

Ratsverfassung

(Stand: 09.05.2007)

Artikel 1: Wahl des Rates

1. Der Rat wird für die Dauer eines Jahres gewählt.
2. Die Sammlung und Vorstellung der Wahlkandidaten beginnt Mitte Januar (15.01.) und die eigentliche Wahl beginnt am 01. Februar und endet am 28. bzw. 29. Februar. Das bedeutet, vom 01. Februar, 0:00 Uhr bis zum 14. Februar, 24:00 Uhr gewählt werden kann. Ab dem 15. Februar werden die Stimmen ausgezählt und die Zusammensetzung des Rates bis zum 28. bzw. 29. Februar durch das Wahlkomitee bekannt gegeben.
3. Ehemalige Ratsmitglieder können sich zur Wiederwahl aufstellen lassen. Kandidaten für den Rat müssen mindestens 3 Monate im RS tätig und aktive Spieler sein. Für die Arbeit im Rat ist ein ziviler Account notwendig. Beispiel: Wer sich in den Rat wählen lässt und in der Flotte als Lieutenant XXX mitspielt, muss sich einen weiteren Account zulegen, welcher Mr XXX oder Ms XXX lautet. Ratsmitglieder sprechen immer als Angehörige der UFP, nicht als Angehörige der Sternenflotte.
4. Wahlberechtigt sind alle zum Zeitpunkt der Wahl aktiven Spieler. Jeder berechnete Spieler darf sich nur mit einem Account zur Wahl stellen und hat nur ein einziges Mal das Recht, sein Wahlrecht durch Stimmenabgabe auszuüben (Ausschluss der Zweitaccounts vom Wahlrecht). Jeder Spieler ist aufgefordert, sich an diese Regelung zu halten. Die Nichtbeachtung kann Disziplinarmaßnahmen nach sich ziehen.
5. Die Wahl selbst wird von einem Wahlkomitee, bestehend aus je einem Vertreter der Zentralen Beratungsstelle für Offiziere (ZBO), des Rates und des Oberkommandos, welche jeweils nicht selbst zur Wahl stehen dürfen, durchgeführt. Ist das Wahlkomitee auf diese Art nicht zu besetzen, ist eine davon abweichende Besetzung zulässig. Die alternative Besetzung des Wahlkomitees muss mit einer einfachen Mehrheit des noch amtierenden Rates bestätigt werden.
6. Spieler, die eine spielleitende Funktion im Oberkommando ausüben sowie der Präsident und dessen Stellvertreter sind nicht für die Wahl zugelassen.
7. Die ersten 10 Kandidaten, welche die meisten Stimmen bei der Wahl erhalten haben, sind automatisch Mitglied des Rates. Die nachfolgenden Kandidaten (11 - 20) mit den meisten Stimmen werden bei der Annahme der Wahl als Nachrücker verpflichtet, sollte ein aktives Ratsmitglied seinen Posten abgeben. Bei gleicher Stimmenzahl für mehrere Nachrücker soll das Los bzw. sollen die Würfel über die Rangfolge in der Nachrückerliste entscheiden. Dies hat im Beisein aller Mitglieder des Wahlkomitees zu erfolgen (vgl Art 1, 9). Sowohl für die Wahl zum Ratsmitglied als auch für die Aufnahme in die Nachrückerliste ist eine Mindeststimmenzahl von drei Gesamtstimmen erforderlich.
8. Sollte es passieren, dass die Nachrücker nicht ausreichen, um 10 Ratssitze zu vergeben, kann der amtierende Rat Nachwahlen veranlassen und durchführen lassen. Bei diesen Nachwahlen wird der bereits bestehende Rat nicht aufgelöst.
9. Das Wahlkomitee ist für die ordnungsgemäße Durchführung der Ratswahlen verantwortlich. Es schreibt die Wahlen aus, erläutert interessierten Spielern die Aufgaben der Ratsmitglieder und führt die Wahlen durch. Zum Ende der Wahlen übergibt das Komitee der Öffentlichkeit eine komplette Liste der gewählten Ratsmitglieder sowie eine Nachrückerliste, deren Rangfolge sich an der erhaltenen Stimmenanzahl orientiert. Das Wahlkomitee hat Rat, Oberkommando und Präsidium über etwaige Unregelmäßigkeiten während der Wahl zu informieren.

