muss innerhalb einer Woche geschehen. In diesem Fall übernimmt die nächst höhere juristische Instanz den Fall.

(2) Dringende Fälle sind dann gegeben, wenn die sofortige Disziplinierung eine effektive Verbesserung der Situation bringt. Ansonsten ist jede Disziplinierung beim JAC als Anzeige zu hinterlegen.

(3) Die Disziplinierung durch eine mündliche oder schriftliche (mit Akteneintrag) Verwarnung kann ohne Anzeige erfolgen.

### **§60 Möglichkeiten der Disziplinierung**

(1) Bei Verstößen gegen Regeln und Gesetze der Independent Starfleet, wird das entsprechende Mitglied diszipliniert. Andere Maßnahmen, die hier nicht aufgelistet sind, sind unzulässig und werden vom JAC widerrufen. Alle aufgelisteten Strafen sind ihrer Strenge nach von oben nach unten sortiert. Die nun folgenden Beispiele dienen als Orientierungshilfe und sind NICHT bindend. Der Richter entscheidet in jedem Einzelfall anhand der Faktenlage erneut und muss dabei besonderen Wert auf die Bewertung der Schuld legen und daran die Strafe bemessen. Bei einer Straffälligkeit in der Bewährungszeit muss besonders hart geurteilt werden.

Beispiele:

***Fehlstunden: Die erste Ahndung eines Fehlstundenvergehens resultiert in der Regel nur in einer schriftlichen Verwarnung. Weitere Vergehen können bis zu einer Entlassung führen. Dabei können durchaus einige Disziplinierungsschritte übersprungen werden. Es sollte jedoch auf jeden Fall eine Degradierung in Betracht gezogen werden, bevor eine Entlassung erfolgt.***

***Beleidigung: Allgemeine leichte Beleidigungen können bei vorheriger Straffreiheit***

**max. mit einer schriftlichen Verwarnung geahndet werden. In schwereren Fällen kann eine Strafe bis max. einer Beförderungssperre gehen. In sehr schweren Fällen und besonders bei Wiederholungstätern kann bis eine unehrenhafte Entlassung geahndet werden.**

#### (2) Mündliche Verwarnung

Bei der mündlichen Verwarnung wird dem Mitglied sein Fehlverhalten unmittelbar vorgehalten, um ihn auf diese Weise zu disziplinieren. Die mündliche Verwarnung findet keinen Eintrag in die Personalakte und keinen Eintrag ins Forum. Das disziplinierte Mitglied hat Berufungsrecht gemäß §62 - (4).

#### (3) Schriftliche Verwarnung

Die schriftliche Verwarnung ist eine Steigerung des mündlichen Verweises, wenn dieser nicht zum gewünschten Erfolg geführt hat. Der schriftliche Verweis bedarf einer Begründung, die schriftlich festgehalten dem JAC vorgelegt werden muss. Die schriftliche Verwarnung findet Eintrag in die Personalakte. Außerdem hat die betroffene Person Einspruchsrecht. Der Einspruch muss binnen 14 Tagen dem JAC vorgelegt werden. Das disziplinierte Mitglied hat Berufungsrecht gemäß §62 - (4).

#### (4) Bewährung

Das JAC kann über einem Mitglied eine Bewährungszeit verhängen, in der dieses Mitglied keine weiteren Straftaten begehen darf. Diese Maßnahme muss schriftlich fixiert dem JAC vorgelegt werden. Die betroffene Person hat Einspruchsrecht. Der Einspruch muss innerhalb der nächsten 14 Tage dem JAC vorgelegt werden. Dies ist möglich für §60 - (6), (7), (8) und bei Personen, die schon einmal vorbestraft sind auch bei §60 - (5).

#### (5) Strafversetzung

Hat ein Spieler mindestens eine schriftliche Verwarnung UND fehlt bzw. fehlte vier Wochen am Stück unentschuldigt, kann die Führung des Schiffes den Spieler vom Schiff weg versetzen. Dies muss schriftlich bei der Personalabteilung beantragt werden und dem JAC zur Kenntnisnahme übermittelt werden. Nach Bekanntgabe durch die Personalabteilung kann der betroffene Spieler binnen zwei Wochen beim JAC schriftlich Einspruch erheben und dies der Personalabteilung zur Kenntnisnahme geben. Nach Ablauf der Einspruchsfrist ohne Widerspruch (Datum der Bekanntgabe durch die Personalabteilung) verliert der betroffene Spieler jeden Anspruch auf seinen vorherigen Posten.

Sollte sich für den Spieler keine aufnehmende Einheit finden, bekommt dieser den Status "Spieler ohne Posten" (S.o.P.).

#### (6) Suspendierung

Das JAC oder der Oberbefehlshaber kann ein Mitglied vorübergehend von seinem Posten suspendieren, damit dieser über sein Verhalten nachdenken kann und um weiteren Schaden für die Abteilung zu vermeiden. Dies kann u.a. dann geschehen, wenn er verdächtigt wird, ein schwerwiegendes Fehlverhalten gegen die formellen und materiellen Rechtsquellen der isf.com begangen zu haben. Die betroffene Person hat Einspruchsrecht. Der Einspruch muss innerhalb der nächsten 14 Tage dem JAC vorgelegt werden. Das disziplinierte Mitglied hat Berufungsrecht gemäß §62 - (4).

