

Larp-Planung.de

Diese Seiten sollen LARPern beim Organisieren von CONs helfen.

Man kann nämlich beim ersten CON viele Fehler vermeiden, die schon andere durchgemacht haben.

Außerdem gibt es einen kleinen Bereich für Spieler, die sich schließlich auch auf CONs vorbereiten müssen: [zu den Spielertips](#).

[LARPPlanung als PDF](#)

Die LARP-Planungsseiten sind unterteilt in folgende Unterthemen:

- [vor dem CON](#)
- [während des CONs](#)
- [nach dem CON](#)
- [Recht und LARP](#)
- [Finanzen](#)
- [Plot](#)
- [Services](#)
- [Querschnittsthemen](#)
- [Vorlagen](#)
- [Impressum, Sitemap, Kontakt](#)

vor dem CON

Was muß man alles vor dem CON machen?

- [Der Anfang](#)
- [Planungsfragen](#)
- [spezielle CON-Arten](#)
- [die Anmeldung und die Bestätigung](#)
- [Spieler und ihre Charaktere](#)
- [Ressourcen](#)
- [die Checkliste](#)

Der Anfang

- [die Idee](#)
- [die Orga und die SLs](#)
- [Location und Zeitpunkt](#)
- [Orga-Aufgaben](#)
- [Orga-Treffen](#)

die Idee

Zu Anfang steht natürlich die Idee: wir möchten ein CON machen. Dazu sollte man sich Gedanken über die wichtigsten Punkte machen

1. Was für ein CON? (Hofhaltung, Action-geladen, Comedy ...) Dazu kommen gleich noch Anmerkungen.
2. Wieviel Teilnehmer? Die Zahl der Teilnehmer hängt natürlich von der Lokation ab. Für Anfänger-Orgas kann es übrigens sinnvoll sein, erst einmal klein anzufangen, mit 50 Leuten auf einem EinladungsCON. Danach wißt ihr, ob a) ihr es könnt und b) ihr es noch wollt.
3. Welche Teilnehmer? Ist es ein EinladungsCON oder nicht? Welche Spieler(gruppen) will ich unbedingt dabei haben? Kann ich auch größere Gruppen zulassen?
4. Wo soll es stattfinden? Zuerst einmal: soll es ein Burg, Jugendherbergs-, Zeltplatz-CON sein, oder alles davon, oder etwas vollkommen anderes.
5. Wer macht SL und Orga? (SL leitet das Spiel, Orga organisiert alles drumherum, von der Burg bis zum Klopapier. Orga und SL müssen natürlich zusammenarbeiten und bestehen häufig aus den gleichen Personen.)

Natürlich sollte man auch eine generelle Idee haben, und schon den Rahmen festlegen. Sonst hat man a) das Problem, das einem partout nichts einfällt, was man eigentlich machen will, oder b) jeder Spielleiter möchte gerne was anderes. Und es schwierig eine Hofhaltung, ein High-Magic-AbenteuerCON und ein StarWars-Elemente zusammenzumischen.

Noch bevor man weitere Planungen über Plot, Lokation, Geld oder ähnliches machen sollte, sollte man sich vorher darüber klar werden, welche Art von Con man überhaupt organisieren will, weil die unterschiedlichen Plots ganz unterschiedliche Anforderungen stellen:

Hier einige Conarten mit Kommentaren:

1. Ambientecon: Ein Con, auf dem der Anteil des geselligen Zusammensein bestimmend ist, es gibt keine großen Kämpfe, wichtig ist hierbei das schöne Rollenspiel untereinander.
2. Plot-Con: Das sind die Cons, wo es darum geht, das die Spieler ein ganz gewisses Rätsel oder eine Aufgabe lösen müssen, so z.B.: Wo ist die Prinzessin hin, wie befreien wir den Drachen (oder verhindern dasselbe) oder wie bergen wir Riesenexkremte, um ein Ritual damit durchzuführen?
3. Hofhaltungscon: Eine mittelalterliche Hofhaltung mit ihren Tänzen, Festen und ähnlichem wird simuliert, keine Kämpfe
4. WRDW- Cons (Wir Retten Die Welt): Die gängigste Conidee, Irgend etwas bedroht den Platz/ die Welt / das Universum, kommt meistens aus Dimensionstoren und ist BÖÖÖÖÖSE.
5. Schlachtencons: Wie ein Krieg im Mittelalter (theoretisch). Zwei oder mehr Heere (eher Heerleins) kämpfen gegeneinander um etwas, meistens zu gewinnen.
6. Dungeoncons: Cons, die im wesentlichen daraus bestehen, das es irgendwo große Höhlen (meistens aus Holz und Plastikplane) gibt, die von Gruppen durchstreift werden.

7. Kultur- Cons: Cons, die im wesentlichen eine Kultur bespielen und daher besondere Anforderungen haben, die mit der Kenntnis derselben zu tun haben. Beispiel: Söderland.

Nun folgt die verbesserte Gertz-Matrix für CON-Typen als grobe Richtlinie.

Conart	bestes Gelände	Menge SL	Menge SC	Menge NSC	Fundus-Anforderung	CharakterNSC	nötiges Gelände
Ambiente	Burg, Haus	2-3	bis 50	2-5	niedrig	je nach Plot	k. A.
Plot	Burg, Haus	5-10	bis 150	20-60	sehr hoch	je nach Plot	k. A.
Hofhaltung	Burg	1-2	bis 50	5-10 (Pagen, schwer zu kriegen)	niedrig bis hoch	Hausherr, sonst kaum	Burg oder schönes Haus
WRDW	Burg, Haus	5-10	bis 150	20-60	hoch	je nach Plot	k. A.
Schlachten	Zeltplatz, freies Gelände	viele, pro 20 Spieler einen	bis 500	10- 20 zur Logistik	niedrig	eigentlich keine	großes Gelände
Dungeon	Burg	5-10	bis 150, je nach Dungeongröße	15-30	sehr hoch bei Marke Selbstbau, weniger bei festen Räumen	je nach Plot	kein kleines Haus, Burg mit großem Keller oder Gelände f. Dungeon
Kultur	je nach Kultur (städtisch, wikingsisch ...)	2-5	bis 50	ohne Kampf wenig, mit viele 15-20	hoch, da speziell	wichtig gute NSC als Kulturträger	je nach Kultur...oder Nomaden)

k.A. = Keine besonderen Anforderungen

Die Werte sollten als vernünftige Richt- oder Mindestmenge verstanden werden.

Anzumerken ist natürlich, daß diese Tabelle sehr subjektiv ist. Man kann jedes CON so aufwendig oder unaufwendig machen kann, wie man will, man muß nur mit dem Ergebnis auch klarkommen können. Außerdem sind viele CONs gemischt, d.h.: die Hofhaltung hat doch einen Plot, die Schlacht fällt mit einem KulturCON zusammen ...

die Orga und die SLs

Seid ihr alle sicher, Spielleitung und Organisation machen zu können? Nicht jeder kann das. Wichtig ist, daß die Spielleiter und Organisatoren sich gegenseitig ergänzen. Nicht jeder muß das Selbstbewußtsein eines Nashorn haben, nicht jeder muß Finanzen im Auge halten können, nicht jeder muß gerne mit Spielern im Vorfeld telefonieren wollen. Aber es ist gut, wenn das mindestens einer jeweils kann. Außerdem müßt ihr natürlich der Meinung sein, daß ihr zusammenarbeiten könnt. Dabei ist Kompromißbereitschaft gefragt. Vielleicht solltet ihr vorher mal ein Buch über Teamarbeit lesen. Und über Motivation, denn es gibt wenig Schlimmeres als Spielleiter, die auf der Zielgerade (kurz vor oder auf dem CON) plötzlich ihrer Motivation verlustig sind, da CONs nunmal auch Streß bedeuten.

