

## Teilnahmebedingungen

Damit es möglich ist, ein Life-Rollenspiel (nachfolgend LARP) mit vielen Spielern zu veranstalten, sind neben den eigentlichen Spielregeln auch einige andere Regeln nötig, die das Zusammenspiel erleichtern und alle Mitspieler vor unliebsamen Überraschungen schützen sollen.

### 1) Organisation

Das LARP besteht aus einer Interessengruppe von Rollenspielern, die sich regelmäßig zum gemeinsamen Rollenspiel treffen. Diese Treffen werden organisiert durch die Arbeitsgruppe Vampire-LARP (nachfolgend AG) der ZLR e.V. (Zunft der Lahnsteiner Rollenspieler e.V.). Die AG setzt sich aus Mitgliedern der ZLR zusammen, welche durch den Vorstand des Vereins eingesetzt werden und die Aufgaben der Spielleitung (nachfolgend SL) und der Spielorganisation (nachfolgend Orga) wahrnehmen. Die AG kümmert sich um die Koordination und Organisation der Spielabende, die Spielregeln und hält den Kontakt zu eventuellen Spiel-Lokationen, Behörden und Vereinsvorstand.

Beiträge: Es werden feste Beiträge pro Spielabend von den Mitspielern eingesammelt und der ZLR, als Veranstalter des Rollenspiel, zugeführt. Weiterhin wird eine Anmeldegebühr von 5,00 Euro erhoben. Angemeldete Mitglieder der ZLR zahlen einen ermäßigten Beitrag.

### 2) Anmeldung

Jeder Mitspieler muß seine Anmeldung ausgefüllt und unterschrieben an die Orga zurückgegeben haben und seinen Spielerpass mitführen um am Life-Rollenspiel teilnehmen zu dürfen. Für Probespieler existieren gesonderte Anmeldungen und Gastausweise für einen Spielabend, die bei der Orga zu erhalten sind.

Spielerpässe und Gastausweise bleiben das Eigentum der AG und werden gegen 5,00 Euro Pfand ausgegeben. Bei einer Abmeldung oder im Falle eines Ausschlusses wird nach Rückgabe der Dokumente der Pfandbetrag erstattet.

An die Anmeldung ist die Anerkennung dieser Teilnahmebedingungen gebunden. Wer hierzu Fragen hat, stelle sie bitte vor Abgabe der Anmeldung an die Orga.

Minderjährige können am LARP nicht teilnehmen!

Die Daten des Spielers werden in digitaler Form gespeichert und verarbeitet um die Koordination der Spielabende zu gewährleisten. Sie werden weder Dritten zugänglich gemacht, noch für andere Zwecke als den o.g. verwendet.

### 3) Verantwortung und Haftungsausschluß

Jeder Mitspieler ist für seine Handlungen selbst voll verantwortlich und haftbar. Die AG oder die ZLR können auf keinen Fall für selbst- oder fremdverschuldete Sach- oder Personenschäden haftbar gemacht werden und haften ausschließlich für Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit, die durch Verein oder AG zu verantworten sind.

### 4) Fairness, Ehrlichkeit und Spielregeln

Fairness, Ehrlichkeit und Einhaltung der Spielregeln sind Grundlage für einen erfolgreichen LARP-Abend und sollten für alle Teilnehmer selbstverständlich sein. Sollte jemand durch Schummeln oder Regelverbiegen auffällig werden, kann dies im Wiederholungsfall zu einem *Ausschluß* aus dem Spiel führen.

### 5) Realität und Fiktion

Dem Mitspieler muß klar sein, um was es sich bei einem Rollenspiel handelt (wer dazu noch Fragen hat, melde sich bitte bei der SL). Eine klare Trennung zwischen Realität und Fiktion ist gerade beim LARP unabdingbar. Deshalb erinnern wir daran, daß strikt zwischen Charakter und Spieler zu unterscheiden ist. Sätze wie „Du bist nicht mehr mein Freund weil du am Samstag meinen Charakter reingelegt hast“ haben mit Rollenspiel nichts zu tun. Wer zwischen Spiel und echtem Leben nicht richtig unterscheiden kann, hat bei einem Rollenspiel nichts zu suchen.

