

Omega Command Manual (Regelwerk)

Stand: 18012409 [18.01.2009]



Aktuelle Änderung:

Anpassung: 6. Punktesystem a) Punktezuteilung (Flotte)

Regeln – Informationen – Hilfe des Rollenspiels „Omega Command“

Index

1. [Allgemeine Regeln](#)
2. [Anmeldung](#)
3. [Vorbereitung zum RS \(Akademie/Grundausbildung\)](#)
4. [Ablauf des Rollenspiels](#)
5. [Beförderungssystem](#)
6. [Punktesystem](#)
 - a) [Punktezuteilung der Ränge](#)
- 6.1 [Gast-Rollenspiel](#)
7. [Laufbahnwechseln \(NUR SMC\)](#)
8. [Stardate](#)
9. [Abkürzungen](#)
 - a) [Ränge](#)
 - b) [Chat](#)
 - c) [Sonstige](#)
10. [Chat / IRC System](#)
11. [Chatanweisung](#)
12. [Akten](#)
13. [Intercom TSKo](#)
14. [Anfragen bzw. Meldungen jeglicher Art](#)
15. [Aufnahme von Schiffen bzw. Crews](#)
16. [Rechte & Hinweis zum Rollenspiel](#)
17. [Vorgesetzten Verordnung \(VVO OC\)](#)
 - I. [VVO OC – Definition eines Befehles](#)
 - II. [VVO OC – Befehle/Anweisungen](#)
 - III. [VVO OC – Wer darf Befehle erteilen?](#)
 - IV. [VVO OC - Pflichten des Vorgesetzten](#)
 - V. [VVO OC - Gehorsam](#)
18. [Beschwerdeordnung](#)
19. [Ordenerlass & Vergabesystem](#)
 - a) [Orden Vergabesystem](#)

1. Allgemeine Regeln

§1 **Spielleitung/Oberkommando**

1. **Fleet Admiral Matt Armstrong**

2. **General Jack Beam**

3. **Master Sergeant Major of the SMC Hawk Phoenix**

Diese 3 Personen sind die höchste Instanz des Rollenspiels "Omega Command"

§2 Keine Beleidigungen, Diskriminierungen, oder ähnliches gegen Mitspieler bzw. die Spielleitung. Es wird ein anständiges und normales Benehmen, sowie das Respektieren der anderen Mitspieler erwartet.

§3 Trennung zwischen Spiel und Realität!

§4 Es gibt keine Supercharakter (wie Superman, Gott, usw. der alles kann).

§5 Regeln, Gesetze, Anweisungen, Befehle, Direktiven, Logik, moralische und Ethnische Gesetze etc. sind einzuhalten bzw. zu befolgen

§6 Kein Schiff, keine Station, usw. ist besser als die Werte im Datenblatt (Spezifikationen).

§7 Neue Schiffe, Stationen, etc. benötigen je nach Aufwand mehrere Monate ECHTZEIT, und müssen beim Oberkommando / TSKo / A3 beantragt werden.

§8 Eigene Regeln/Anweisungen, wie z.B. in einer Abteilung oder auf einem Schiff/Station, müssen durch die Spielleitung genehmigt werden.

§9 Es ist nicht erlaubt Regel, usw. nach eigenen Interpretationen auszulegen, bzw. diesen andere Bedeutungen zuzuordnen. Bei Unklarheit Rücksprache mit Spielleitung/Oberkommando.

2. Anmeldung

Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

- **Flotte**
- **Marines** (SMC = Starfleet Marine Corps)
- **Starfleet Flight Command** // SFFC

Natürlich kann man bei der Flotte, Marines, sowie SFFC mitspielen, jedoch sollten es 2 bzw. 3 verschiedene Charakter sein.

Nach den Eingang der Anmeldung, bekommt man eine Bestätigung (E-Mail mit weiteren Informationen und Anweisungen).

3. Vorbereitung zum RS (Akademie/Grundausbildung)

Ablauf Flotte:

Besuchen der Allgemeinen Grundausbildung (GA), sowie bestehen der Fachausbildung (FA) auf der entsprechende Position (Ersatzposition*), absolvieren von einem Übungsrollenspiel (ÜRS).

Nach Abschluss der Akademie erfolgt die Ernennung zum Ensign, nun kann man sich auf einem Schiff oder Station bewerben, dabei sind die Bewerbungsrichtlinien einzuhalten.