Das allerwichtigste für die Spielleitung zuerst: **Ruhe bewahren**

wollen. Wenn ihr es schafft, cool zu bleiben, während sich links 12 NSC über die Waldpilzsucher oder den Förster ärgern, 3 SC von rechts fragen, ob denn der mysteriöse Balken mitten im Wald mit vielen braun gefärbten Taschentüchern und den Fliegen eine IT- Bedeutung haben und was sie dort bei "Magie spüren" bemerken, 5 weitere SC endlich mal einchecken wollen und ihre besonderen selbststührenden Magierfokiholzlöffel bestätigt haben wollen, und ein zweijähriges Blag unten am Rock oder dem Kilt (je nach SL) zieht und fragt. "Krich ichen Aiiis, Tante (oder Onkel)". Wer es schafft, ein Lächeln aufzusetzen, das die Gebrauchtwagenverkäufer immer drauf haben, und dazu nett und höflich zu erwidern: "Nicht ärgern, ist alles geklärt, geht wieder zurück; Scheiße, hat die Bedeutung von Scheiße und ist nicht magisch; die Abnahme ist dahinten im Burghof, dritte Tür rechts, dann links, durchs Verlies, fünftes Turmzimmer oben; nein, ich habe kein Eis. Kann ich noch irgendwo behilflich sein (Lächel)??? Wer das schafft, aht das Schlimmste schon hinter sich. Und denkt Euch nix, wenn´s beim ersten Con noch nicht funktioniert, hat´s bei keinem.

Ihr solltet nicht zu viele und nicht zu wenige SLs sein. Eine Faustregel dafür ist: 1 SL pro 20 Mann (wobei jeder, also NSC, SC, SL als Mann gewertet wird - auch die Frauen, Tschuldigung). Außerdem empfiehlt sich das Einsetzen von Co-SL mit begrenztem Aufgabenbereich, die kleinere Plots und Rituale beaufsichtigen können oder vielleicht eine Gruppe von NSCs anführen. Zum Beispiel könnte der Anführer der 15 Räuber - die natürlich im Wald hausen - ein Co-SL sein. Geschickter ist vielleicht sogar, seinen Stellvertreter zum Co-SL zu machen, dann hat die Gruppe einen Intime- und einen Outtime-Überbelasteten.

Die Orga-Crew kann sogar geringer sein, oder sich unterscheiden. Beispielsweise waren wir in [Söderland](#) auf den letzten CONs immer drei Organisatoren, zu denen auf den CONs immer ein weiterer SL dazukam. Auf einem anderen CON haben zwei, die im Vorfeld organisiert haben, auf dem CON nur gespielt. Dafür waren dann zwei Nicht-Organisatoren als SL dabei. Aber Achtung: Ihr müßt sicherstellen, daß alles Orga-Wissen von der Vorfeld-Orga zur auf-dem-CON-Orga weitergegeben wurde, damit sie nicht aus dem Spiel herausgezogen werden können.

Ihr müßt sicher sein, daß ihr euch oft genug treffen könnt, um das CON vorzubereiten. Ihr müßt nicht nebeneinander wohnen, aber das kann helfen. Es kann auch verführen: wir haben ja noch Zeit. Wenn ihr über Deutschland verstreut seid, solltet ihr genug Vorbereitungswochenenden einplanen.

Es ist nicht unbedingt nötig, daß jeder zu jeder Sitzung kommt. Die Abwesenden brauchen aber die Infos. Da ist ein Protokoll gut. Und zwar ein Ergebnisprotokoll. Nicht "20.15 Carsten bohrte in der Nase und forderte einen Kobold als Hauptgegner" ist interessant, sondern "Beschluß: Hauptgegner ist ein paranoider Zwergdrache." Es handelt sich also um ein Ergebnisprotokoll. Ein Protokoll kann sowieso sehr hilfreich sein. So manches Besprochene verschwindet in der langen Vorbereitungszeit vor dem CON aus dem Gedächtnis. Noch besser ist eine Ergebnisdatei, in der alle beschlossenen Dinge drinstehen.

Wenn (fast) alle SLs Internetzugang haben, kann die Einrichtung einer Mailingliste sich lohnen. Für alle Nicht-Computerprofis: bei einer Mailingliste schreibt man seine Mail an eine Verteiler, der automatisch diese Mail an alle in der Liste stehenden ... verteilt. Und wenn in der Liste nur die Organisatoren des CONs stehen, dann bekommen auch nur diese die Mail. Kostenlos kann man Mailinglisten zum Beispiel bei www.egroups.com

einrichten..

Location und Zeitpunkt

Es soll ja glückliche Leute geben, die sofort wissen, wo sie ihr CON machen wollen. Alle anderen müssen sich die Lokation erst einmal suchen. Dazu gibt es ein paar Tips:

- Bei [larp-events](#), im [LARP-Kalender](#) und in der [LARP-Info](#)
- Das deutsche Jugendherbergs-Verzeichnis enthält alle Jugendherbergen Deutschlands. Es ist beim [Deutschen Jugendherbergswerk](#) zu bekommen.
- Und dann gibt es noch Tausende anderer Möglichkeiten , wie Zeltplätze und Jugendheimen von Städten, Gemeinden, Kirchen, Pfadfindern sowie Naturfreundehäuser und Wanderheime. Ein paar Locationlisten findet ihr in unserem [Servicebereich](#).

Schaut die Orte erst mal an, und guckt, ob sie LARP-tauglich sind. Jugendherbergen inmitten von Städten sind für Action-CONs eher nicht zu gebrauchen.

Beispielsweise sollte man darauf achten:

- Gibt es Verhaltensregeln für den Ort (beispielsweise: in der Jugendherberge ist ab 22 Uhr Nachtruhe), kann man mit dem Besitzer andere Abmachungen treffen ("Dürfen wir um 0 Uhr den Untotenangriff machen?")
- Unter Umständen ist es sinnvoll, das Essen abzuklären. Das geschieht meistens erst später. Hinweis: Fisch ist nicht vegetarisch, einige DJHs wissen das noch nicht ...
- finanzielle Rahmenbedingungen: dazu gehören nicht nur die Kosten für Übernachtung, sondern auch:
 - Muß man Strafgeder bei Minderbelegung zahlen (!) ?
 - Muß man zusätzlich für Strom, Müllsäcke, Feuerholz zahlen?
- Wieviel Schaden können die Spieler anrichten? Lest euch dazu mal das Kapitel über Haftung durch.
- Wie gut ist er z.B. für Feuerwehr, Krankenwagen und / oder Polizei erreichbar? Wo liegt das nächste Krankenhaus? ([eine Liste von Krankenhäusern](#)) Verletzte kann es auch auf Hofhaltungen geben, wenn ein Ritter sich beim Anziehen seines Kettenhemdes verletzt. Beim Krankenhaus sollte man auch drauf achten, welche Abteilungen es hat, z.B. wäre eine Ambulanz ganz praktisch (LARPer bleiben ja ungerne länger). Falls ihr Kinder auf einem CON habt, dann wäre es auch ganz sinnvoll, nach einer Kinderabteilung zu gucken.
- Sind sanitäre Anlagen vorhanden?
- Wenn kann man mit dem CON stören? (Und möge es der Bauer Hugo sein, der um seine Milch fürchtet...)
- Wie sieht es mit Müll aus? Muß er getrennt werden, muß er mitgenommen werden, muß für die Entsorgung bezahlt werden? (am besten aufschreiben und beim Abbau nach dem CON auch die Spieler informieren - falls Müll wieder mitgenommen werden kann, sollte das auch auf der Bestätigung stehen)
- Wie muß nach dem CON aufgeräumt werden? Müssen Zimmer gefegt oder gewischt werden? Wie müssen die Betten hinterlassen werden?
- Und ein Nebentip: wir haben schon bei einigen Locations eine eigentlich zu bezahlende Säuberungsgebühr nicht zahlen müssen, weil wir selbst nach einigen CONs schon zu Säuberungsfachmännern geworden sind ...
- Gibt es eine Hausordnung? Kann man z.B. nach 22 Uhr nicht mehr draußen rumlaufen, weil dann die Anwohner gestört werden?
- Wie sieht es mit Spülen und Abtrocknen aus? Müssen da Leute für gestellt werden, wann, wieviele?
- Gibt es ein Verbot von Alkohol oder von Getränken, die man selbst mitbringt?
- Gibt es besondere Sachen wie Hausschuhpflicht, oder dürfen einige Bereiche nicht mit Stiefeln (z.B. Parkett, Laminat) betreten werden?
- Gibt es genug Parkplätze?

