



Standard Operation Procedures (DE)



Inhalt

Über uns	3
Ziele	3
Discord	3
Organisation.....	4
Staffmitglieder	5
Mitgliederabteilung	5
Stundenübernahme	6
Wunschrufzeichen	6
Beendigung der Mitgliedschaft	6
Flight Operation.....	6
Drehkreuze	7
Flugzeugflotte	7
Wahl des Musters	7
Cost Index.....	7
Kommerzielle Kleinflugzeuge	7
Privatflugzeuge	8
Eventtouren	8
Lackierungen	8
Lackierungen aus der Community.....	9
Flugaufzeichnungen	9
Notfälle und Ausweichlandungen	10
Simulator Absturz	10
Umgangsformen	10
Schlusswort	10

Der Inhalt dieses Dokumentes bezieht sich einzig und allein auf die Nutzung innerhalb der virtuellen Airline "GRAVITY".

Diese virtuelle Airline ist fiktiv und hat keinerlei Bezug zu einer realen Airline. Diese SOP dient den Mitgliedern der GRAVITY als Übersicht und Hilfe beim täglichen Simulieren einer Airline im Bereich der Flugsimulation.

Über uns

Die GRAVITY VA benutzt den ICAO Code: **GVY** und den IATA Code: **F8**. Das Rufzeichen (Callsign) bei Onlineflügen lautet "**GRAVITY**" (bei Passagierflügen) und „**GRAVITY CARGO**“ (bei Frachtflügen).

Gravity ist bei diversen Onlinenetzwerken aktiv. Da wir keine real existierende Airline simulieren, müssen wir unser Callsign jeweils mit dem Hinweis **CS/GRAVITY** in das Bemerkungsfeld der jeweiligen Flugpläne eingeben. Damit wird dem Fluglotsen unser Callsign angezeigt und wir werden meistens richtig angesprochen.

Unsere Airline unterstützt den Microsoft Flightsimulator 2020/2024, den Prepar3d und X-Plane. Unser Flugaufzeichnungstool unterstützt derzeit Windows 7-11.

Gravity zeichnet die Flüge der Piloten über ein sogenanntes ACARS System auf. Wir benutzen hierfür das Acars von der VABase.

Ziele

Unsere Website und damit auch unser Angebot an euch Piloten, wird ständig weiterentwickelt und erweitert. So wollen wir unsere Qualität immer weiter steigern, um langfristig die beste deutsche virtuelle Airline zu werden.

Des Weiteren möchten wir auch die Qualität bei unseren Piloten erhöhen, dafür bieten wir immer wieder Schulungen und Dokumente an. Dabei liegt unsere Focus auf der Ausbildung neuer Vatsim Piloten.

Discord

Wir besitzen einen Discord Server (<https://discord.gg/29TVY76>) mit einigen Text und Sprachkanälen. Damit wir euch identifizieren können, sollte der Name im Discord den folgenden Namen haben: „**GVYxxxx – Vorname**“ Die „xxxx“ sind durch die Piloten ID zu ersetzen.

Es ist gewünscht, dass Piloten der GRAVITY sich regelmäßig im Discord treffen bzw. aufhalten, um die Community zu stärken. Es werden sich dort in der überwiegenden Zeit auch Staff Mitglieder aufhalten.

Organisation

CEO

Der CEO ist der Chef der Airline. Seine Zuständigkeit liegt vor allem in der Koordinierung aller beteiligten Staff Mitglieder. Im Bereich Human Ressource ist er für das Membership Management zuständig. Er gibt den Weg vor und überwacht die Umsetzung, zusätzlich ist er Ansprechpartner für Probleme und entwickelt Ideen zur Lösung. Des Weiteren kümmert er sich um die Verwaltung der Flotte und entwickelt Wege zur Außendarstellung der Airline.