[* Ersatzpositionen sind nur bei Sicherheitsoffizier und Taktischer Offizier nötig, jedoch kann jeder freiwillig auf einer weiteren Position ausgebildet werden]

Ablauf SMC:

Absolvieren der Grundausbildung (An 1-5 SMC Rollenspielen teilnehmen, die als ÜRS gewertet werden, sowie besuchen der Allgemeine Grundausbildung (GA))

Ablauf SFFC:

Besuchen der Allgemeinen Grundausbildung (GA), Absolvieren der Fliegerischen Ausbildung (Theorie & Praxis)

4. Ablauf des Rollenspiels

Die Szenariobeschreibung und die Einsatzbefehle (Kommando => Aktuelle Lage; Aushang => Taktisches/Strategisches Kommando) sind der Leitfaden für die Missionen (Einsätze der einzelnen Schiffe, sowie SMC & SFFC), der Ausgang der Mission hängt von der Crew ab, da wir „freies Spielen“ praktizieren. Jedoch sollte beachtet werden das sich an Regeln & Gesetze auch Physikalischer Art gehalten wird. Man kann auch nicht immer „Gewinnen“

(es sollten auch mal Einsätze scheitern oder nicht ganz erfüllt werden).

Bei Missionen die Kampagnen entscheidend sind wird ein GM (=Gamemaster, Spielleiter) anwesend sein.

Sonst ist der CO = GM. (CO =Commanding Officer, Kommandierender Offizier)

Freies Spielen bedeutet:

Ihr bekommt einen Einsatzbefehl, dem Ihr die Vorgaben entnehmt. Alles weitere liegt bei euch und eurer Phantasie. Damit bekommen wir mehr Dynamik in unser RS. Und Ihr könnt euch besser entfalten und eure Eigenen Ideen verwirklichen.

- Jeder spielt seine Position und Charakter (Fähigkeiten, Rassenspezifische Merkmale, ...)
- Wann und wo das Rollenspiel stattfindet kann man unter Termine nachlesen
- Jeder ist verpflichtet den Aushang (& HP) öfters durchzulesen, da dort Informationen usw. veröffentlicht werden
- Ihr spielt als Team d.h. redet miteinander und bindet alle Personen mit ein, damit ihr wie eine richtige Crew agiert
- Jeder der nicht zum RS erscheint, meldet sich bei seinem Kommandierenden Offizier oder i.V. ab, mindestens einen Tag vor RS, dies wird im Forum im Abmeldebereich des entsprechenden Schiffes getätigt.
- Der Gamemaster (GM oder CO) leitet das Rollenspiel und vergibt am Ende Punkte, welche in einer Liste geführt werden, die Punkte werden nicht öffentlich bekannt

5. Beförderungssystem

Jeder beginnt mit dem Rang eines Cadet 1st Class, wenn er von der Sternenflotten Akademie zur Omega Flotte versetzt wird, bei den Marines ist der Rang Private und beim SFFC Flight Cadet. Wenn die Akademie bzw. die SMC Grundausbildung absolviert hat, wird zum Ensign, bei den Marines zum Private First Class ernannt, sowie beim SFFC zum 2nd Lieutenant.

* in den Klammern stehen die Ränge für die Laufbahn der Crew

Um den nächsten Rang zu erreichen, sind folgende Kriterien Wichtig:

- Leistung (Punkte)
- Beurteilung (Einschätzung des CO's)
- Verhalten in und Außerhalb des RS
- Zusammenarbeit mit anderen Mitgliedern in der Flotte // SMC
- Anwesenheit bei RS oder rechtzeitiges Abmelden bei Verhinderung (Grund muß nicht angegeben werden)

Bemerkung:

Das Kommando kann in Ausnahmefällen einen Offizier, Crewman oder Marine befördern obwohl nicht alle Beförderungskriterien erfüllt sind.

Jeder FO (=Führungsoffizier) kann den Rang Commander erreichen.

Der Rang eines Captain, kann nur erreicht werden, wenn zusätzlich zu den Punkten auch eine Planstelle frei ist.

Planstelle = CO Position auf Schiff oder Station

Ausnahme der CO ist ein Admiralsdienstgrad

SMC: Wer den Rang Gunnery Sergeant erreicht hat kann sich für die Offizierslaufbahn bewerben, ein Auswahlverfahren wird dann entscheiden ob man Offizier werden kann oder ob dies abgelehnt wird.

Commodore / Brigadier General; Rear Admiral / Major General; Vice Admiral / Lieutenant General; Admiral / General kann man nur werden, wenn eine Planstelle frei ist.

Planstelle = Abteilungsleiter oder deren Stellvertreter, sowie Sonderposten

Der Rang des Fleet Captain wird vom Kommando für Offiziere vergeben die eine bestimmte Funktion oder Aufgabe haben.