Vereinigte Föderation der Planeten (UFP) **- Föderationsrat -**

10. Ein Wahlkampf zwischen den Kandidaten wird ausdrücklich untersagt. In einem dafür vorgesehenen Thread am Forum ist es den einzelnen Kandidaten jedoch gestattet, sich selbst und die vertretenen Standpunkte in einem eigenen Posting darzustellen. Das Wahlkomitee überwacht die Einhaltung dieser Vorgaben.
11. Zur Vermeidung einer unerwünschten Beeinflussung des Wählerverhaltens, ist es dem Wahlkomitee untersagt, aktuelle Informationen zu den Zwischenergebnissen des Wahlverlaufes bekannt zu geben. Erst nach Ablauf der Wahlen werden mit der Veröffentlichung des Wahlergebnisses die jeweils auf die einzelnen Kandidaten entfallenden Gesamtstimmen bekannt gegeben.
12. Den Mitgliedern des Wahlkomitees ist es lediglich innerhalb der ersten zwei Tage der Wahl (also spätestens bis zum 02.02. 00:00 Uhr) gestattet, ihr eigenes Wahlrecht ausüben. Eine spätere Abgabe führt zur Ungültigkeit des Wahlzettels des Wahlkomiteemitgliedes.

Artikel 2: Zusammensetzung des Rates

1. Der Rat besteht aus insgesamt 10 Mitgliedern

Aus den Reihen des Rates werden von den Ratsmitgliedern gewählt:

1. Der Ratsvorsitzende
2. Der stellv. Ratsvorsitzende

Artikel 3: Rücktritt oder Ausschluss vom Rat

1. Jedes Ratsmitglied kann von seinem Mandat zurücktreten. Dies ist per Mail dem Ratsvorsitz mitzuteilen, der die anderen Ratsmitglieder informiert und den nächsten Kandidaten der Nachrückerliste verpflichtet. Das Ratsmandat erlischt, wenn der entsprechende Offiziersaccount des Ratsmitgliedes kündigt oder stirbt und damit gänzlich seine Tätigkeiten in der Flotte einstellt. Im Falle einer Zuteilung an das SD und weiterer Ausübung anderer Posten bleibt das Recht auf das Ratsmandat erhalten.
2. Wenn ein Ratsmitglied von einem Posten innerhalb des Rates oder von seiner Mitgliedschaft im Rat zurücktritt, so wird dieser Rücktritt erst 48 Stunden nach Abschicken des Schreibens wirksam. Ausnahme: Legte ein Ratsmitglied bereits zweimal sein Amt oder Mandat nieder und zog diesen Rücktritt zurück, so wird beim dritten Mal das Schreiben sofort wirksam.
3. Mitglieder des Oberkommandos und des Präsidiums können nicht in den Rat gewählt werden. Sollte ein Ratsmitglied mit seinem Offiziersaccount während seiner Amtszeit in das Oberkommando berufen oder zum Präsidenten gewählt werden, erlischt mit sofortiger Wirkung das Ratsmandat des Spielers.
4. Der Ratsvorsitzende und sein Stellvertreter können vom Amt zurücktreten, jedoch Mitglieder des Rates bleiben. In diesem Falle werden neue Vorsitzende gewählt.
5. Dreimaliges unentschuldigtes Fehlen eines Ratsmitgliedes führt i.d.R. zum Ausschluss aus dem Rat. Wer wiederholt seinen Pflichten als Ratsmitglied nicht nachkommt, kann mit Unterstützung einer einfachen Mehrheit von seinem Ratsmandat entbunden werden

Artikel 4: Rechte und Pflichten eines Ratsmitgliedes

1. Das Ratsmitglied verpflichtet sich, mit bestem Wissen und Gewissen, sich im Rat für die Belange der RS-Mitglieder einzusetzen.
2. Das Ratsmitglied verpflichtet sich allen Anträgen von RS Spielern nachzugehen und diese dem Vorsitzenden zu melden. Ggf. ist über die Anfrage abzustimmen oder diese ist an die zuständigen RS-Stellen weiterzuleiten, wie z.B. die ZBO.