Webdesigner

Der oder die Webmaster betreuen die Webseite im Frontend und Backend. Programmierung und Design ist ihr Business. Der Webmaster kümmert sich auch um die ACARS Auswertungen, Statistiken und viele andere Dinge, die mit dem Aussehen und der Funktionalität der Airline Webseite zu tun haben. Der oder die Webmaster tragen ein Staff Rangabzeichen.

Hubmanager

Sie sind für die Erstellung und Verwaltung des Routennetzwerkes in ihrer Region zuständig. Hierbei sind sie für alle Drehkreuze in ihrer Region zuständig, dazu zählen alle Passagier- und Fracht Drehkreuze. Zusätzlich managen sie auch die Saisonal wechselnden Routen.

Alle Hubmanager gemeinsam sprechen sich zudem bei der Erstellung neuer regulärer Touren ab und erstellen diese.

Fleetmanager

Er kümmert sich um die Verwaltung der aktuellen Flotte und hat immer ein Auge auf mögliche Erweiterungen (oder Streichungen) der aktuellen Flotte. Hierbei arbeitet er eng mit den Hubmanagern bezüglich der Routen, sowie mit den Grafikern bezüglich der Lackierungen zusammen.

Eventmanager

Sein Aufgabenbereich ist die Erstellung von Eventtouren, welche nur für eine bestimmte Zeit aktiv sind.

Des Weiteren liegt es in seiner Verantwortung, (Online) Events zu planen und durchzuführen. Dazu gehört auch der Aufbau von Kontakten mit Onlinenetzwerken und anderen VAs.

Grafiker

Er kümmert sich um alles aus der Welt des Grafikdesigns. Zu seinen Aufgaben gehört das Zeichnen von Abzeichen, Erstellen von Bannern und unterstützt die Webmaster beim Design der Website. Kreativität ist seine Leidenschaft und er darf sich nie zu schade sein, neue Ideen zu entwickeln, um etwas noch schöner zu machen.

In diesen Bereich zählt auch das Erstellen unserer Lackierungen und die Verwaltung dieser.

Er zieht unsere Flugzeuge mit dem richtigen Gewand an und Arbeit unermüdlich das auch jedes Flugzeug unserer Flotte richtig gekleidet um die Ecke kommt.

Trainer

Ihr wollt euch weiterentwickeln und neues über die Fliegerei lernen? Dann sind diese Leute eure Ansprechpartner. Sie entwickeln neue Schulungen und Trainings, erklären euch die Welt der Fliegerei und stehen immer mit Tipps und Tricks zur Seite. Und wenn das nicht schon reicht, erstellen sie auch Schulungsunterlagen für unsere Website.

HR und Social-Media Manager

Immer auf der Suche nach verlorenen Schäfchen der Airline, um diese zurück zur Herde zu führen.

Der HR-Manager sorgt als gute Seele der Airline für die Mitglieder, hilft bei euren Problemen und beantwortet eure Support Anfragen. Wenn er gerade einmal keinem Piloten helfen kann, kümmert er sich darum, euch auch in den sozialen Netzwerken mit den neuesten Informationen zu versorgen.

Des Weiteren kümmert es sich um die Verwaltung unserer Social-Media-Kanäle und hält euch dort über die Airline auf dem Laufenden.

Staffmitglieder

Voraussetzungen

Ein Staff Mitglied muss mindestens 50 Stunden als Pilot bei GRAVITY geflogen sein. Darüber hinaus müssen folgende Punkte erfüllt werden:

- Mitglied bei VATSIM (nicht für alle Positionen notwendig)
- Je nach Staffposition mit mindestens 50 Stunden Flugerfahrung auf dem Netzwerk.
- Mindestalter 18 Jahre
- Kein Staff Mitglied in einer anderen virtuellen Airline

Erwartungen

Der Staff ist das Rückgrat unserer virtuellen Airline. Deshalb erwarten wir von Staff Mitgliedern eine Vorbild Funktion im Umgang mit den Mitgliedern und in der Außendarstellung.