## 6) Verhalten

### A) Verhalten allgemein

Unser LARP soll allen Mitspielern Spaß machen, das Schauspielern, Rollenspielen und die Kommunikation der Spieler untereinander fördern. ***Deshalb haben Rassismus, Antisemitismus und Intoleranz nichts in unserem Spiel (und auch nichts im echten Leben) zu suchen.*** Dies gilt auch für das Tragen von Gegenständen, welche mit einer entsprechenden Symbolik besetzt sind (z.B. Hakenkreuzen). ***Wer in dieser Richtung auffällig wird, muss mit einem sofortigen Ausschluss rechnen! Weiterhin betonen wir, daß wir uns gegen jeden Versuch verwehren, satanistische oder ähnliche Inhalte in unser Spiel bringen zu lassen.***

### B) Verhalten gegenüber Mitspielern

Im Umgang mit den anderen Mitspieler gilt: Keine Gewalt gegen Mitspieler und deren Eigentum, kein körperlicher Kontakt, wenn diesem nicht ausdrücklich vom Mitspieler zugestimmt wurde, keine Beleidigungen gegen Mitspieler. Ebenso sind alle Handlungen zu unterlassen, die andere Mitspieler oder deren Eigentum gefährden.

### C) Verhalten gegenüber Außenstehenden

Die LARP-Abende finden aufgrund der Atmosphäre immer abends und nachts statt. Daher ist sich angemessen zu Verhalten. Bitte kein unnötiges Herumlärmen, kein Miteinbeziehen von Unbeteiligten in das Spiel. Die Mitspieler des LARP haben sich durch eine **Armbinde** zu identifizieren, und auch nur Leute, die eine solche Armbinde tragen, dürfen ins Spiel einbezogen werden. Bitte denkt daran, wie Ihr durch eure Verkleidung auf Unbeteiligte wirkt und richtet euer Handeln danach. Kein Betreten von fremdem Eigentum (z.B. Gärten) oder Beschädigen von öffentlichem oder privatem Eigentum. Handlungen, die andere Menschen oder deren Eigentum gefährden könnten, sind zu unterlassen. Ebenso bitten wir um Beachtung der Straßenverkehrsordnung (keine Feuerwehruzufahrten zuparken, etc.).

Die Veranstalter definieren bestimmte OT-Bereiche und gibt diese den Mitspielern bekannt (bitte informiert euch hierüber ggf. vor Beginn des Spiels). In diesen Gebieten findet auch keinen Fall irgendeine Art von Spiel statt; die Teilnehmer haben sich hier äußerst leise und zurückhaltend zu benehmen.

## 7) Waffen, Tiere und gefährliche Gegenstände

Während des LARP dürfen keine Waffen, -nachbildungen oder Spielzeugwaffen getragen werden. Dies bezieht sich ebenfalls auf gefährliche Gegenstände (z.B. brennbare Flüssigkeiten, scharfkantige oder spitze Gegenstände, etc.). Das Mitführen lebender Tiere ist im Spiel in jedem Fall untersagt. Für das Spiel notwendige und im Spiel erworbene Waffen und Gegenstände werden durch Ausrüstungskarten dargestellt, die bei der SL zu beziehen sind. Ungefährliche Gegenstände dürfen natürlich weiterhin zusätzlich zu den Ausrüstungskarten mitgeführt werden.

## 8) Drogen und Alkohol

Der Konsum von Drogen und übermäßiger Alkoholgenuss während der Spielzeit ist untersagt. Angetrunkene oder unter Drogeneinfluß stehende Spieler werden vom laufenden Spielabend ausgeschlossen. Wiederholtes Auffallen kann zum Ausschluss vom Spiel führen.

## 9) Ausscheiden aus dem Spiel

Jeder Mitspieler kann zu jeder Zeit aus dem Spiel ausscheiden. Wir bitten jedoch aus organisatorischen Gründen, uns ein vorübergehendes oder permanentes Ausscheiden mitzuteilen.

Die AG behält sich vor, Mitspieler aus dem Spiel auszuschließen und Ihnen den Wiedereintritt ins Spiel dauerhaft oder zeitweise zu verwehren.

Hiervon wird vor allem, aber nicht ausschließlich, dann Gebrauch gemacht, wenn gegen eine der o.g. Teilnahmebedingungen oder grob gegen die Spielregeln verstoßen wurde.

Im Falle eines Ausscheiden aus dem Spiel ist der Spielerpass an die AG zurückzugeben – bzw. wird er von der AG eingezogen. Dem ehemaligen Spieler ist im Gegenzug der Pfandbetrag zu erstatten.

Sollte der AG bekannt werden, daß Straftaten (z.B. Sachbeschädigung) von Spielern während eines Spielabends begangen wurden, werden wir dies unverzüglich an die zuständigen Behörden weitermelden.

Wir werden nicht tolerieren, daß durch Handlungen einzelner Mitspieler die gesamte LARP-Gruppe in Verruf gerät.

## 10) Sonstiges

Sollten einige Punkte dieser Teilnahmebedingungen rechtlich unwirksam sein, so wird die Gültigkeit aller anderen Punkte davon in keiner Weise beeinträchtigt.