Vereinigte Föderation der Planeten (UFP)
- Föderationsrat -

3. Das Ratsmitglied verpflichtet sich zur aktiven und regelmäßigen Teilnahme an den Ratsitzungen. Zudem wird erwartet, dass die Ratsmitglieder regelmäßig an Diskussionen und sonstigen Tätigkeiten in Arbeitsgruppen oder Ausschüssen teilnehmen. Sollte ein Ratsmitglied zu einer Abstimmung nicht persönlich anwesend sein können, ist es möglich, vorab per Mail abzustimmen. Diese Stimme ist ungültig, wenn der zugrunde liegende Antrag während der Sitzung zur Abstimmung in Wortlaut und Inhalt geändert werden sollte.
4. Desweiteren verpflichtet sich das Ratsmitglied bei öffentlichen Auftritten oder beim Schreiben am Forum zu einem vernünftigen und fairen Verhalten. Persönliche Meinungen sind deutlich als solche zu kennzeichnen.
5. Als Ratsmitglied genießt der Spieler Immunität. Dies bedeutet, dass Äußerungen, Meinungen oder Verfehlungen eines Offiziercharakters keine negativen Auswirkungen auf den entsprechenden Ratsaccount haben darf und umgekehrt. Ausgenommen ist hiervon der disziplinarische Ausschluss aus dem RS vgl. Art 3, 1.
6. Das Ratsmitglied verpflichtet sich zur Verschwiegenheit über persönliche Belange anderer Spieler/Spieleraccounts, von denen es während seiner Amtszeit Kenntnis erlangt. Eine Verletzung dieser Pflicht ist so schwerwiegend, dass über den weiteren Verbleib des Ratsmitglieds im Rat entschieden werden muss (siehe auch Art. 3).
7. Ratsmitglieder haben das Recht, ihre Sicht der Dinge über öffentliche Abstimmungsthemen des Rates am Pinbord in einem dafür bestimmten Thread zu posten. Hierbei sind die oben beschriebenen Grundsätze zu berücksichtigen (vgl. Art 4, 4 und 4, 6)

Artikel 5: Rechte und Pflichten der Ratsvorsitzenden

1. Der Ratsvorsitzende und sein Stellvertreter verpflichten sich allen Anträgen von RS-Spielern und Ratsmitgliedern nachzugehen. Ggf. wird der Antrag im Rat diskutiert und darüber abgestimmt oder der Vorsitzende leitet es weiter, an die zuständigen RS-Stellen (vgl. Art 4, 2).
2. Der Ratsvorsitzende und sein Stellvertreter sollten, da sie den Rat repräsentieren, auf Postings im Forum entsprechende Antworten formulieren.
3. Neben den oben genannten Rechten und Pflichten eines Ratsmitgliedes in Art 4 obliegt es dem Ratsvorsitz, öffentliche Diskussionen am Forum einzuleiten, zu überwachen, zu archivieren und ggf. im Forum Antwortpostings zu formulieren.
4. Der Ratsvorsitz oder sein Stellvertreter führen notwendige Schriftwechsel mit dem Oberkommando oder anderen Abteilungen, sofern hierfür keine anderen Ratsmitglieder bestimmt worden sind.
5. Darüber hinaus ist es Aufgabe des Ratsvorsitzes, Ratssitzungen zu organisieren, zu protokollieren, zu moderieren, Abstimmungen durchzuführen sowie Ergebnisse und Protokolle zu veröffentlichen.
6. Der Ratsvorsitz hat für eine gleichmäßige Information aller Ratsmitglieder zu sorgen. Es ist nicht zulässig, dass der Ratsvorsitz alleine Verhandlungen ohne Bevollmächtigung des Rates führt. Agiert der Ratsvorsitz alleine in einer bestimmten Angelegenheit (z.B. aus Praktikabilitätsgründen), hat er sämtliche Ratsmitglieder unverzüglich über die erzielten Ergebnisse in Kenntnis zu setzen.

Artikel 6: Öffentlichkeit der Ratsarbeit, Bearbeitung von Anträgen

1. Der Rat tagt prinzipiell öffentlich. Der Tagungsraum ist allen Spielern im Forum oder in geeigneter Form vor der Sitzung bekannt zu geben.
2. Die Öffentlichkeit kann mit einfacher Mehrheit ausgeschlossen werden.