Ein Staff Mitglied...

- befolgt alle Regeln der GRAVITY VA
- kümmert sich um Anfragen von Piloten
- verhält sich professionell und vorbildlich
- schweigt über Interna der Airline

Mitgliederabteilung

Voraussetzungen

Um ein Pilot bei GRAVITY zu werden, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt werden:

- Im Besitz einer legalen Version des Prepar3d, X-Plane oder MSFS
- Eine gültige E-Mail-Adresse
- Mindestens 16 Jahre alt
- Die Nutzung des GRAVITY Acars
- Hat das GRAVITY SOP gelesen und verstanden
- Akzeptiert die Regeln der GRAVITY VA
- Die Datenschutz Vereinbarung wurde akzeptiert

Sind alle Voraussetzungen erfüllt, wird das neue Mitglied normalerweise innerhalb von 24 Stunden freigeschaltet. Der CEO kann jederzeit und ohne Begründung die Aufnahme eines Bewerbers ablehnen. Der Bewerber wird darüber benachrichtigt.

Nach Freischaltung des Accounts und Aufnahme des Piloten, erhält dieser eine Willkommen E-Mail. Der Pilot hat jetzt 14 Tage Zeit um:

- das GRAVITY Acars herunterzuladen
- den ersten Flug zu absolvieren und einen gültigen PIREP mit dem Acars einzureichen

Sollte dieses nicht innerhalb von 14 Tagen stattfinden, wird der Zugang und der Account, sowie alle dazugehörigen Daten am 15. Tag gelöscht.

Der Pilot kann sich jederzeit erneut anmelden.

Stundenübernahme

GRAVITY übernimmt keine Stunden aus Onlinenetzwerken oder anderen VA's.

Einzige Ausnahme ist die Umstellung der Airline auf das neue System, dazu sind die Stunden im Anmeldeformular anzugeben.

Wunschrufzeichen

Es ist möglich ein Wunsch Rufzeichen zu beantragen. In der Regel beginnen die Rufzeichen der GRAVITY mit **GVY** und einer 4stelligen Zahl. Diese Zahlen können individuell zugewiesen werden, wenn der Pilot gültige PIREPs für mindestens 10 Stunden eingereicht hat. Das Wunsch Rufzeichen muss frei sein und vom Chairman oder Community Manager genehmigt werden.

Alternativ kann ein neues Mitglied direkt bei der Anmeldung ein Wunschrufzeichen in der Bewerbung angeben.

Nicht erlaubt sind Rufzeichen mit 2 Zahlen und danach 2 Buchstaben, da diese für Touren reserviert sind.

Beendigung der Mitgliedschaft

Die Mitgliedschaft eines Piloten endet durch Löschung, wenn:

- Die E-Mail-Adresse nicht mehr gültig ist
- Falsche Daten zur Erstellung des Accounts genutzt wurden
- PIREPs manipuliert wurden
- Sich der Pilot beim online fliegen oder in einem Forum unangemessen aufgeführt hat, so, dass sein Verhalten geeignet ist, der GRAVITY VA zu schaden.
- Sich der Pilot innerhalb der Airline aggressiv oder in einer, für die Gemeinschaft schädlichen Art und Weise verhält.
- Kein gültiger PIREP innerhalb 14 Tagen nach der Registrierung eingereicht wird

endet regulär, wenn:

- Der Pilot seinen Account aktiv mittels Support Ticket gelöscht bekommen möchte.

Flight Operation

IATA: F8

ICAO: GVV

Rufzeichen (Callsign): GRAVITY (Linien- und Charterflüge) oder GRAVITY Cargo (Frachtflüge)

In unserem Briefing wird die Flugnummer (Flightnumber) angegeben, diese ist eine Nummer für die Verwaltung und Passagiere. Das Rufzeichen (Callsign) findet ihr auf eurem Dashboard und wird für euer FMC und die Kommunikation mit den Fluglotsen benutzt. Das Callsign ist gleichzeitig eure GRAVITY ID.