6. Punktesystem

Punktevergabe:

+2 Pkt bis +10 Pkt je nach Leistung und Verhalten pro RS
für Gast RS werden **keine** Punkte vergeben
wer entschuldigt bzw. abgemeldet fehlt bekommt +1 Pkt

auch können negative Punkte vergeben werden, die dann vom Punktekonto abgezogen werden,
bei Fehlverhalten.

-1 Pkt bis -10 Pkt (GM/CO) bis zu -100 Pkt (JAG / Gericht)

-5 Pkt werden automatisch vergeben bei nicht Erscheinen ohne abgemeldet zu sein!!!

Um eine gerechtere Behandlung der Offiziere zu haben, werden die Fehlpunkte (für unentschuldigtes Fehlen) in einem Extrakonto zusätzlich geführt, dies kann am besten mit einer Art Strichliste bei 5x unentschuldigtem Fehlen Degradierung um einen Rang und die Punkteliste wird, sollte sie nicht unter dem Punktelimit des "neuen" Ranges liegen, angeglichen werden.

Beispiel: Commander Test (1469 Pkt) => x unentschuldigtes Gefehl (-25 Pkt- Degradierung) = Lieutenant Commander Test (1444 Pkt) das bedeutet ja er würde schon 144 Punkte über dem Beförderungslimit des Commander liegen, also werden die Punkte auf 800 Punkte gesetzt das Punktelimit für Lieutenant Commander.

Die "Striche" werden abgebaut 2x am RS teilnehmen 1xFehlen aufgehoben.

[Deshalb meldet euch ab, wenn ihr keine Zeit habt.]

Das Punktekonto wird vom Kommandierenden Offizier geführt, in einem nur für COs zugänglichen Bereich im Aushang / Forum.

*Die Punkte werden nicht veröffentlicht, das bedeutet das auch das kein Spieler seine Punkte mitgeteilt bekommt, auch **nicht** auf Anfrage!*

*Es ist für alle die Zugang zu den Punktelisten haben **verboten** Auskünfte zu erteilen !!!*

Für Orden oder Auszeichnungen bekommt man auch Punkte, jedoch nicht für die Tätigkeitsabzeichen (Abzeichen für bestandene Lehrgänge) oder das Omega Fleet Medal

Jeder Orden +20 Pkt

Ausnahmen:

Medal of Honor +30 Pkt

Auch können Punkte vergeben werden für besondere Leistungen innerhalb der Flotte, näheres regelt das Kommando z.B.: Belobigungen 1-15 Pkt

Mindestpunkte die man benötigt um befördert zu werden.

Achtung dies ist eine Mindestanforderung, das bedeutet nicht das man wenn man die Punkte hat auch befördert wird, diese Entscheidung trifft der Kommandierende Offizier bzw. das Kommando.

Fleet Captain, Commodore, Rear Admiral, Vice Admiral, Admiral,
Brigadier General, Major General, Lieutenant General, General
Werden durch das Oberkommando ernannt.

a) Punktezuteilung der Ränge

Punkte Flotte Offizierslaufbahn

0 Pkt Ensign (ENS)
100 Pkt => Lieutenant Junior Grade (LTJG)
250 Pkt => Lieutenant (LT)
800 Pkt => Lieutenant Commander (LCDR; LtCmdr)
1300 Pkt => Commander (CDR; Cmdr)
2000 Pkt + Planstelle => Captain (CAPT)

Punkte Flotte Crewlaufbahn (entfällt)

0 Pkt => Crewman Cadett (CMC)
100 Pkt => Crewman Apprentice (CMA)
150 Pkt => Crewman (CM)
200 Pkt => Senior Crewman (SCM)
300 Pkt => Petty Officer 3rd Class (PO3)
400 Pkt => Petty Officer 2nd Class (PO2)
500 Pkt => Petty Officer 1st Class (PO1)
700 Pkt => Chief Petty Officer (CPO)
1000 Pkt => Senior Chief Petty Officer (SCPO)
1500 Pkt => Master Chief Petty Officer (MCPO)
2000 Pkt => Master Chief Petty Officer of Starfleet (MCPOSF) Rang nur 1x in der Sternenflotte

Punkte Marines & SFFC Offiziere

0 Pkt 2nd Lieutenant (2ndLt)
300 Pkt => 1st Lieutenant (1stLt)
800 Pkt => Captain (Capt)
1800 Pkt => Major (Maj)
3000 Pkt => Lieutenant Colonel (LtCol)
5000 Pkt + Planstelle => Colonel (Col)

Punkte Marines Crewlaufbahn

0 Pkt => Private (Pv) [1-5 ÜRS]
0 Pkt => Private First Class (PFC)
150 Pkt => Lance Corporal (LCpl)
200 Pkt => Corporal (Cpl)
300 Pkt => Sergeant (Sgt)
400 Pkt => Staff Sergeant (SSgt)
500 Pkt => Gunnery Sergeant (GySgt)
700 Pkt => Master Sergeant (MSgt)
1000 Pkt => Master Gunnery Sergeant (MGySgt)
1500 Pkt => Sergeant Major (SgtMaj)
2000 Pkt => Master Sergeant Major of the MC (MSgtMaj) Rang nur 1x in der Sternenflotte

6.1 Gast-Rollenspiel

Bewertung des COs 2-10 Pkt, diese Punkte werden an den Kommandierenden Offiziers des Gastes gesendet, per E-Mail.