Vereinigte Föderation der Planeten (UFP) - Föderationsrat -

3. Bestimmt oder berät der Rat über Stellenbesetzungen, Beförderungen oder Auszeichnungen usw. ist die Öffentlichkeit ausgeschlossen. Sämtliche Ratsmitglieder sind in solchen Fällen zur Verschwiegenheit verpflichtet.
4. Über Abstimmungsanträge kann der Rat vorher im Forum zweckmäßigerweise eine Diskussion aller Spieler einleiten. Es muss jedoch nicht jeder Antrag so diskutiert werden.
5. Jeder in den Rat eingebrachte Antrag muss bearbeitet werden. Ein Ignorieren oder Verschleppen von Anträgen ist unzulässig.
6. Bei Ablehnung eines Vorschlages seitens des Rates, kann der Antragsteller den Vorschlag in überarbeiteter Form nach 4 Wochen wieder vorlegen. Bei keiner erneuten Überarbeitung des Vorschlages, kann der Vorschlag erst wieder nach 6 Monaten vorgelegt werden. Nach erneuter Ablehnung durch den Rat ist der Vorschlag komplett zu verwerfen. Über Vorschläge kann vor einer Besprechung ein Fragenkatalog von den Ratsmitgliedern zusammengestellt werden und an den Antragsteller geschickt werden (falls erforderlich).
7. Während der Ratssitzungen sind Detail-Diskussionen (Änderungen an vorgelegten Konzepten etc.) zu vermeiden, jedoch möglich. Nicht ausführlich ausformulierte Ideen können vom Rat direkt mit der Bitte um Ausformulierung abgewiesen werden. Dies betrifft vor allem neue Konzepte, neue Abteilungen etc.

Artikel 7: Kompetenzen der Spielleitung

1. Die Spielleitung des Rollenspiels liegt zu gleichen Teilen in den Händen des Oberkommandos und des Rates. Die primären Befugnisse des Oberkommandos betreffen Personalangelegenheiten der Flotte, Kontrolle und Führung der Spieleinheiten (Schiffe/Basen und Abteilungen) sowie "Inplay"-Inhalte des Rollenspiels. In diesen Angelegenheiten kann das Oberkommando den Rat und / oder das Präsidium beteiligen, muss dies aber nicht tun.
Der Rat ist jedoch in jedem Fall an Veränderungen per Abstimmung und/oder Anhörung zu beteiligen, die die Struktur oder die Regeln des Rollenspiels betreffen.
2. Der Rat stimmt vorwiegend über spieltechnische Vorschläge ab, z.B.:
 - Beförderungskriterien
 - Spielkonzepte und Regeländerungen
 - Einführung oder Reaktivierung von Abteilungen
 - Strukturelle Veränderungen in der Flotte
 - Änderungen im Forum und auf der Datenbank etc..
3. Der Rat hat kein Mitspracherecht in allen flotteninternen Angelegenheiten, wie z.B.:
 - Bau neuer Schiffe
 - Entlassung von Personal
 - Zulassung neuer Schiffscrews (Personalangelegenheiten)
 - Missionen einzelner Schiffe
 - Missionen von Schiffsgruppen
 - keine Befehlsgewalt über Kommandanten etc.
4. Der Rat ist in Kenntnis zu setzen von:

Vereinigte Föderation der Planeten (UFP) - Föderationsrat -
--

- Disziplinarverfahren
- Personalwechsel in Leitenden Stellen
- Änderungen an bestehenden Konzepten/Abteilungen
- Schließung / Reaktivierung von Abteilungen

5. Der Rat hat folgende übergreifende Rechte:

- Einsichtnahme in Arbeitsweisen der Abteilungen
- Informationen über neue technische und wissenschaftliche Entdeckungen
- Entsendung eines Abgesandten als Beobachter zu Verfahren der Rechtsabteilung
- Bei Verfahren außerhalb der Rechtsabteilung hat der Rat kein Beiwohnrecht
- Meinungsumfragen, Diskussionsführung im Forum
- Rat und Oberkommando berichten sich gegenseitig einmal im Monat umfassend über erledigte, aktuelle und geplante Themen in Form eines schriftlichen Berichtes, welcher allen Ratsmitgliedern zugänglich gemacht wird.
- Bildung von Arbeitsgemeinschaften oder Arbeitsgruppen jeder Art

6. Der Rat hat das Recht, Erklärungen zu Entscheidungen beim Oberkommando anzufragen und ggf. per Mehrheitsbeschluss eine interne Untersuchung des Oberkommandos zu beantragen. Vorwürfe hinsichtlich Regelverletzungen einzelner OK-Mitglieder können der Rechtsabteilung zur Prüfung vorgelegt und ggf. verhandelt werden.