Hat man/frau sich dann für eine Conart entschieden, ist es immer wichtig, zu sehen, was für ein Gelände man dafür am geeignetsten hält. Man sollte aber im besonderen darauf achten, daß das Gelände auch für die Zwecke geeignet ist. Als Beispiel: Die schönste Burg mit dem erhaltensten Mauern, Räumen, Burgfried usw. bringt gar nichts, wenn da jedes Wochenende 1000 Touristen durch.... gehen. Ebenso kann der schönste Wald nicht genutzt werden, wenn er z. B. irgendeinem Prinzen gehört, der dann gleich mit dem Regenschirm auf einen losgeht.

Auch, als weiteres Beispiel, sollte man auch beim Geld da auf dem Boden bleiben: Man kann Neuschwanstein z. B. mieten ... pro Tag 5.000 Euro ohne Essen und Übernachtung. Das würde den Con dann so teuer machen, das keiner mehr hinkommt. Das nur als Beispiele.

Es hat sich bewährt, mit einem Conkonzept zur Lokation zu fahren und dann im Zweifel das Konzept der Lokation leicht anzupassen oder Nebenplots abgestimmt zur Lokation zu entwerfen.

Beim Termin sollte man darauf achten:

- Liegt der Termin günstig? Liegt er in den Ferien, finden schon zu viele andere CONs statt (siehe [Larpkalender](#)), können viele Bekannte aus irgendwelchen Gründen nicht?
- Wie lange soll der CON dauern?
- In welcher Jahreszeit soll er stattfinden? Hört sich trivial an, aber: für dunkle Sachen eignet sich natürlich der Winter (mit 16 Dunkelheitsstunden). Dafür kann die Verletzungsgefahr (durch Eis und Schnee) größer werden.

Macht Verträge mit den Besitzern oder den Jugendherbergseltern. Mündliche Vereinbarungen platzen leicht ... Falls ihr irgend etwas abmacht, daß vom normalen Vertrag abweicht: schreibt es auf, und zwar auf dem Vertrag, oder macht auf dem Vertrag einen Vermerk, daß es eine Zusatzvereinbarung gibt, und schreibt sie auf ein anderes Blatt, und heftet sie ab. Und denkt daran: Verträge gehen im Normalfall an beide Vertragspartner, beide müssen auch unterschreiben.

Es geht übrigens gar nicht darum, daß euch jemand über den Tisch ziehen will - dann habt ihr wenigstens beim Streit einen wirklichen Gegner -, sondern, daß entweder ihr oder der Vertragspartner etwas vergißt oder anders interpretiert. Und wer hatte dann recht?

Der Ort sollte spätestens 6 Monate vor dem CON festliegen. Zu dem Zeitpunkt solltet ihr auch schon mal dran denken, Urlaub zu beantragen (am besten 1 Tag vor und 1 Tag nach dem CON einplanen, das erspart viel Hektik).

Orga-Aufgaben

Es folgen ein paar Aufgaben, die verteilt werden müssen. Manchmal können auch zwei Personen zusammen die Aufgabe übernehmen, und meistens hat jeder mehrere Aufgaben.

- Finanzverwalter
- Anmeldungssammler
- Fundusverwalter: Einen solchen braucht man nicht nur vor, sondern auch auf dem CON.
- Fähigkeitenkontrollierer (derjenige, der den übertriebenen SpielerCharakteren ein paar Fähigkeiten streicht)
- Kontaktperson für Spieler
- Kontaktperson und Koordinator für NSC
- Kontaktperson für Außenkontakte (Jugendherberge, Getränkehandel nahe Jugendherberge, Polizei, Förster, ...)
- Einkäufer
- Check-In (auf dem CON)
- Protokollant: Der ist nicht nur für das Mitschreiben bei der Sitzung verantwortlich, sondern auch dafür, daß jeder die Information erhält. Statt die deutsche Bummelpost zu bemühen, empfiehlt sich hierfür natürlich das Internet.
- Besorger auf dem CON: derjenige, der alles auf dem CON unter Kontrolle hat. Er weiß, wo es neues Klopapier, Bettwäsche für Vergeßliche und Biernachschub gibt.
- Aufräumorganisator: Das Aufräumen dauert bei vielen CONs auch deswegen solange, weil keiner das Aufräumen organisiert.
- Mitfahrzentrale: es ist immer schön, wenn sich jemand darum kümmert, daß auch jeder Spieler zum CON kommt. Das heißt: Leuten Tips geben, wer auch aus der Richtung kommt (telefonieren, ob und wo sie sich treffen, sollen sie aber selber)
- Kutscher: jemand, der Leute vom Bahnhof und am Endtag auch wieder dorthin kutschiert. Das kann auch ein NSC sein.

Auch bei den **Spielleitern** kann man eine Spezialisierung vorsehen:

- Koordinator: bei ihm sollten alle Informationen während des CONs zusammenlaufen
- Running SL: das sind die, die von einem Plot zum nächsten laufen, und sich da um die Spieler kümmern
- Magie-SL: für Ritualabnahmen und Magiefragen zuständig

Orga-Treffen

Orga-Treffen sind beinahe so vielfältig wie die CONs selber. Manche Orgas haben das Glück, nahe beieinander zu wohnen, und halten ein wöchentliches, sagen wir mal: vierstündiges Treffen ab. Andere haben das Glück nicht, und treffen sich vielleicht zu Vorbereitungswochenenden. Es folgen ein paar Tips für die Treffen:

- Macht Termine für die Treffen möglichst frühzeitig fest, so daß so viele wie mögliche kommen können.
- Sorgt immer dafür, daß die körperlichen Bedürfnisse ausreichend versorgt sind: Hunger, Müdigkeit und Durst sorgen für schlechtere Mitarbeit und meist auch schlechtere Stimmung.
- Der Raum, in dem ihr arbeitet, sollte möglichst hell und nicht zu eng sein.
- Eine schöne Möglichkeit, eingefahrene Situationen zu retten, ist der sogenannte Seperator. Beispiel: Häufig wenn mein Kollege Jens Breitenstein und ich mal nicht weiterkamen (mag es sein, daß der Computer mal abstürzte, oder daß Carsten wieder eine Endlosschleife programmiert hatte), folgte das "Soll ich mal einen Zug fahren lassen?" Auf Jensens Schreibtisch stand nämlich eine kleine Lok mit vielleicht 50cm Schiene. Wenn man diese an den Anfang zog, fuhr sie die 50cm unter lautem Gebimmel ... Und Jens und Carsten wurden mal für ein paar Sekunden von dem Problem abgelenkt und konnten danach wieder entspannt weiterarbeiten. Ein Seperator hilft übrigens nicht nur bei Orgasitzungen, sondern in allen möglichen Situationen. Das menschliche Gehirn neigt nämlich dazu, bei Problemen in eine Dunkelschleife zu fallen, d.h. immer weiter an dem Problem zu knabbern (mit dem Kopf durch die Wand). Ein kleiner Seperator bringt ein paar Augenblicke, die das Gehirn nutzen kann, in andere Richtungen zu denken. Anderes Beispiel: bei einem Vortrag geriet der Vortragende sichtbar in einen BlackOut. Weiter ging es, als er sich kurz mit der Faust gegen die Brust klopfte: ein hörbarer Seperator.
Eine Möglichkeit für einen Seperator (und noch dazu eine Möglichkeit, mal was gemeinsam zu machen), ist die Rakete: alle Anwesenden sitzen hoffentlich, sonst wird es schwieriger. Zuerst klopfen alle mit den Fingern auf ihre Oberschenkel, und zwar leise, aber immer lauter werdend. Danach wird das gleiche mit der ganzen Hand wiederholt. Dann folgen die Füße: erstes leises, dann aber lauter werdendes Trampeln auf dem Boden. Als letztes folgt die Kombination: Hände und Füße gleichzeitig - natürlich wieder leise anfangend -; wenn es am lautesten ist, springen alle mit einem lauten "Hey" auf. Hört sich nach einer Kindergartenübung für Sozialtherapeuten an, ist aber sehr befreiend ...
- Ein etwas größerer Seperator ist die Pause. Es gibt schon einen Grund, warum in Schulen nach 45 Minuten 5 Minuten und nach jeweils 2 Einheiten 15 Minuten Pause gemacht wird. Der Mensch braucht hin und wieder mal eine Pause ... Pausen sollten regelmäßig gemacht werden, meistens ist es nach 3 Stunden Orga-Arbeit schon zu spät. Falls ihr ein ganzes Wochenende miteinander verbringt, solltet ihr auch an größere Pausen denken, in denen ihr andere Dinge tut. Beispielsweise ein Video gucken oder spazierengehen oder Mikado spielen ...
- Hin und wieder ist die Stimmung nicht so doll, manche sind gereizt, etc. Falls jemand mal 5 Minuten Ruhe braucht, muß nicht immer eine ganze Pause (die natürlich auch störend sein kann) ausgerufen werden, sondern derjenige kann auch (und sollte vielleicht) sich mal für ein paar Augenblicke zurückziehen (in den Garten, auf den Balkon ...). Die anderen sollten das dann auch akzeptieren.
- Achtet auch darauf, was ihr sagt. "Das ist doch Blödsinn" ist meistens sehr unproduktiv. Falls Du eine Meinung äußerst, dann sage sie als "Ich-Botschaft". Also: "Ich bin der Meinung, daß paßt da nicht." Damit nimmst Du etwas Druck aus der Aussage und greifst den anderen nicht so stark an.
- Und denkt daran, daß ihr vermutlich nicht alle Erfahrung in Projektarbeit aus dem Job habt ... Ihr veranstaltet LARPs als Hobby!