Sollte das eigene RS des Gastes ausfallen werden ihm diese Punkte eingetragen.

Findet das RS des Gastes statt, verfallen diese Punkte und es wird ihm nur ein Gast RS gutgeschrieben.

Sollte ein Spieler an mehrere Gast-RS teilnehmen zählt das RS mit den meisten Punkten.

Der Zeitrahmen beträgt eine Woche (Montag - Sonntag).

7. Laufbahnwechseln (NUR SMC)

Marines:

Wenn man von der Crewlaufbahn in die Offizierslaufbahn wechseln will, muss ein Antrag beim Kommandierenden Offizier gestellt werden dieser leitet ihn dann an das Kommando weiter. Der angehende Offizier muss jedoch mindestens den Rang Gunnery Sergeant haben, danach muss eine Offiziersprüfung abgelegt werden und man muss 5 –10 weitere RS absolvieren.

Ein wechseln von der Offizierslaufbahn in die Crewlaufbahn ist auch möglich es muss jedoch auch ein Antrag gestellt werden. Bei beiden gilt nach dem Wechseln werden alle Punkte auf 0 gesetzt. Orden Abzeichen etc. bleiben natürlich erhalten.

8. Stardate

Datum Angaben auch Stardate SD (Sternzeit) genannt

Im RS haben wir das aktuelle Jahr + 400,

bei Datumsangaben nehmen wir das aktuelle Datum und rechnen 400 Jahre dazu.

Und lassen die Punkte weg.

z.B.: 31.07.2001 => 31072401

Beim Stardate (SD) nehmen wir das Datum und die Uhrzeit.

z.B.: 18:29 Uhr 31.07.2401 => SD 31072401, 1829

9. Abkürzungen

a) Rangabkürzungen:

Flotte:

Crewman Cadett => CMC

Crewman Apprentice => CMA

Crewman => CM

Senior Crewman => SCM

Petty Officer 3rd Class => PO3

Petty Officer 2nd Class => PO2

Petty Officer 1st Class => PO1

Chief Petty Officer => CPO

Senior Chief Petty Officer => SCPO

Master Chief Petty Officer => MCPO

Master Chief Petty Officer of Sarfleet => MCPOSF

Alle Kadetten => CAD

Ensign => ENS

Lieutenant Junior Grade => LTJG

Lieutenant => LT

Lieutenant Commander => LCDR oder LtCmdr

Commander => CDR oder Cmdr

Captain => CAPT

Fleet Captain => FCAPT

Commodore => CMDE

Rear Admiral => RADM

Vice Admiral => VADM

Admiral => ADM

Fleet Admiral => FADM

Marines:

Private => Pv

Private First Class => PFC

Lance Corporal => LCpl

Corporal => Cpl

Sergeant => Sgt

Staff Sergeant => SSgt

Gunnery Sergeant => GySgt
Master Sergeant => MSgt
Master Gunnery Sergeant => MGySgt
Sergeant Major => SgtMaj
Master Sergeant Major MC => MSgtMaj

2nd Lieutenant => 2ndLt (SecLt = im Chat)
1st Lieutenant => 1stLt (FirstLt= im Chat)
Captain => Capt
Major => Maj
Lieutenant Colonel => LtCol
Colonel => Col

Brigadier General => BrigGen
Major General => MajGen
Lieutenant General => LtGen
General => Gen

Starfleet Flight Command:

Flight Cadet => FCAD

2nd Lieutenant => 2ndLt (SecLt = im Chat)
1st Lieutenant => 1stLt (FirstLt= im Chat)
Captain => Capt
Major => Maj
Lieutenant Colonel => LtCol
Colonel => Col

Brigadier General => BrigGen
Major General => MajGen
Lieutenant General => LtGen
General => Gen

Bei den Abkürzungen ist auf die Schreibweise zu achten (groß/klein) !!!

b) Chat:

Aufenthaltort // Zeichen // Abkürzung

Brücke // keine // keine
Maschinenraum // keine // MR
Krankenstation // keine // KS
Frachtraum(Nr.) // keine // FR(Nr.)
Transporterraum // keine // TR
Turbolift // keine // TL
Außenteam // keine // AT
Kommunikator // °°° // KOM
Schiff zu Schiff Kommunikation // ### // keine
Computer // =^= // LCARS

c) Sonstige

RS = Rollenspiel
RPG = Role Playing Game = Rollenspiel
ÜRS = Übungsrollenspiel
GM = Gamemaster / Spielleiter
GA = Grundausbildung // Allgemeine Ausbildung
FA = Fachausbildung
Op = Operator
Admin = Administrator

10. Chat / IRC System

Das Rollenspiel des Omega Command findet im RPG-IRC Chat statt, dazu benötigt man eine IRC Benutzeroberfläche, ideal ist das Omega Command Interface (OCI), welches auf mIRC basiert.

Download unter:

(<http://www.omega-command.org/html/chat-terminal.html>)

IRC Server

Bei diesem Server hat man die Möglichkeit einen Raum und seinen Nick (Namen) mit einem Passwort zu schützen. Das hat den Vorteil, dass der Raum (z.B. #sfoc-Casino) geschützt ist und nicht von Jemandem besetzt werden kann. Denn es bekommen nur diejenigen User einen OP, die in der OP-Liste eingetragen sind. Wenn ein Raum geschützt ist, bekommt ein Fremder, auch wenn er den Raum als Erster betreten hat, kein OP. Eine Möglichkeit das einzusetzen ist zum Beispiel in einem Missionsraum (z.B. #sfoc-USS_Omega oder #Mission_Omega). Der Raum wird registriert und die Nicks der Crew bekommen das Recht, dass wenn sie den Raum betreten automatisch OP bekommen. Das OCI ist schon fertig eingerichtet, Hilfe ist auf der Homepage zu finden.

Die aktuellen Daten zum Server sind unter <http://forum.omega-command.org/viewtopic.php?f=11&t=89> Zu finden.

Alle Räume (Chans // Channels) haben das Präfix #sfoc- vor dem jeweiligen Raumnamen stehen.

SFOC = Starfleet Omega Command

Räume / Channels:

#sfoc-Flotte => Hauptraum der Flotte
#sfoc-SMC => Hauptraum der Marines
#sfoc-Besprechungsraum
#sfoc-Akademie => Hauptraum der Akademie
#sfoc-Casino => Casino bzw. Bar des Omega Command
#sfoc-SCIS => Starfleet Criminal Investigative Service
#sfoc-JAG => Judge Advocate General Corps
#sfoc-SFFC => Starfleet Flight Command

Räume der Schiffe & Stationen:

#sfoc-USS_Nimitz
#sfoc-USS_Hawk
#sfoc-USS_Yamato
#sfoc-USS_Bravestar

Nick registrieren: **/msg Nickserv REGISTER <Passwort> <E-Mail>** (Um den Nick mit einem Passwort zu schützen)

Nick identifizieren: **/msg Nickserv IDENTIFY <Passwort>** (Nach jeder Anmeldung an den Server. Man hat dazu 60 Sekunden Zeit. Am besten vor dem Betreten eines Raumes. Geht natürlich nur wenn der Name registriert ist) & (Beim MS Chat muss im Privatfenster unter NickServ folgendes eingegeben werden; IDENTIFY <Passwort>)

Das OCI hat diese Funktionen schon eingebaut, siehe Hilfe auf der Homepage.

Raum registrieren: **/msg Chanserv REGISTER <Raum> <Passwort> <Beschreibung>** (Dazu musst du in dem Raum sein und OP haben)

Erklärung OP:

Dies bedeutet Operator oder Admin (Administrator) Rechte haben, diese Rechte bestehen darin „Störenfriede“ zu kicken, bannen, und anderen OP/Admin Rechte geben.

11. Chatanweisung

1. Alles was nichts mit den Ablauf des RS zu tun hat wird in eckigen Klammern [. . .] geschrieben. (Tastenkombination: ALT GR + 8 oder 9)

2. Alle Ereignisse werden am Anfang durch <<< gekennzeichnet.

Beispiel:

<<< roter Alarm oder

<<< Bird of Prey enttarnt sich

3. Wenn der Computer etwas sagt wird ein =\= am Anfang und am Ende des Satzes eingefügt.

Beispiel:

CDR Sisko: Computer, wer ist der kommandierende Offizier der USS Nimitz?

FADM Armstrong: =\= Der kommandierende Offizier der USS Nimitz ist FADM Armstrong =\=

4. Befindet sich jemand nicht auf der Brücke setzt der die Abkürzung des Ortes davor

Beispiel:

"MR: wir sollten die EPS Leitung neu recalibrieren" das bedeutet diese Person ist im Maschinenraum

Bei Kommunikator wird noch der Aufenthaltsort hinzugefügt.