Drehkreuze

GRAVITY betreibt weltweit Drehkreuze. Alle unsere aktuellen Drehkreuze findet ihr auf der Website im Bereich Drehkreuze.

Flugzeugflotte

GRAVITY ist eine reiche Airline und betreibt die verschiedensten Muster. So halten wir unsere Piloten bei Laune und die Passagiere freuen sich über immer wieder neue Flugzeuge.

Unsere aktuelle Flotte mit allen Mustern und Registrierungen sind auf der Website unter Flotte zu finden.

Wahl des Musters

Die vorgegebenen Muster bei Touren oder Routen sind nur als Vorschläge zu verstehen. Ihr könnt diese Flüge mit jedem Muster, welches in unserer Flotte ist und euch realistisch erscheint, fliegen. Ausgenommen sind Touren, welche einen speziellen Flugzeugtyp vorgeben, oder auf ein Muster beschränkt sind.

Sämtliche Touren und Routen, soweit nicht in der Tour Beschreibung anders beschrieben, dürfen nur mit einem Flugzeugmuster aus der oben erwähnten Flugzeugflotte der **gravity** geflogen werden.

Sollte ein Flugzeug der Flugzeugkennungen D-A... (Höchstabfluggewicht ab 20t) nicht in der Flotte vorhanden sein, ist es **nicht** möglich, dieses Flugzeug für die gravity Airline zu fliegen.

Cost Index

Der Cost Index bei GRAVITY beträgt

30 für Flugmuster: Boeing 717, Boeing 737, Airbus A320 Familie und Embraer E-Jets

80 für Flugmuster: Boeing 757, Airbus A300, A330 und MD80 Familie

110 für Flugmuster: Boeing 747, 767, 777, 787 und Airbus A350, A380, sowie MD11

Kommerzielle Kleinflugzeuge

Um nicht alle Muster die theoretisch geflogen werden können in die offizielle Flotte zu übernehmen, könnt ihr beim Erstellen des Fluges über die Website den passenden Flugzeugtyp angeben. Wenn ein Pilot ein als kommerziell zu fliegendes Kleinflugzeug deklariertes Muster fliegen möchte, darf die D-BIZZ Registrierung (GRAVITY BizJet) angegeben. Erlaubt sind alle Flugzeuge **bis zu** 20t Höchstabfluggewicht. Diese sind an der Flugzeugkennung D-B... und höher zu erkennen.

In diese Kategorie gehören alle Flüge, welche unter den Instrumenten Flugregeln geflogen werden können.

Beispiele für Muster die mit D-BIZZ geflogen werden müssen:

Dassault Falcon 50EX, Bombardier Learjet 70 und 75 Series, Cessna Citation X, TBM9 und ähnliche aus dieser Kategorie.

Privatflugzeuge

Für die Privatflugzeuge und Fluggeräte, also alle Muster die überwiegend als VFR geflogen werden, können mit der Registrierung D-EVFR bei der Flugerstellung einen Flug chartern.

Erlaubt sind alle Flugzeuge und Fluggeräte bis zu 5,7t Höchstabfluggewicht. Diese sind an der Flugzeugkennung D-E... und höher zu erkennen.

Beispiele für Muster die mit D-EVFR geflogen werden können:

Cessna 172, 182, 152, Piper PA30, PA28, usw.

Eventtouren

Unser Weg, wie unsere Touren aufgebaut sind, ist in der Flugsimulation einzigartig. Dabei stechen die Eventtouren besonders hervor.

Es gibt jährlich ca. 6 Eventtouren zu jeweils aktuellen Ereignissen. Diese können Feiertage, Geburt -und Todestage sein, aber auch andere zeitlich begrenzte Ereignisse feiern wir mit diesen Touren.