Planungsfragen

- [Entscheidungen](#)
- [technisches Vorgehen](#)

Entscheidungen

Tja, leider muß man Entscheidungen treffen. Hier kommen ein paar in ungeordneter Reihenfolge:

- Einigt euch auf ein Regelwerk. Und wie hart ihr die Regeln anwenden wollt.
- Soll jederorts und jederzeit **Spielzone** sein? Es empfiehlt sich, Klos und Duschen vom Spiel auszunehmen. Und gleichzeitig sollte man verbieten, daß sich Charaktere dorthin flüchten. Außerdem raten wir, das **Meucheln** von Charakteren im Schlaf zu verbieten. Das hat einen einfachen Grund: Affekthandlungen. Man weiß nicht, was Leute machen, die plötzlich aus dem Schlaf aufgeweckt werden. Vor unserem ersten CON haben wir einen SL bei einem Planungswochenende mit Hilfe einer Stangenwaffe geweckt. Wäre es keine Stangenwaffe gewesen, hätte der Weckende

zum Sani gemußt. Auch ein Tip: begrenzt Kämpfe, allein aus Haftungsgründen. Kämpfe in gefährlichem Gebiet sollen die Spieler lieber in ungefährliches Verlagern. Noch eine Idee: bei Kämpfen dürfen keine Fackelträger angegriffen werden. Das stört zwar das Spiel, und einige mögen damit mogeln wollen, aber die Verletzungs- und die Brandgefahr ist zu groß.

- Wie wollt ihr Diebstahl regeln? Hier gibt es das große Problem, daß die Real-Diebstähle zugenommen haben. Beispielsregelungen, die darauf Rücksicht nehmen, findet ihr unter .
- Soll die Anreise intime sein? Tip: laßt die Spieler erst mal außerhalb des Spiels ihren Kram in die Zimmer bringen bzw. die Zelte aufstellen. Spieler haben - besonders, wenn es um Ambiente-CONs geht - häufig viele Sachen dabei. Es macht keinen Spaß, damit intime durch die Gegend zu laufen. Denkt daran: Ritter werden eher mit Pferden gekommen sein, auf denen sie noch etwas transportiert haben, also haben sie mehr dabei, als sie tragen können. Der Nachteil von Intime-Anreisen ist, das man Spielern gleich zu Anfang Frust besorgen kann (wer schleppt schon gerne), und bei längeren Anreisen (mehrere Kilometer) auch Plattfüße. Nichts ist natürlich dagegen zu sagen, daß - nach dem die Spieler eingeräumt haben - die Charaktere noch mal anreisen. Und wenn ihr für euren CON unbedingt eine Anreise machen wollt, weil ihr dafür Plot habt, solltet ihr einfach in die Anmeldung dementsprechendes reinschreiben und auch in die Bestätigung, damit die Leute nicht zuviel mitbringen.

Noch ein Punkt gegen die Intime-Anreise: Nicht alle Leute sind pünktlich. Kann das Spiel losgehen, wenn noch einige fehlen? Stört es das Spiel, wenn welche zu spät reinkommen? Wenn eine der Antworten ja lautet, ist eine Intime-Anreise schwierig.

- Macht euch Gedanken über das Geldsystem. Ohne zu übertreiben: die Geldsysteme auf vielen CONs sind grundsätzlich unausgewogen. Hier liegt ein arges Problem: um ein wirklich funktionierendes System zu erstellen, sollte man erst einmal zehn Semester studiert haben (und zwar nicht Informatik). Da dieses so nebenbei nicht geht, müssen einfache Maßnahmen reichen. So sollte es unmöglich sein, daß die Diebesgilde innerhalb von zwei Tagen drei Viertel des Geldes hat, inkl. des Staatsschatzes mit Ausnahme der zurückgelassenen Portokasse. Es kann nicht sein, daß etwas, das so wichtig ist wie der Staatsschatz schlampig bewacht wird; daß dieser überhaupt in einer Burg zu finden ist, auf der so viel Pöbel ist wie auf vielen CONs. Genausowenig ist es richtig, daß der Hehler genug Geld hat, um alles einzulösen; wenn alle, dann alle. Außerdem sollte ein vernünftiger Hehler irgendwann mal kalte Füße kriegen, spätestens dann, wenn die Krone vor ihm liegt. In dem Fall ist es nicht falsch, der Wache einen Tip zu geben.

technisches Vorgehen

- Es empfiehlt sich, die Ergebnisse eines Planungstreffens protokollarisch festzuhalten, auch wenn sie nur kleinerer Art sind: "XY soll 5m Schnur kaufen, bis zu 100 Euro." Am besten sollten die Protokolle kopiert und an jedes Orga-Mitglied weitergegeben werden.
- Fangt rechtzeitig mit dem Bau von Sachen bzw. dem Schneidern von Gewandungen ein. Möglichst sollten diese Sachen 4 Wochen vorher fertig sein. Danach habt ihr noch genug zu tun, vor allen Dingen mit den Sachen, die nicht 4 Wochen vorher fertig sind.
- Die Zimmerbelegung solltet ihr vor dem CON fertigmachen. Auf dem CON entsteht leicht Chaos, und plötzlich finden irgendwelche Leute ihr Bett nicht mehr. Tausch von Plätzen solltet ihr nur zwischen zwei Spielern gestatten. Leute, die sich einfach woanders reinlegen, sollten wieder an ihren ursprünglichen Platz verwiesen werden. Es gibt auch ein Zimmerbelegungs-Formular zum [Download](#) .

spezielle CON-Arten

Für spezielle CONs muß man natürlich spezielle Dinge bedenken. Zum Beispiel bei ZeltCONs an Zelte ... und an genug Platz, die Zelte aufzustellen.