Beispiel: "AT:°°° "Text" d.h. jemand vom Außenteam benutzt den Kommunikator

12. Akten

Es gibt zwei Arten von Akten beim Omega Command das wäre zum einen die Dienstakte und zum anderen die Personalakte.

Dienstakte: In dieser stehen alle Angaben (welche im Anmeldeformular angegeben werden) zum Rollenspielercharakter, jeder hat nachdem er sich bei der Flotte bzw. den Marines angemeldet hat eine Dienstakte, weiterhin werden in dieser geführt die Beförderungen, der Lebenslauf, Aktenvermerke und Auszeichnungen.

Personalakte: In dieser stehen die persönlichen Daten (Name, Alter...) des Rollenspielers, diese Daten werden in einem speziellen Formular eingegeben, jeder der diese Daten angibt, berechtigt sich damit auch die Daten der anderen Rollenspieler sehen zu dürfen. Da diese Daten Passwort geschützt sind, werden die Zugangsdaten welche für den Membersbereich gültig sind frei geschaltet.

13. Intercom / TSKo

Das Intercom für das Taktische/Strategische Kommando lautet tsko@omega-command.de und ist dafür da um Informationen an das TSKo zu senden, Hauptverwendung für die Berichte der Kommandierenden Offiziere.

14. Anfragen bzw. Meldungen jeglicher Art

Mir ist aufgefallen das einige "Rollenspieler", wenn sie einen Fehler bzw. ein fehlen eines Objektes (Akte, Auszeichnung...) sehr aggressiv und ungehalten diese Anfragen stellen!!!!!!

Bedenkt wenn ihr Anfragen jeglicher Art stellt, das die diese bearbeiten

1. auch noch anderes zu tun haben
2. auch Fehler unterlaufen können
3. auf einen "freundlicheren Hinweis" schneller reagieren

Deshalb solltet ihr bemerken das etwas fehlt oder nicht funktioniert fragt einfach nach **ABER freundlich!!** Denn dann hat der Bearbeiter der Mail die Auffassung das ihr mit ihm arbeitet und nicht gegen ihn!

15. Aufnahme von Schiffen bzw. Crews

Wenn eine Crew mit oder ohne Schiff dem Omega Command beitreten möchte, entscheidet das Oberkommando (FADM Armstrong) darüber und klärt die weiteren Dinge. Die Regeln und Anweisungen des Omega Command müssen akzeptiert und befolgt werden.

16. Rechte & Hinweis zum Rollenspiel

Dieses Rollenspiel verfolgt keinerlei kommerzielle Ziele und das Rollenspiel dient zur aktiven Unterhaltung von Science Fiction Fans. Dieses Rollenspiel und die dazugehörige Geschichte sind frei erfunden. Die Story basiert hauptsächlich auf Star Trek, jedoch werden auch andere Science Fiction Elemente verwendet. Auch kann es sein das einige Elemente zu Gunsten unseres Systems verändert wurden bzw. verändert werden. Es sind die Anweisungen auf der Homepage, dem Aushang und der Spielleitung (Kommando) zu befolgen.

17. Vorgesetzten Verordnung VVO

Diese VVO gilt Streitkräfte übergreifend (SMC und Flotte, egal wer welcher Einheit angehört)

§ 1 Vorgesetzter aufgrund des Dienstgrades

Jedes Mitglied des Omega Command mit einem höheren Dienstgrad ist jedem Mitglied des Omega Command mit einem Niedrigeren Dienstgrad vorgesetzt. Vorgesetzter bedeutet dieser kann Befehle erteilen
Ausnahmen regeln die folgenden Paragraphen

§ 2 Vorgesetzter aufgrund der Funktion oder Position

Jedes Mitglied der Omega Command das eine Funktion/Position hat, und höhere Dienstgrade in dieser Funktion/Position befehlen muss, da sie ihm unterstellt wurden.

Beispiel: Ausbilder => Schüler Abteilungsleiter => Mitarbeiter XO => allen auf dem Schiff eingesetzte Personen (außer dem Captain)

§ 3 Vorgesetzter aufgrund eines Befehls/Anordnung

Ein Vorgesetzter kann auch befehlen wer wem Vorgesetzt ist, dieser Vorgesetzte muss jedoch Vorgesetzter nach § 1 oder § 2 sein, gegenüber allen Befehlsempfänger

I. VVO – Definition eines Befehles

Ein Befehl ist
eine Anweisung zu einem Bestimmten Verhalten,
die ein Vorgesetzter
einem Untergebenen
mündlich, schriftlich oder auf andere Weise
allgemein oder für den Einzelfall
mit dem Anspruch auf Gehorsam erteilt !