- Des weiteren erstellt das Oberkommando für sich selbst eine Geschäftsordnung, welche dem Rat und der Spielerschaft zur Einsicht zur Verfügung gestellt wird.
- In der Geschäftsordnung legt das Oberkommando für sich selbst Arbeitsanforderungen, Aufgabenverteilung, Wahl- und Entscheidungsverfahren (Abstimmungsmodus), Aufgaben und Status der Adjutanten, auch eventuell Fragen bzgl. des Ausschlusses eines OK-Mitglieds, ect. für sich selbst fest.
- Das Oberkommando ist frei darin, nach welchen Inhalten es für sich diese Geschäftsordnung festlegt. Es ist ebenfalls berechtigt, diese Geschäftsordnung jederzeit eigenständig zu ändern. Der Rat wird dann darüber informiert.
- Nach der Berufung neuer OK-Mitglieder muss entweder eine neue Geschäftsordnung festgelegt werden, oder die bisherige vom neuen OK bestätigt werden.

Artikel 8: Zusammenarbeit mit Oberkommando und Präsidium

1. Alle Vorschläge, Konzepte und Anträge, sowohl von Seiten der Spieler als auch vom Oberkommando oder dem Präsidenten, müssen angenommen und weiterverfolgt werden. Weder Rat noch Oberkommando sind befugt, eigenmächtig Veränderungen an bereits bestehenden Spielkonzepten, Abteilungen etc. vorzunehmen oder neue Abteilungen zu eröffnen bzw. bestehende zu schließen.
2. Alle Entscheidungen, Beschlüsse oder Abstimmungen des Rates sind dem Oberkommando der Sternenflotte und dem Präsidenten der UFP vorzulegen.
3. Oberkommando und Rat müssen beide einer Regel- oder Konzeptänderung zustimmen, damit diese Wirksamkeit erhält. Das Präsidium ist über alle zur Abstimmung vorgelegten Anträge / Konzepte zu informieren. Es steht dem Präsidium frei, hierzu Stellung zu nehmen oder eine Empfehlung auszusprechen.

Vereinigte Föderation der Planeten (UFP) - Föderationsrat -

4. Da Oberkommando und Rat die Spielleitung gleichberechtigt inne haben, ist eine Zusammenarbeit beider Gremien erforderlich, um in strittigen Fragen eine Einigung zu erzielen. Ist dies nicht möglich, soll über strittige Änderungswünsche per "Volksentscheid" in Form einer Abstimmung aller Spieler entschieden werden.
5. Sollten neue Spieler in das Oberkommando berufen oder ein neuer Oberkommandierender der Flotte bestimmt werden müssen, so gilt folgendes Vorgehen:
 - Das OK wählt Kandidaten aus, die es für geeignet hält, und stellt diese dem Rat vor
 - Danach müssen sich OK und Rat über das neue OK-Mitglied einig werden. D.h. das neue OK-Mitglied benötigt sowohl die Stimme des OKs, wie auch die des Rates. Beide Organe sind jeweils mit einer Stimme vertreten
 - Sollte ein Kandidat nicht beide Stimmen auf sich vereinen können, muss entweder ein alternativer Kandidat gefunden werden, oder sich solange verständigt werden, bis der ursprüngliche Kandidat bei einer nochmaligen Abstimmung doch beide Stimmen erhalten kann.

Artikel 9: Vorgezogene Neuwahlen

1. Neuwahlen sind durchzuführen, wenn der Rat nur noch aus 6 Mitgliedern besteht
2. Weder der Ratsvorsitz noch das Präsidium oder Oberkommando kann den Rat auflösen
3. Der Rat kann sich mit 2/3-Mehrheit selbst auflösen oder mit dieser Mehrheit einem eingebrachten Auflösungsantrag folgen und damit Neuwahlen veranlassen.

Artikel 10: Abstimmung

1. Für ordnungsgemäße Versammlungen müssen min. 6 Ratsmitglieder anwesend sein. Bei Abstimmungen gilt die einfache Mehrheit
2. Bei schwerwiegenden Entscheidungen, die die Struktur der Flotte, die Organisationsstruktur oder das Spielkonzept des RS wesentlich beeinflussen, ist sowohl eine 2/3 Mehrheit nötig als auch die Abstimmung aller amtierenden Ratsmitglieder (Stimmabgabe über eMail möglich)
3. Hält der Rat es in einer Frage für nötig, die Spieler zu befragen, kann er ein Plebiszit (d.h. eine Abstimmung aller Spieler) veranlassen. Diese hat dann dieselbe Wirkung wie ein Ratsbeschluss
4. Enthaltungen sind zugelassen. Eine spätere Meinungsänderung ist nicht möglich