Eine Eventtour ist immer zeitlich begrenzt, dieses Zeitfenster beginnt mit der online Stellung der Tour und endet in der Nacht nach dem Datum, welches in der Tourenbeschreibung hinterlegt ist.

Um allen Piloten die Möglichkeit zu geben, angefangene Eventtouren zu beenden, öffnen wir vom 01.Januar bis zum 31.Januar des folgenden Jahres, alle Eventtouren erneut. Wer am Ende dieses Zeitfensters, sämtliche Eventtouren beendet hat, bekommt einen sogenannten Meta-Award. Dieser ist einzigartig und wird jedes Jahr neu erstellt.

Lackierungen

GRAVITY stellt eine Vielzahl von Flugzeugbemalungen zum Download zur Verfügung. Die Nutzung einer GRAVITY Lackierung ist **Pflicht**.

Flüge, welche über das Acars eingereicht werden, werden automatisch auf diverse Punkte geprüft. Hier auch über den Einsatz der Lackierung.

Zusätzlich behalten wir uns vor, bereits akzeptierte Flüge, nachträglich auf eine korrekte Lackierung zu prüfen und diese gegebenenfalls auch abzulehnen.

Es gibt hier eine einzige Ausnahme:

Ist ein Flugzeug in der Flotte vorhanden (siehe auf der Website unter Flotte), aber es gibt für dieses spezielle Addon keine Lackierung, dann kann der Pirep abgegeben werden, wenn im Bemerkungsfeld ein Hinweis

„**Keine Livery vorhanden – Addon: ‚Hersteller‘**“

hinterlegt worden ist.

In diesem Fall darf entweder die Standard- oder Weiße Lackierung des jeweiligen Add-Ons geflogen werden.

Wird irgendeine andere Lackierung geflogen und/oder vergisst der Pilot den Hinweis im Bemerkungsfeld, wird der Pirep abgelehnt und der Flug findet keine Anrechnung. Gleiches zählt, wenn der Add-On Hersteller keine Standard- oder Weiße Lackierung mitliefert.

Lackierungen aus der Community

Jeder Pilot aus unserer Fluggesellschaft darf für seine Lieblingsfluggeräte eine Lackierung erstellen, oder andere bitten, für dieses Fluggerät eine Lackierung zu erstellen. Ein entsprechendes Paintkit ist im Downloadbereich verfügbar.

Fluggeräte bis zu einem Höchstabfluggewicht von 20 Tonnen zählen als Kleinflugzeuge oder Privatflugzeuge. Jedes Mitglied der gravity kann Lackierungen für ein solches Fluggerät an uns senden. Diese werden von einem Staffmitglied auf Qualität geprüft und dann zum Download zur Verfügung gestellt.

Flugzeuge ab 20 Tonnen Höchstabfluggewicht zählen bei uns als „Airliner“ und werden (sofern das Muster in der Flotte vorhanden ist) von einem unserer Grafiker bemalt und euch dann über die Website zum Download angeboten. Solltet ihr selbst Interesse haben, ein solches Flugzeug zu bemalen, dürft ihr euch jederzeit bei uns melden und wir besprechen mit euch dann das weitere Vorgehen.

Eines unserer Ziele ist es, für diverse Flugzeugmuster Sonderlackierungen zu verschiedenen Themen anzubieten. Hierzu darf jedes Mitglied unserer Fluggesellschaft Vorschläge, Konzepte oder fertige Lackierungen bei uns einreichen, diese werden dann geprüft und auf der Website zum Download angeboten. Bei besonders kreativen und Interessanten Lackierungen, behalten wir uns auch vor, den Lackierer mit einem kleinen Geschenk für seine Mühen zu entschädigen.

Wichtig: Lackierungen zu Fluggeräten, welche wir nicht auf der Website anbieten, dürfen NICHT als Lackierung oder in Form von Videos und Bildern außerhalb der Community geteilt werden.

