

1. Allgemeines Regelwerk

a. Im Team

i. Respekt & Toleranz

Ein respektvoller Umgang unter Teammitgliedern ist das wichtigste Gut des Teams sowie des dedizierten Trupps. Es handelt sich um eine Gemeinschaft. In einer Gemeinschaft entstehen Meinungsverschiedenheiten - das ist völlig normal. Trotz allem ist ein respektvoller und toleranter Umgang untereinander einzuhalten. Im Raum stehende Probleme sind im Zweifel mit dem Führungsstab zu besprechen, um eine schnelle Lösung zu finden. Der Führungsstab darf bei Verstößen entsprechende Entscheidungen (z.B. Ausschluss eines Mitglieds, Ausschluss vom Spieltag, ...) treffen.

ii. Support

Eine Gemeinschaft lebt von gegenseitiger Unterstützung.

iii. Politische Themen

Politische Themen können im Anschluss an gemeinsame Trainings & Spieltage im privaten Umfeld besprochen werden. Auf dem Spielfeld, im Staging-Bereich und in den Kommunikations-Tools des Teams haben diese jedoch nichts zu suchen. Diese Regel existiert, um mögliche Reibungspunkte zu vermeiden.

b. Auf dem Spielfeld / Um das Spielfeld

i. Spielfeld Regeln & Orga

Den Regeln der Spielfeld-Betreiber sind absolute Folge zu leisten. Zu widerhandlungen führen zum Ausschluss aus dem aktiven Betrieb des Teams. Ansagen der Orga-Mitglieder sind Folge zu leisten. Sollte es zu Problemen kommen, ist umgehend ein Mitglied des Führungsstabs hinzuzuziehen.

ii. Neben dem Spielfeld

Hier gelten die normalen Team-Regeln.

2. Anwesenheit und Aktivität

a. Das Privatleben steht durchweg im Vordergrund. Es wird eine gewisse Aktivität vorausgesetzt, jedoch nicht erzwungen. Sollte ein Mitglied (Operator) seiner Rolle nicht gerecht werden, wird er durch den Führungsstab zuerst in die Supporter-Rolle versetzt. Eine Community lebt von Kommunikation -

wenn also privat viel los ist, wäre ein kurzer offener Austausch von Vorteil, um Klarheit zu schaffen. Ein Ausschluss droht deshalb nicht. Lediglich im aktiven gelten klare Regeln bzgl. Anwesenheit. Hierzu im Konzept für den Trupp weitere Infos.

3. Ausrüstungsvorgaben

a. Kleidung

Im Umfang des Teams herrscht keine feste Vorgabe zu einheitlicher Kleidung. Der dedizierte Trupp ist künftig voraussichtlich auf Multi-Cam (outdoor) und Dark Camo (Indoor) begrenzt. Bei gemeinsamen Veranstaltungen, Trainings und Co. tritt man so als einheitliches Team auf.

b. Patches

Team Patches sind über den Führungsstab erhältlich. Jedes aktive Mitglied hat Anspruch auf diese und wird darum gebeten, das Team bestmöglich (fair und hilfsbereit) zu repräsentieren.

c. Kommunikation

Mitglieder des dedizierten (aktiven) Trupps sind zur Nutzung offiziell zulässiger Funkausrüstung (Gesetze & Spielfeldregeln beachten) verpflichtet.

Wir empfehlen das Midland G7 Pro inkl. PTT Einheit & Headset (M32) von Earmor. Baofeng & weitere unerlaubte Kommunikationstools sind strengstens untersagt. Bei Zu widerhandlung ist mit dem Ausschluss des Mitglieds zu rechnen.

Generelle Mitglieder des "offenen" (Spaß) Teams sind nicht zur Nutzung verpflichtet - es wäre jedoch sehr anzuraten, diese Hilfsmittel zu nutzen, wenn man mit auf "offene" Team Spieltage fährt.

d. Waffen

Zulässig sind ausschließlich Waffen, die offiziell vom Beschussamt abgenommen und entsprechend gekennzeichnet wurden (F). Nach Umbaumaßnahmen, die diese Abnahme erlöschen lassen, ist die Waffe für Spieltage, Events & Trainings so lange gesperrt, bis ein entsprechender Nachweis vorgelegt werden kann. Dies gilt nicht nur für den aktiven Trupp, sondern für das gesamte Team. Bei Zu widerhandlung erfolgt der sofortige Ausschluss.

e. Schutzausrüstung

i. Schutzbrille

Absolute Pflicht für alle Mitglieder des Teams entsprechend der geltenden DIN-Normen!

ii. Mundschutz

Nicht verpflichtend, jedoch sehr zu empfehlen!

iii. Schuhwerk

Das Schuhwerk ist dem Spielfeld entsprechend mindestens über den Knöchel hinausgehend zu wählen. (Siehe Regelwerk des jeweiligen Spielfelds)

iv. Deathrag

Vor allem im aktiven Trupp wird ein Deathrag vorausgesetzt, wir empfehlen jedoch allen Spielern die Nutzung dieses Hilfsmittels, um Streitigkeiten auf dem Spielfeld zu vermeiden.