II. VVO – Befehle/Anweisungen

Diese müssen mit den Sternenflotten Direktiven und Gesetzen der UFP abgeglichen sein, d. h. sie dürfen nicht dagegen verstoßen, und es dürfen keine Straftaten befohlen werden
Sollte ein Befehl unklar sein oder gegen eine Bestimmung Verstoßen, muss der Befehlsempfänger den Befehlsgeber darauf hinweisen!

III. VVO – Wer darf Befehle erteilen?

Jeder der Vorgesetzt ist, näheres regelt die VVO OC (Vorgesetzten Verordnung der Omega Command)

IV. VVO - Pflichten des Vorgesetzten

- (1) Der Vorgesetzte soll in seiner Haltung und Pflichterfüllung ein Beispiel geben.
- (2) Er hat die Pflicht zur Dienstaufsicht und ist für die Disziplin seiner Untergebenen verantwortlich.
- (3) Er hat für seine Untergebenen zu sorgen.
- (4) Er darf Befehle nur zu dienstlichen Zwecken und nur unter Beachtung der Direktiven erteilen.
- (5) Er trägt für seine Befehle die volle Verantwortung.
- (6) Befehle hat er in der den Umständen angemessenen Weise durchzusetzen

V. VVO - Gehorsam

- (1) Ein Offizier/Crewman/Marine muss seinem Vorgesetzten gehorchen. Er hat ihre Befehle nach besten Kräften vollständig, gewissenhaft und unverzüglich auszuführen.
- (2) Ungehorsam liegt nicht vor, wenn ein Befehl nicht befolgt wird, der die Direktiven der Föderation verletzt oder nicht zu dienstlichen Zwecken erteilt worden ist.
- (3) Ein Befehl darf nicht befolgt werden, wenn dadurch eine Straftat begangen würde. Befolgt der Untergebene den Befehl trotzdem, so trifft ihn eine Schuld nur, wenn er erkennt oder wenn es nach den ihm bekannten Umständen offensichtlich ist, dass dadurch eine Straftat begangen wird.

- Änderungen vorbehalten -

18. Beschwerdeordnung

§1 Beschwerderecht

Jedes Mitglied des Omega Command hat das Recht sich zu beschweren, wenn es glaubt, von Vorgesetzten oder von Dienststellen unrichtig behandelt oder durch pflichtwidriges Verhalten von Kameraden verletzt worden zu sein.

§2 Verbot der Benachteiligung

Niemand darf „dienstlich“ oder auf anderem Weg bestraft werden, weil er eine Beschwerde eingereicht hat, auch nicht, wenn diese unbegründet war.

§3 Beschwerdeverfahren

Die Beschwerde ist zu richten an das JAG, sowie an das Oberkommando. Sie ist schriftlich (per E-Mail) einzugeben. Der weitere Ablauf wird dann von JAG koordiniert.

§4 Enthebung eines Postens -Nicht Kommando-

Wenn ein Kommandierender Offizier, bzw. ein Abteilungsleiter oder ähnliches der Meinung ist, einen Offizier oder ein Crewmitglied ist nicht geeignet für den Posten den dieses gerade ausführt, hat er das Recht diese Person von seinem Posten und somit von allen Rechten und Pflichten zu entbinden. Auch hat er das Recht einen Offizier oder ein Crewmitglied aus der Abteilung zu entlassen bzw. vom Schiff/Einheit, jedoch mit Begründung. Dem Offizier/Crewmitglied darf jedoch keine weitere Benachteiligung entstehen.

§5 Enthebung eines Postens -Kommando-

Sollten die Crew oder Mitglieder einer Einheit/Abteilung die Meinung vertreten, dass der Kommandierende Offizier (1. Offizier bzw. Abteilungsleiter/Stell.Abteilungsleiter) nicht qualifiziert ist etc. Dann ist diese Eingabe schriftlich (per E-Mail) an das Kommando zu richten, mit der Begründung und Beweisen (Log, etc.). Wenn mehr als 3 Mitglieder des Omega Command eine Eingabe zum selben Sachverhalt machen, wird eine Untersuchung eingeleitet, der betreffende Offizier wird für die Dauer der Untersuchung suspendiert. Diese Untersuchung wird von MSgtMaj Hawk Phoenix geleitet, und nur er und das Oberkommando wissen die Identitäten der Crew/Mitglieder(werden auch nicht bekannt gegeben) die diese Eingabe vorgenommen haben. Den weiteren Verlauf und ob eine Enthebung des Postens angebracht ist, hängen von den Untersuchungsergebnissen ab. Und werden dann durch das Oberkommando bekannt gegeben.