- [BurgCONs](#)
- [ZeltCONs](#)
- [LARPies](#)

BurgCONs

Für BurgCONs ist auf jeden Fall zu beachten: man braucht einen Belegungsplan. Es ist sicherlich einfach zu sagen: sucht euch selbst einen Platz, wir haben genug. Ist nur blöd, wenn der um 2 Uhr nachts angekommene durch die Zimmer schleichen muss, und auf den Betten dann möglichst auch noch überall Sachen von irgendwelchen Spielern liegen ... Sinnvoll ist also ein Belegungsplan. Dann könnt ihr vor Ort machen, Streß ersparen könnt ihr euch aber mit einem vorbereiteten Plan.

Auch die Beleuchtung ist interessant. Bei manchen Burgen ist es möglich, mit Kerzen auszuleuchten, bei anderen nicht, bei dritten wieder nur in manchen Räumen. Am schönsten ist natürlich, wenn die ganze Burg nur mit Kerzen und Laternen beleuchtet wird (denkt dann aber immer an die Brandgefahr!). Guckt auch, ob irgendwo Räume oder Gänge sind, die besser beleuchtet sein müssen ... eine dunkle Treppe zum Beispiel bedeutet Lebensgefahr für Teilnehmer, genauso irgendwelche Schächte.

Bei BurgCONs kommt es häufig auch zu Anfahrtsproblemen: der Burghof bietet Platz für drei Autos, der Parkplatz ist weiter unten. Da ist es dann ganz sinnvoll, wenn ihr das Be- und Entladen organisiert. Jeder Spieler ist froh darüber, wenn er seine Sachen nicht zu weit schleppen muss. Lasst die Leute also ruhig in den Burghof fahren, achtet dann aber darauf, dass sie die Autos auch wieder runterfahren.

ZeltCONs

- Der Zeltplatz muß groß genug sein: theoretisch reichen 3 qm pro Männchen, um dieses unterzubringen mitsamt dem Marschgepäck des Charakters. Aber: viele LARPer haben mehr mit als sie brauchen, Zelte müssen gespannt werden, und irgendwo muß man herlaufen. Und LARP-Zelte sind von unterschiedlicher Form und Größe, häufig auch sehr ambientig prunkvoll. Auf dem SummerSlaughter waren es schließlich und endlich 18 qm pro Person, und das war nicht zu viel. Man muß dabei übrigens auch die Form des Zeltplatzes berücksichtigen. Ihr könnt auch in der Anmeldung fragen, mit was für einem Zelt jemand kommt, und wieviel er da noch unterbringen kann (oder wieviel schon drin sind).
- Vergeßt nicht, für ausreichend Duschen und WCs (notfalls Dixieklos) zu sorgen.
- Müll: der muß nachher weg. Also braucht ihr Müllbeutel, und einen Ort, wo die dann landen. Und damit meine ich nicht den Wald, ich bin Greenpeace-Mitglied.
- Zelte bekommt man beispielsweise bei den Pfadfindern. Allerdings sind die Größenangaben mit Vorsicht zu genießen: ein LARPer mit Gerödel wiegt mindestens zwei Pfadfinder mit Rucksäcken auf!
- Zelte für Spieler stellen ist eine feine Sache. Nicht so schön - allerdings verschmerzbar - ist es, wenn Spieler, die ihre eigenen Zelte mitbringen, für diejenigen aufkommen müssen, die keine Zelte mitbringen. Ein Tip: ein kleiner Nachlaß für Leute mit eigenen Zelten.
- Auch eine Idee, um billig an Zelte zu kommen: laßt Leute billiger auf das CON kommen, wenn sie andere Leute bei sich unterbringen.

Allerdings solltet ihr sie erst den vollen Preis bezahlen lassen, und am CON-Ende etwas zurückgeben, wenn sie wirklich wen mit untergebracht haben ...

- Jedes Stück in Land in Deutschland gehört irgendjemandem, und das gilt auch für die Orte, an denen man gut zelten kann. Wenn ihr irgendwo im Wald oder auf einer Wiese zelten wollt, die kein offizieller Zeltplatz ist, dann müßt ihr vorher den Besitzer fragen (das ist meistens ein Bauer, oder das Land, oder ein Jagdpächter, oder ...). Manchmal muß man auch mehrere Stellen fragen, denn Eigentümer, Pächter und Bewirtschafter sind nicht immer der selbe. Das gilt auch für die Flächen, auf denen Autos oder Miettoiletten abgestellt werden.
 - Falls ihr einen nicht offiziellen Zeltplatz (also z.B. Wald) nehmt, dann solltet ihr tatsächlich prüfen (auch wenn ihr schon die Erlaubnis des Besitzers habt), ob dieser unter Naturschutz steht. Um in Naturschutzgebiet zelten zu dürfen braucht man eine Genehmigung. Das klingt zwar übertrieben, aber es ist schon vorgekommen, daß eine Orga eine Ordnungswidrigkeitsanzeige wegen zigfachen unerlaubtem Zelten bekam. Unerlaubt ist nicht nur das Zelten, sondern auch das gestatten des Zeltens und Feuer machen. Das gilt auch für die Flächen, auf denen Autos oder Miettoiletten abgestellt werden.
- In Bayern erteilt die Genehmigung übrigens die Untere Naturschutzbehörde des zuständigen Landratsamtes.

LARPIes

Erstmal: für LARPIe gibt es verschiedene Definitionen, für mich (und damit diese Seite) ist es ein kurzes CON von höchstens 1 Tag Länge, meistens sogar nur in den Abendstunden. Häufig finden LARPIes offen und ohne Vorheranmeldung statt, d.h. jeder kann kommen, der will.

Zwangsläufig kann man bei LARPIes viele Dinge nicht so machen. Bei ganz offenen LARPIes muß man die Charaktere noch einchecken und kann sich lange Diskussionen nicht leisten. Dann sollte man sinnvollerweise nur die nach dem Regelsystem möglichen Fähigkeiten zulassen und keine Diskussionen über den Charakter führen.

Für ein LARPIe mit Plot ist es sinnvoll, einen Zeitplan zu haben, der etwas dehnbar ist. Wenn es mal wieder länger dauert, hilft kein Snickers, aber ein kleiner Part, der weggelassen oder verkürzt werden könnte.

Wenn die Anzahl der Leute nicht klar ist, dann sollte der Plot nicht drauf ausgelegt sein, dass die Spieler von einer Überzahl NSCs umzingelt wird. Wenn nur 2 NSC da sind, ist die Übermachtssituation nicht so gegeben...

die Anmeldung und die Bestätigung

- [Einleitung](#)
- [die Einladung](#)
- [die Anmeldung](#)
- [Verteilen der Einleitung](#)
- [Wie finden wir NSCs?](#)
- [Bestätigung](#)
- [Beispiele](#)

Einleitung

Diese sollte möglichst früh losgeschickt werden, je eher, desto besser. (Allerdings sollte man zuerst die Örtlichkeit gemietet haben.)

Die Einladung sollte aus drei Dingen bestehen:

1. [die eigentliche Einladung](#)
2. [Anmeldebogen](#)
3. [Allgemeine Geschäftsbedingungen](#)

Die *eigentliche Einladung* besteht aus allem dem, was ihr den Spielern mitteilen wollt, Outtime-Infos wie Intime-Infos.

Auf dem Anmeldebogen trägt der Spieler seine Daten ein, er meldet sich verbindlich mit seiner Unterschrift auf dem CON an. Auf der Rückseite sollten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen abgedruckt sein. Über der Unterschrift des Spielers sollte der Satz "Ich akzeptiere die auf der Rückseite abgedruckten Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Veranstalters".

Für alle drei gibt es ein [Beispiele](#). Außerdem gibt es Musterformulare zum [Download \(Excel 5 und Word 6, in zip-Datei, 16 KB\)](#).

die Einladung

kann mehr als eine Seite lang sein, enthält meistens genau zwei Seiten. Bis auf den Intime-Anreißer und die Überschrift sollte eine normale, lesbare Schrift (Arial ist mein Favorit, aber auch andere wie Helvetica sind tauglich) verwendet werden. Für die beiden Ausnahmen kann man auch "schöne" antike Schriften nehmen. Aber: es sollte trotzdem lesbar sein.