4. Mitgliedschaft & Beiträge

a. Ränge & Mitgliedschaft

i. Neulinge (Initiates)

Neueinsteiger erhalten zuerst die Rolle "Initiate" und werden über mehrere Spieltage hinweg vom Führungsstab beobachtet. Wird einstimmig für die Aufnahme abgestimmt, so wird die Mitgliedschaft angeboten.

ii. Mitglieder (Operator)

Mitglieder erhalten Vergünstigungen bei Partnern sowie Sponsoren und werden aktiv eingebunden. Sie erhalten nach einer gewissen Zeit der Zugehörigkeit außerdem die Möglichkeit, sich dem aktiven Trupp anzuschließen. Wir behalten uns vor, im Laufe der nächsten Jahre weitere Trupps ins Leben zu rufen (Elite Alpha, Elite Bravo, ...).

iii. Supporter

Supporter sind die, die sich dem Team zugehörig fühlen, jedoch nicht aktiv vertreten sind. Sie zählen zum Team, erhalten jedoch vorerst keine Vergünstigungen bei unseren Partnern & Sponsoren.

iv. Elite

Um ein Teil des aktiven Elite-Trupps zu werden, muss ein Mitglied

mindestens den Operator-Status erhalten und sich auf diesem Level bewährt haben (Aktivität, Verhalten, Zuverlässigkeit, ...). Bei Verfügbarkeit werden freie Stellen innerhalb der Organisation ausgeschrieben und Mitglieder können sich aktiv auf diese Rollen bewerben. Hier entscheiden die Länge der Zugehörigkeit, die Aktivität im Team und vieles mehr.

b. Mitgliedsbeitrag

FÜR DIE ZUKUNFT VORGESEHEN (wird noch mit allen Mitgliedern abgestimmt):

Um Kosten für Webseite, Team Benefits, Events und Co. decken zu können, werden monatliche Mitgliedsbeiträge in Höhe von **4,00 €** pro Person fällig. Studenten zahlen lediglich den halben Beitrag (**2,00 €**). Mitglieder werden bei unseren Sponsoren freigeschaltet und erhalten starke Vergünstigungen auf Waffen, Zubehör & Munition. "Supporter" und "Initiates" sind von diesen Beiträgen ausgeschlossen und können bei Interesse in diesem Zeitraum **freiwillige** Beiträge in beliebiger Höhe zahlen.

Die Beiträge werden einsehbar durch den Kassenwart verwaltet und ausschließlich für gemeinsame Ausgaben genutzt. Zum Beispiel werden Team-Flaggen, Patches & Co. davon bezahlt. Diese Ausgaben werden offen kommuniziert und abgestimmt.

c. Teamzugehörigkeit

Wer der Unit Zero als Gesamtkonstrukt beitritt, ist dazu angehalten, sich keinem weiteren Team anzuschließen. Sonderregelungen sind mit dem gesamten Führungsstab abzustimmen. Bei Zuwiderhandlung erfolgt eine Verwarnung und im schlimmsten Fall der Ausschluss des Mitglieds.

d. Ausscheiden eines Mitglieds

Jedes Mitglied hat zu jedem Zeitpunkt die Möglichkeit, Unit Zero aus eigenem Antrieb zu verlassen. Darüber hinaus kann der Führungsstab Mitglieder aufgrund von Fehlverhalten, Unzuverlässigkeit, usw. mithilfe einer vorhandenen Mehrheitsentscheidung ausschließen.

5. Der Führungsstab

a. Mitglieder des Führungsstabes

Der Führungsstab besteht aus Sia, Fabian & Marcel. Diese Mitglieder haben Unit Zero gemeinsam ins Leben gerufen. Bei einstimmiger Entscheidung (3 / 3) können weitere Mitglieder in den Führungsstab aufgenommen werden. Andernfalls gibt es hierzu keine Möglichkeit.

Innerhalb des Führungsstabes werden regelmäßig Entscheidungen zugunsten der gesamten Unit Zero getroffen. In den meisten Fällen entscheidet innerhalb des Führungsstabes die Mehrheit (2 / 3).

b. Ausscheiden eines Mitglieds des Führungsstabs

Sollte ein Mitglied des aktiven Führungsstabs den Ausstieg aus der Unit Zero beabsichtigen, so hat dieses einen Nachfolger zu nominieren. Bei einstimmiger Zustimmung ersetzt dieses Mitglied mit sofortiger Wirkung das vorige Mitglied. Hierzu ist jedoch eine einstimmige Abstimmung von Nöten.

Sollte innerhalb von 14 Tagen kein Nachfolger gefunden werden, bleibt die Rolle unbesetzt und der Führungsstab verbleibt in kleinerer Runde. Sollte Unterstützung benötigt werden, kann der Führungsstab einstimmig weitere Mitglieder in den Führungsstab aufnehmen.