Flugaufzeichnungen

Anders als im realen Leben, wird der PIREP in der Simulation als Möglichkeit zur Übertragung der im Flugschreiber aufgezeichneten Daten eingesetzt. Jeder Flug wird mittels der Daten des PIREPs überprüft und dann akzeptiert oder abgelehnt.

Die Überprüfung erfolgt in der Regel automatisch aufgrund verschiedener Eckpunkte, welche im Pirep hinterlegt werden. Ist die automatische Prüfung nicht möglich, weil Daten abweichen oder fehlen, wird der entsprechende PIREP an ein Mitglied der Staff zur Prüfung gegeben.

Ablehnungsgründe, unabhängig davon, ob diese bei der automatischen oder manuellen Prüfung vorliegen, können wie folgt sein:

- Die Landerate ist höher als -650 fpm (Fuß pro Minute): manuelle Prüfung
Hier musst du im Pirep eine Begründung hinterlegen. Ohne Begründung wird der Flug abgelehnt
- Ohne Begründung nicht am Zielflughafen gelandet
- Simrate ist ungleich 1x. Ausnahme sind speziell dafür freigegebene Touren (siehe Tour Beschreibung)
- Nachtanken zwischen dem Pushback und der Landung
- Nutzung einer nicht korrekten Bemalung (auch nachträglich möglich)

Notfälle und Ausweichlandungen

Wir bei gravity unterstützen zu jeder Zeit eine möglichst tiefe und realistische Simulation. Einzige Ausnahme sind hierbei sogenannte Hijack Emergencys, also Flugzeugentführungen.

Im Falle eines Problems muss ein Ausweichflugplatz angefliegen werden. Die Gründe hierfür können vielfältig sein:

- Technischer Fehler der einen Weiterflug unmöglich macht.
- Extreme Wetterbedingungen am Zielflughafen.
- Probleme mit einem Passagier (Gesundheit, aber auch Vandalismus)

In allen Fällen entscheidet ausschließlich die Flightcrew über das weitere Vorgehen und bespricht das weitere Vorgehen. Wenn online geflogen wird, muss der zuständige Fluglotse über das neue Ziel und den Grund benachrichtigt werden.

Flüge, die aufgrund der oben genannten Punkte nicht am Zielflughafen ankommen, müssen **in jedem Fall** eine Begründung im Bemerkungsfeld enthalten. Fehlt diese Erklärung, wird der PIREP nicht akzeptiert.

In jedem Fall erfolgt eine manuelle Prüfung des PIREP.

Simulator Absturz

Sollte euer Simulator im Anflug (nach der Meldung „descending“) abstürzen und ihr wollt den Flug dennoch abgeben, **MÜSST** ihr den Simulator neustarten und euer Flugzeug am Zielflughafen platzieren. Dort könnt ihr den Flug dann abgeben.

Zusätzlich muss ein Kommentar vorhanden sein, der dies erklärt.

Umgangsformen

In unserer Airline GRAVITY treffen viele Menschen verschiedenster Herkunft, Alters und verschiedensten Schul- u. Ausbildungen aufeinander. Das ist eine feine Sache. Es ist eine Selbstverständlichkeit, dass sich alle an die üblichen Umgangsformen halten.

Wir könnten hier jetzt eine ganze Reihe von Dingen aufschreiben, die wir nicht sehen oder hören möchten. Aber da wir alle einen Kopf zum Denken haben, reicht wohl folgende Aussage:

Behandle den anderen so, wie du selbst behandelt werden möchtest!

Wenn sich jeder daranhält, haben wir eine Menge Spaß in unserer Airline.

Schlusswort

Dieser Guide ist nie vollständig und entwickelt sich permanent weiter. Wenn ihr Vorschläge habt die hinzugefügt oder geändert werden sollen, dann sendet dieses bitte an unser Support System über den discord.

Entsprechende Änderungen werden regelmäßig veröffentlicht und auf der Webseite angekündigt.