Die Einladung sollte folgendes enthalten (z.B. in der angegebenen Reihenfolge):

- ganz oben: Titel, Datum und Ort, als Überschrift (also größer und möglichst fett gedruckt)
- ist es ein EinladungsCON oder ein offenes CON?
- einen Intime-Anreißertext ("Es war ein dunkler und stürmischer Tag. Plötzlich ...")
- die Begrüßung: Es ist sinnvoll, nach dem Anreißertext nicht direkt einzusteigen, sondern die Spieler erst mal anzusprechen:
- die wichtigen Informationen: Hier kommt alles hin, was ihr als wichtig erachtet. Beispiele:
 - Wo findet das CON statt? Mindestens der Ort und die Postleitzahl sollten angegeben sein, dazu wäre eine lockere Orientierung nicht schlecht. (Beispiel: 32756 Detmold, liegt 30 km südlich von Bielefeld)
 - Zelt-CON, Burg-CON oder andere Unterkunft
 - Jugendherberge oder nicht
 - Vollverpflegung, Halbverpflegung, Selbstversorgung: hier wäre auch ganz nett: wieviel Verpflegung gibt es (2 mal Eintopf pro Tag?)

- Dann sollte man doch noch selbst was mitbringen)
 - Getränke: gibt es Getränke, und gibt es sie kostenlos (häufig sind nicht-alkoholische Getränke kostenlos)
 - Gerade bei Zelt-CONs: werden die Zelte gestellt? Kann / soll man Zelte mitbringen? Sollen es Ambientezelte sein? Und was sind für euch Ambientezelte?
 - Um beim Ambiente zu bleiben: viele reden davon, und alle wollen was anderes... Schreibt einfach rein, was das für euch heißt. Beispielsweise: keine Igluzelte! Wir werden das Licht überall rausdrehen. (Kleine Anekdote: wir haben mal den Strom abgeschaltet. Leider funktionierte die Lüftung auf den Klos dann auch nicht mehr ...) Alle nicht-historischen Gegenstände werden mit Stoff abhängt oder weggelegt... Und so weiter.
 - auch bei ZeltCONs: gibt es Sanitäreanlagen (und wenn ja: feste WCs, Dixies, Wasserhahn, Duschen, etc. - und mit einem 100 Liter Boiler gibt es keine warme Duschen, zumindest nicht für mehr als 2 Teilnehmer ...)
 - Intime-Anreise ?
 - von wann bis wann geht das CON (nicht nur das Datum, auch die Uhrzeit): Hier geben wir im Normalfall Freitag abends bis Sonntag mittags an, die genaue Uhrzeit kommt dann erst in der Bestätigung
 - Regelsystem
 - Der erfolglose Appell: bitte schickt uns ein Foto und den Charakterbogen.
- das Finanzielle: wieviel kostet der CON eigentlich? Im Bereich Finanzen gibt es ein paar Ideen, wieviel man den verlangen sollte. Wenn ihr Preisstaffelungen macht, solltet ihr sie natürlich hier erläutern
- die Bankverbindung, an die die Spieler das Geld schicken sollen: Kontoinhaber, Bankname, Bankleitzahl, Kontonummer und das Stichwort. Vorschlag: als Stichwort sollen die Leute den Namen des CONs und ihren eigenen Namen angeben.

Für CONs, bei denen auch LARPer aus anderen Ländern erwartet wird, kann man gleich die internationalen Nummern angeben. Die sogenannte IBAN ist 22stellig: IBAN XX XX XXXXXXXX XXXXXXXXXX. Die ersten zwei XX sind der Ländercode (AT, DE usw), dann zweistellige Prüfziffer, dann einfach die bekannte BLZ und die Kontonummer hintereinander... wobei die Kontonummer evtl. durch vorangestellte Nullen auf 10 Stellen aufgefüllt werden muss (in DE, in AT auf 11 Stellen). Die Hausbank erklärt es sicherlich gerne.... (übrigens ein Tipp von Robert Waldhans, ich wäre von allein nicht drauf gekommen...)

Es hat tatsächlich mindestens eine Orga mal vergessen, die Bankverbindung anzugeben.

- eine Kontaktadresse, an die sich die Spieler wenden können. Packt alles drauf, womit sie euch erreichen können: Adresse, Telefonnummer, Handynummer, email, Fax, ... Aber denkt daran: wenn ihr die Handy-Nummer angibt, werden sie Euch anrufen! So sind Spieler. Vielleicht

Einige Orgas geben getrennte Einladungen für NSCs und für SCs aus, die meisten verzichten aber auf den Mehraufwand.

Gerade in letzter Zeit hat sich gezeigt, daß es sinnvoll sein kann, wenn Informationen über eure Spieleinstellung auf der Anmeldung stehen. Tatsächlich gibt es nicht nur eine Art von LARP . Es ist auch nicht schlecht, wenn ihr euch selbst mal über eure Einstellung klar wird. Es ist nämlich schlecht, wenn ihr erst auf dem CON merkt, daß ihr unterschiedliche Einstellungen habt. Interessante Punkte (einige davon könnten auch schon im benutzten Regelwerk enthalten sein):

- Wie sieht es mit dem Sterben aus? Dürfen SCs SCs töten? Dürfen NSCs SCs töten?
- Wie wird getötet: mit Todesstoß, nach bestimmter Punktzahl, nach einigen Minuten Verbluten? Nach Regelvorgabe, SL-Entscheid, oder darf der Spieler es selbst entscheiden?
- Habt ihr NSCs oder ist ein reines "SC gegen SC"-CON? Wenn ihr NSCs habt: haben sie feste Rollen oder switchen sie zwischen verschiedenen Rollen? Wie frei sind sie in ihren Entscheidungen?
- Inwiefern werden bei euch Handlungen dargestellt? Nehmen wir einen Magier, der einen Feuerball spricht. Reicht es, daß er sagt: Feuerball, 3 Punkte? Muß er dafür etwas aufsagen? Muß er Pyrotechnik benutzen? Oder haltet ihr den Spruch für gar nicht darstellbar?
- Wie hoch ist bei Euch der Magielevel? Da reicht es nicht aus "Low Fantasy" oder "High Magic" zu sagen, denn da versteht auch jeder was anderes darunter. Am besten sind Beispiele: Ist ein Lichtspruch schon etwas Außergewöhnliches? Laufen mehrere Leute mit Feuerbällen rum? Sind Todessprüche alltäglich? Was vielleicht auch nicht schlecht ist: denkt dabei auch an die NSC-Charaktere. Ein Low Level-CON mit einem Todesspruch-werfenden Endgegner ist vielleicht auch nicht das Wahre...
- Wie sehr orientiert ihr euch am Mittelalter (oder ähnlichen Quellen)?
- Spielt ihr wirklich 24 Stunden Intime an allen Orten, oder gibt es Ausnahmen (Tip: das Klo, nicht aber der Gang zum Klo! Auch Helden müssen mal 3,141528 + 3,141528.
- Eine schöne Idee: gebt den nächstgelegenen größeren Ort mit Postleitzahl an. Dann können potentielle Teilnehmer per Routenplaner gut suchen, wo das CON stattfindet.
- Müssen die Spieler dem Plot folgen ("Wenn die auf mein CON kommen, bei dem ich mir die Arbeit mache, müssen sie auch meinen Plot spielen"), sind Plots nur Angebote an die Spieler, oder gibt es gar keine Plots?
- Wie soll die Kooperation mit den Mitspielern sein? "Ihr müßt zusammenarbeiten" bis "Tut, was ihr für richtig haltet."
- Darf gediebt werden? Wie wird gediebt? (Vorsicht: es ist ungut, wenn jeder Dieb an alle Gegenstände ran darf, da ist dann schnell ein Realdieb dabei) Darf der Dieb das Gediebte behalten? Muß er der SL Bescheid sagen oder muß die SL sogar dabei sein?
- Gibt es sonstige Einschränkungen? Beispielsweise: nur gute Charaktere.

die Anmeldung

Der Anmeldebogen ist das Stück Papier, daß die Spieler zurückschicken sollen. Oben sollte "Anmeldebogen für *CON-Name* in *Ort* am *Datum*" stehen. Dabei solltet Ihr natürlich für den *CON-Namen* den Namen des CONs, für *Ort* ... ist schon klar, oder?