§6 Sonderregelung

FADM Matt Armstrong und Gen Jack Beam können von keinem Posten ö.ä. enthoben werden.

19. Ordenerlass & Vergabesystem

Legende:

Grün gekennzeichnete Orden könne bis zu 5 mal verliehen werden.
Alle anderen können nur einmal verliehen werden.

Ribbon für Zugehörigkeit

(werden durch das A1 Personalabteilung vergeben, sowie auch die Punkte)

- Mitglied des Omega Command (1-15 Jahre momentan) (*Membership-Ribbon*)

Orden für Einsätze/Aktionen

(werden durch den Kommandierenden Offizier vergeben, ggf durch das Oberkommando)

- 2 Abwehreinsatz (*Defence Cross*)
- 2 Rettungseinsätze (*Distinguished Rescue Medal*)
- 5 Einsätze außerhalb UFP-Raum (*Deep Space Cross*)
- 6 Schiffsenterungen / Kampfeinsätze (*Action Medal of the Starfleet*)
- 3 geheime Missionen mit mindestens 7 Pkt abgeschlossen (*Secret Medal*)
- 3 Sondereinsätze (*Starfleet Honor Cross*)
- schwere Verwundung im Einsatz (*Purple Heart*)

Orden für Leistung (Punkte)

(werden durch den Kommandierenden Offizier vergeben, ggf durch das Oberkommando)

- 6 RS mit 7 Pkt (*Star of Brave 3rd Class*)
- 9 RS mit 8 Pkt (*Star of Brave 2nd Class*)
- 12 RS mit 9 Pkt (*Star of Brave 1st Class*)
- 6 RS mit 10 Pkt (*Bronze Star*)
- 10 RS mit 10 Pkt (*Silver Star*)
- herausragende Leistung, Kreativität (*Star of Merit*)
- Rollenspielleitung (GM) (25/50/75/100/150+) (*Omega Command Cross*)
- sehr gute Leistungen, kein unentschuldigtes Fehlen (*Space Medal*)
- 100 Gast-Rollenspiele (*Honor Medal of Space*)

Orden für Abteilungsarbeit/Planung

(werden durch das Oberkommando vergeben, sowie auch die Punkte)

Vorschlag beim Oberkommando eingeben, dieses Entscheidet dann über die Vergabe

- eine Belobigung, aktiv in einer Abteilung, hat eine Planung geleitet, ab LT (*Star of Gold*)
- eine Belobigung, aktiv in einer Abteilung, muss an einer Planung mitgewirkt haben, ab LTJG (*Starfleet Cross*)
- Kreativität, Engagement in einer Abteilung (*UFP Service Cross*)

Sonstige Orden

(werden durch das Oberkommando vergeben, sowie auch die Punkte)

Vorschlag beim Oberkommando eingeben, dieses Entscheidet dann über die Vergabe

- stetig gute Leistungen, Kommandoposten, an der Ausbildung eines Offiziers beteiligt, ab LtCmdr (*Captain Kirk Verdienstorden*)
- stetig gute Leistungen, keine negativen Vorfälle, ab LT (*Loyal Medal*)
- sehr gute Leistung bzw. Einsatz (*Starfleet Service Cross*)
- 2 Jahre OC Zugehörigkeit, ab LtCmdr, keine negativen Einflüsse (*UFP Medal*);
kann entzogen werden, bei wieder Anerkennung keine Punkte
- 2 Jahre OC Zugehörigkeit, 2x Belobigungen, 3x Silver Star (*Medal of Honor*)
- Mitglied im Founder-Team [keine Punkte] (*Omega Command Special Medal*)

a) Orden Vergabesystem

Wie die Vergabe der Ordne aussieht wird an folgendem Beispiel deutlich:

Star of Brave 2nd Class 9x 8Pkt

wenn der Spieler dann 9RS mit 8 Punkten hat bekommt er den „**Star of Brave 2nd Class**“
dann werde diese 8 RS wieder gelöscht.
(Das wiederholt sich eben so oft wie der Spieler 9 RS mit 8Pkt schafft, jedoch nur Maximal 5x)

Anders sieht es aus bei

Bronze Star 6RS mit 10 Pkt

Silver Star 10RS mit 10 Pkt

Das läuft dann wie folgt ab nach Erreichen von 6 RS mit 10 Pkt wird der Bronze Star vergeben, die RS werden jedoch **NICHT** gelöscht, nach nun weiteren 4 RS also insgesamt 10RS mit 10 Pkt wird der Silver Star vergeben und dann werden die RS gelöscht und es beginnt von vorne, jedoch auch nur maximal 5x.