#### (7) Beförderungssperre

Eine Beförderungssperre führt dazu, dass das betroffene Mitglied für die Dauer der Sperre, aber trotz vorhandener Punkte und Notendurchschnitt, nicht in den nächsthöheren Rang befördert werden kann.

Die Beförderungssperre findet Eintrag in die Personalakte. Die betroffene Person hat Einspruchsrecht. Der Einspruch muss innerhalb der nächsten 14 Tage dem JAC vorgelegt werden. Das disziplinierte Mitglied hat Berufungsrecht gemäß §62 - (4).

#### (8) Degradierung

Bei der Degradierung verliert das Mitglied den Rang, den es zu Beginn der Ermittlungen innehatte. Die betroffene Person hat Einspruchsrecht. Dabei bekommt das Mitglied so viele Strafpunkte verordnet, bis es den durch den Richter angeordneten Rang erreicht und die Degradierung durchgeführt werden kann. Der Einspruch muss innerhalb der nächsten 14 Tage dem JAC vorgelegt werden. Die Degradierung wird in die Personalakte eingetragen. Das disziplinierte Mitglied hat Berufungsrecht gemäß §62 - (4) .

#### (9) Ehrenhafte Entlassung aus der Independent Starfleet

Diese Maßnahme ist eine harte Disziplinierung, kennt aber vorhergegangene Leistungen an. Dem Mitglied muss auf Verlangen ein Führungszeugnis ausgestellt werden. Das disziplinierte Mitglied hat Berufungsrecht gemäß §62 - (4).

#### (10) Unehrenhafte Entlassung aus der Independent Starfleet

Diese Maßnahme stellt die härteste disziplinarische Maßnahme dar und wird nach Prüfung eines JAC-Gremiums und einer darauf folgenden Gerichtsverhandlung ausgesprochen. Eine Voraussetzung für dieses Urteil ist, dass die zu bestrafende Person eine oder mehrere Vorstrafen hat. Das disziplinierte Mitglied hat Berufungsrecht gemäß §62 - (4).

### **5.4 Verhandlung**

#### **§61 Arten der Richtbarkeit**

(1) Jedes Mitglied kann nur in den der Strafprozessordnung vorgesehenen Instanz verurteilt werden. Alle anderen Verhandlungsmöglichkeiten sind zwar prinzipiell zugelassen, aber dessen Urteile zählen wie eine Disziplinarmaßnahme und müssen damit vom JAC bestätigt werden.

#### **§62 Anklage und Verteidigung**

(1) Jedes Mitglied kann anklagen und angeklagt werden.

#### (2) Verteidigungsrecht

Jedes Mitglied hat das Recht auf einen Anwalt freier Wahl. Sollte der Angeklagte auf den Verteidiger verzichten, wird ein Pflichtverteidiger des JAC gestellt. Die Möglichkeit sich selber zu verteidigen ist nur gegeben, wenn die angeklagte Person eine juristische Ausbildung in der Independent Starfleet durchlaufen hat.

#### (3) Aussageverweigerungsrecht

Das Recht die Aussage zu verweigern gilt nur, wenn die Betroffenen von ihrem Kommandierenden Offizier bzw. ihrer Dienststelle (wobei hier die Dienststelle übergeordnet ist) keine Aussagegenehmigung erhalten haben oder sich selbst eines

Verstoßes gegen die Direktiven bzw. gegen die Allgemeinen Gesetze der Independent Starfleet schuldig machen.

Dies gilt nicht, sollte die Dienststelle selber im Visier der Gerichte stehen. Falls sie keine Aussagegenehmigung haben, ist ein Dokument oder die Anwesenheit eines Befugten notwendig. Ärzte, Psychologen und JAC-Angehörige können bei Verletzung der Schweigepflicht ihre Aussage verweigern.

#### (4) Recht auf Berufung

Jedes Mitglied hat im Falle einer Verurteilung durch das Judge Advocate Corps das Recht über seinen Anwalt Berufung einzulegen. Die Berufung ist ein Rechtsmittel, mit dem sie erstinstanzliche Urteile anfechten können. Das Urteil wird dann von der nächsthöheren Instanz übernommen. Diese Instanz prüft dann das Urteil in rechtlicher und tatsächlicher Hinsicht. Der Einspruch muss innerhalb von sieben Tagen nach der Verhandlung eingelegt werden.

#### (5) Recht auf Revision

Jedes Mitglied hat im Falle einer Verurteilung durch das Judge Advocate Corps das Recht über seinen Anwalt Revision einzulegen. In der Revision prüft die höchste (in manchen Fällen die zweithöchste) Instanz noch einmal das Urteil noch einmal jedoch nur in rechtlicher Hinsicht. Die Revision wird in der Regel nur gegen Urteile eines Berufungsgerichts als letztes Mittel genutzt. Sie muss innerhalb von sieben Tage nach der Verhandlung eingelegt werden.