Auf dem Bogen sollten die Spieler eintragen:

- Name, Straße, Postleitzahl, Ort, Telefon (vielleicht auch Fax, email)
- Geburtsdatum: es ist immer interessant, ob jemand 18 ist. Bei Jugendlichen muß man nämlich einiges beachten zum Thema Haftung.
- Anreise: mit Auto/Zug/Ballon/Flugzeug: Zugreisende müßt ihr abholen. Wenn ihr das nicht wollt, solltet ihr das mit dem Zug weglassen. Schön ist es, wenn ihr "Ich biete/suche Mitfahrgelegenheit, X Plätze auf Route Y" draufschreibt, dann könnt ihr vielleicht ein paar Mitfahrten vermitteln. Kommt immer gut an.
- "Ich habe Allergien, Krankheiten, ähnliches (wichtig für Sanis)": geht euch gar nichts an? Stimmt eigentlich, es ist aber für eure Sanis und bei

schlimmen Notfällen für den Notarzt interessant. Es gibt tatsächlich Leute, die allergisch gegen Penicillin sind. Und denen sollten eure Sanis nicht Penicillin verabreichen. Mal abgesehen davon, daß Penicillin sowieso nicht von Sanis gereicht werden sollte ... Aber es gibt andere Allergien wie Erdnußallergie und andere Ärgernisse wie Asthma. Bei Carsten steht übrigens drauf: "Kann umkippen, wenn ich Blut sehe. Ein nasses Tuch oder ein bißchen Wasser auf den Kopf reicht aber, um mich aus der Bewußtlosigkeit zu holen." Von Träumen mit zuviel Blut also bei mir bitte absehen.

Das ganze ist übrigens wirklich nur für die Sanis interessant, allgemeine Ansprachen wie "Achtet auf XY, der hat ein Herzleiden" sollten nur dann gemacht werden, wenn derjenige wirklich damit einverstanden ist.

- "Ich bin Sanitäter." Solche Leute kann man immer gebrauchen, und meistens hat man zuwenige davon. Ein Sanitäter sollte übrigens mindestens eine Ausbildung als solcher haben. "Lebensrettende Sofortmaßnahmen am Unfallort" und "Erste Hilfe" reichen nicht aus.
- "Ich bin Vegetarier." Jugendherbergen wollen gerne vorher wissen, wieviel Vegetarier sie verköstigen müssen.
- "Ich möchte mit folgenden Spielern untergebracht werden:" LARPer lieben es, bei Bekannten untergebracht zu werden.
- Charaktername, vielleicht auch Rasse und Klasse (also: Zwergenkämpfer)
- und alles weitere, was ihr vielleicht regeltechnischer Natur wissen wollt, vielleicht CON-Tage oder Magiepunkte oder ...

Unter dem Einzutragenden sollten die genaueren Bedingungen vermerkt werden (z.B. Einsendeschluß, Ausschluß bei Widerstand gegen SL-Anordnungen, etc.). Es sollten dort mindestens die beiden Sätze stehen (oder ähnliches):

Ich erkenne die allgemeinen Geschäftsbedingungen des Veranstalters an und melde mich verbindlich zur Veranstaltung an.

Darunter müssen die Spieler dann mit Angabe von Ort und Datum unterschreiben, dann ist alles dingfest. Die Zeile für die Unterschrift muß ganz unten sein, denn nur das über der Unterschrift stehende gilt als anerkannt!

Allgemeine Geschäftsbedingungen

In den allgemeinen Geschäftsbedingungen solltet ihr euch gegen das schlimmste absichern. Denn: als Veranstalter seid ihr auch verklagbar! Aber es gibt Hoffnungen, daß das keiner macht, denn LARPer sind häufig nette Leute, die anerkennen, wenn man etwas nur als Hobby macht. Auf etwas sicherer Seite steht ihr übrigens, wenn ihr einen Verein gegründet habt, aber das ist ein anderes Thema.

Zusätzlich sollte man Sicherheitsregeln aufstellen. Diese muß man aber nicht mit der Anmeldung mitschicken, es reicht, dies bei Anforderung zu tun. Die Sicherheitsregeln sind eigentlich das, was auf jedem CON gilt: keine Kopftreffer, nicht auf fremde Grundstücke, also alles das, was jeder Mensch sowieso beachten muß. Eine kleine Anmerkung zum totalen Verbot von Blankwaffen: man darf Blankwaffen gar nicht unbeschränkt durch die Gegend schleppen. Darüber könnt ihr euch beim [Waffengesetz \(bei co2air.de\)](#) und auf den Seiten von [Tempus Vivit](#) und [Legende e.V.](#) informieren. Ein bißchen was steht auch unter [Recht](#).

Mehr über Sinn und Zweck der AGB und der Haftung von Veranstaltern steht unter [Recht](#). Es gibt auch ein [Musterbeispiel](#) für eine AGB.

Verteilen der Einleitung

Drei Verbreitungswege sind besonders gängig:

- Verteilung auf CONs
- Verschicken per Post
- Internet

Bei den beiden letzten ist jedoch ein bißchen was zu bedenken. Habt ihr euch schon mal geärgert, wenn euer Postkasten wieder platzte, weil 3 Möbelhäuser, 4 Einkaufsläden und 3 weitere Geschäfte euch schriftlich erklären wollten, was bei ihnen so toll ist? (Anmerkung: das Platzen ist mir übrigens wirklich mal passiert, das Schloß ihnen hat dem Druck des Briefträgers, der noch die ct reinstecken wollte, nicht ausgehalten) Das ganze nennt man Werbung, und viele sind genervt davon. Und wenn ihr Leute davon zu überzeugen versucht, wie toll eure CONs sind, dann ist das auch Werbung ... Deswegen: schreibt nur die Leute an, von denen ihr wirklich glaubt, dass sie interessiert sind (spart auch Porto). Und schreibt auf jeden Fall niemanden an, der euch untersagt, das zu tun - das kann nämlich teuer werden.

Letzteres gilt auch für email-Anmeldungen. Bei Emails fällt sowieso auf, daß einige Veranstalter nicht nachdenken. Führt euch zunächst vor Augen, daß die Empfänger von Emails 1. dafür bezahlen, eure Email zu bekommen, und 2. nicht 4 Minuten warten wollen, bis eure 1MB-Mail heruntergeladen ist. Das ist nämlich eher Negativ-Werbung.

Schickt die eigentliche Anmeldung möglichst nur Leuten zu, von denen ihr wißt, daß sie auf jeden Fall interessiert sind (also diejenigen, die schon die 3 vorherigen CONs mitgemacht haben, oder die euch letztes angesprochen haben: "Ich möchte auf jeden Fall ..."). Trotzdem sollte die Anmeldung nicht zu groß sein (100 KB, höchstens vielleicht 200 KB). Außerdem solltet ihr neben der Anmeldung, die ihr sicherlich als Attachment verschicken werdet, auch eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Informationen in der eigentlichen Mail bringen. Bei Leuten, bei denen ihr nicht wirklich sicher seid, ob sie am CON interessiert sind, verschickt besser nur ein Mail mit den wichtigsten Informationen und den Hinweis, wo die Einladung downloadbar im Netz liegt, oder daß ihr gerne die Anmeldung an sie verschicken würdet, wenn sie diese haben möchten.

Was sind jetzt die wichtigsten Informationen:

- Wann ist das CON?
- Wo findet es statt?
- Wer veranstaltet es?
- Wieviel kostet es?
- Wo kriege ich die eigentliche Einladung her? (z.B. Mail an die Orga, oder downloadbar auf Seite X)

Wie finden wir NSCs?