Zusatzartikel: Zusammenarbeit mit der ZBO

1. Der Rat kann Vorschläge und Konzepte jederzeit an die ZBO zur Aufarbeitung an die ZBO schicken
2. Einem Mitspieler des RS steht es frei, ob er sich zunächst an die ZBO oder direkt an den Rat wendet. Insbesondere kann ein Spieler über die ZBO Anträge in den Rat einbringen. Auf Wunsch sind solche Anträge von der ZBO anonym an den Rat weiterzuleiten. Die ZBO ist in dieser Angelegenheit zur Verschwiegenheit verpflichtet und darf Antragsteller gegen deren Wunsch nicht nennen.

Zusatzartikel: Präsidium

Vereinigte Föderation der Planeten (UFP) - Föderationsrat -

1. Das Präsidium besteht aus Präsident und Vizepräsident
2. Der Präsident wird von den Spielern gewählt, für die Wahl wird ein Wahlkomitee (vgl. Ratswahlen Art. 1) gebildet, an dem auch ein Vertreter des Rates beteiligt wird
3. Zur Wahl stellen kann sich jeder aktive Spieler ab dem Rang Commander und einer Mindest-RS-Zugehörigkeit von 2 Jahren. Ebenfalls zur Wahl zugelassen sind ehemalige Spieler des RS, die mindestens 2 Jahre RS-Zugehörigkeit nachweisen können und den Mindestrang Commander erreicht haben. Ratsmitglieder sind von der Wahl zum Präsidenten ausgeschlossen. OK-Mitglieder können sich zur Wahl aufstellen lassen, müssen jedoch ihre OK-Tätigkeit unmittelbar aufgeben, sollten Sie zum Präsidenten gewählt werden. Der Präsident darf während seiner Amtszeit nicht ins Oberkommando berufen oder in den Rat gewählt werden
4. Man kann sich selbst, bei Erfüllung der Voraussetzungen, aufstellen lassen oder zur Wahl vorgeschlagen werden. Jeder aktive Spieler des RS hat das Recht, Spieler für das Amt des Präsidenten vorzuschlagen
5. Die Wahl des Präsidenten findet jeweils im Monat März eines Jahres statt
6. Die Amtszeit beträgt ein Jahr. Wiederwahl im Folgejahr ist möglich. Nach insgesamt 2 jähriger Amtsdauer muss ein Jahr pausiert werden, bis man sich erneut zur Wahl stellen darf
7. Präsident wird der Kandidat mit den meisten Stimmen, Vizepräsident der Kandidat mit den 2. meisten Stimmen
8. Da es nicht möglich ist, dass ein aktiver Spieleraccount gleichzeitig auch Präsident ist, müssen Präsident und Vizepräsident zur Ausübung Ihrer Ämter einen neuen Charnamen erschaffen (Neuanlegen eines Accounts). Eine Ausnahme hiervon ist möglich, wenn der Spieleraccount nicht mehr aktiv in der Flotte ist
9. Der Präsident kann mit Unterstützung des Oberkommandos und einer 2/3 Mehrheit des Rates abgesetzt werden
10. Kompetenzen/Rechte/Pflichten des Präsidiums:
 - das Präsidium übernimmt innerhalb des DC eine beratende Sonderrolle und spielt im Inplay die Leitung des Diplomatischen Corps, eine enge Zusammenarbeit der DC-Leitung mit dem Präsidium wird ausdrücklich erwünscht
 - das Präsidium übernimmt die Verleihung bestimmter besonderer Auszeichnungen
 - das Präsidium übernimmt repräsentative In-Play Aufgaben wie z.B. Schreiben an die Flotte bei Jahreswechsel, Jubiläen, Informationen zum aktuellen Geschehen (z.B. bei Kampagnen, etc.)
 - das Präsidium kann (z.B. auf Wunsch des CO) an Missionen teilnehmen
 - das Präsidium darf Einsicht in die Arbeit des Rates und des Oberkommandos nehmen
 - das Präsidium darf Bedenken/Meinungen einbringen, hat aber kein Vetorecht, die Spielleitung / Entscheidungsgewalt obliegt alleine dem Rat und dem Oberkommando