NSCs sollte man im Gegensatz zu Spielern immer direkt ansprechen. (Das heisst nicht, dass ihr Spieler nicht direkt ansprechen solltet, sondern dass NSCs halt besonders motiviert werden müssen.) Dann nimmt man nämlich gleich Leute, deren Spiel einem positiv aufgefallen ist. Man sollte sie so früh wie möglich direkt ansprechen - auf CONs, telefonisch, schriftlich oder auch per mail. Persönlich heisst auch: eine Massenmail macht nicht soviel

Eindruck wie ein "Hallo Carsten, wir machen da ein CON und wir wollen dich."

Die Einladung sollte man ihnen zuschicken/mailen, auch wenn sie diese schon auf dem CON bekommen haben, denn auf dem CON gegebene Einladungen werden sie verlieren. Zugeschickte allerdings auch. Deswegen und weil auch nicht jeder Zeit hat: spricht doppelt so viele an, wie ihr braucht, damit ihr nachher halb so viele habt, wie ihr braucht.

Wo wir schonmal dabei sind: Zur Zeit sind NSC's eine aussterbende Rasse, ich empfehle daher, die NSC's nur maximal zum absoluten Selbstkostenpreis oder sogar noch darunter (bei Finanzierung durch höhere Spielerpreise) zu holen, so ihr viele NSC's braucht, und davon hat man eigentlich fast immer weniger als nötig.

Einen guten, ausführlichen Artikel zu dem Thema gibt es unter [LARPWiki:NSCAcquirieren](#)

Bestätigung

Irgendwann weiß man dann, welche Leute auf das CON kommen können. Falls man zu viele Anmeldungen hat, sollte man den Leuten, die man leider nicht mehr reinnehmen kann, wenigstens eine Absage schreiben, das Geld zurücküberweisen, und ihnen die Möglichkeit geben, auf der Warteliste zu bleiben. Schließlich werden bis zum CON noch Leute ausfallen. Trust me, ich habe bisher nur ein CON erlebt, bei dem das nicht passierte (Söderland 3, alle 42 Teilnehmer kamen).

Die Bestätigung sollte 3 Wochen vorher spätestens rausgeschickt werden. Haben wir aber auch nicht immer geschafft...

Die Bestätigung sollte folgendes enthalten (z.B. in der angegebenen Reihenfolge):

- ganz oben: Titel, Datum und Ort, als Überschrift (also größer und möglichst fett gedruckt)
- vielleicht einen Intime-Anreißertext, denn der von der Einladung ist schon vergessen. Nehmt aber einen neuen, vielleicht eine Fortsetzung.
- die Begrüßung: Es ist sinnvoll, nach dem Anreißertext nicht direkt einzusteigen, sondern die Spieler erst mal anzusprechen:
- die wichtigen Informationen: Hier kommt alles hin, was ihr als wichtig erachtet. Beispiele:
 - Wo ist der Check-In? (wenn Ihr es schon wißt)
 - Falls Ihr Zimmerkaution nehmt: "Haltet bitte x Euro als Zimmerkaution bereit. (Bitte keine 50 Euro-Scheine)
 - Ab wann kann man anreisen? (Uhrzeit)
 - Wann beginnt und endet das Spiel? (ebenso: Uhrzeit)
 - Wird intime angereist?
 - Sollen die Leute noch was mitbringen? Beispielsweise: Ambiente-Geschirr oder -Kram, Bettwäsche (viele Jugendherbergen wollen keinen Schlafsack!)
 - Anreisebeschreibung!
 - Noch mal die Kontaktadresse(n), denn die Spieler haben die Anmeldungsunterlagen mittlerweile verbummelt. Wenn ihr gut vorbereitet seid, habt ihr auch eine Handynummer, unter der ihr auf dem CON zu erreichen seid. Die schreibt ihr dann gleich mit darunter.
 - ein paar grundsätzliche Regeldinge. Vielleicht: wo ist Spielzone (Klo und Duschen als Ausnahmen)
 - Nochmals der erfolglose Appell: bitte schickt uns ein Foto und den Charakterbogen.
 - Hinweis: "EC-Karten, Schlüssel, Geld und ähnliches bitte am Körper mit sich führen." Das ist vielleicht für den Barbaren doof. Aber Geld im Zimmer ist immer schön für den Real-Dieb.
 - Muss Müll wieder mitgenommen werden? Wenn ja: draufschreiben.

Auch hier gibt es Beispiele:

- Bestätigungen: [Söderland 4](#) , [Söderland 5](#); oder als DOC-Dateien: [Söderland 4](#), [Söderland 5](#)

Beispiele

Hier folgen einige Beispiele für Einladungen.

- [Söderland 4: die Einladung](#)
- [Söderland 4: die Anmeldung](#)
- [Söderland 4: die Bestätigung](#)
- [Söderland 5: die Einladung](#)
- [Söderland 5: die Anmeldung](#)
- [Söderland 5: die Bestätigung](#)
- [Einladung Söderland 4 \(als doc\)](#) (576 KB)
- [Bestätigung Söderland 4 \(als doc\)](#) (147 KB)
- [Anmeldung Söderland 5 \(als doc\)](#) (145 KB)
- [Bestätigung Söderland 5 \(als doc\)](#) (164 KB)

Söderland 4: die Einladung

Zuerst kam die Veithihatith, und keiner konnte sie aussprechen. Dann folgte die Snoboltavardagi, und gestandene Männer weinten, als sie versuchten, ihre Zungen mit dem Wort in Einklang zu bringen. Bleibt nur die Frage: wie lautet die korrekte Aussprache für

Söderland IV:

Thorrablotsveizla

EinladungsCON in Söderland

22.1.1999 bis 24.1.1998

<p>Arngrimm: Met oder nicht Met, das ist hier die Frage! der Feiern ist zu wenig. Meine Kehle wird vertrocknen, die Götter werden zürnen!</p> <p>Snorri: Das letzte Fest kein Mond ist her das nächste wird bald dem Frühling gegeben.</p> <p>Arngrimm: Ob ein Fest von Göttern gewollt oder bestimmt durch Männerdurst es sollen erscheinen der Herr der Elgin und Lars Iskialson in meiner Burg! Die kräftigsten meiner Krieger werden füllen die große Halle. Sagt, daß die Zeit gekommen ist für ein Fest mit viel Speis und Trank.</p> <p>Gisli: Freudengesang aus der Halle das Lied der Nordmannen erklingt. Das Feuer leuchtet weit in die Nacht, es tanzen Bjarne und Sigrlinn.</p>	<p>Bjarne: Nein! Sigrlinn: Ja!</p> <p>Björn: Schmückt die Halle, entzündet das Feuer und vor allem - holt den Met.</p> <p>Borgar: Im Schnee werden wir zeigen dem Iskialson die Jagd. Und der mächtige Wanst des Arngrimm läßt den Elgin fliegen.</p> <p>Snorri: Nun gut, dann wollen wir mit einem Fest Schwermut und Winter vertreiben.</p> <p>Arngrimm: Schickt fort die Boten und laßt verkünden: Eine Feier wird stattfinden!</p> <p>So weit, mit rauher und ungeschickter Feder, verfolgte unser sich verbeugender Autor diese Geschichte. Nehmt sie mit Wohlgefallen, und laßt alsbald ihr folgen mehr als nur die schnöden Worte.</p>
--	---

Määäht ...
... oder nicht määäht ...
... das ist hier die Frage.

Nach einem kleinen Ausflug findet das Söderland IV endlich mal wieder auf Burg Bilstein (pardon: auf der Skalleborg) statt. Und wie so häufig haben die Söderlander nur ein Ziel: FEIERN! Dafür sind sie auch bereit, ein neues Fest zu kreieren. Doppelt Met hält eben besser.

Das Spiel beginnt am Abend des 22. Januar 1999 und endet am 24. Januar 1999.

Anmeldung und Bezahlung:

Dieses Mal können „nur“ 28 Spieler dabei sein. Deswegen: melde Dich möglichst schnell an, um auch einen Platz zu bekommen!!! Mit der Bezahlung kannst Du natürlich etwas länger warten als mit der Anmeldung. Da wir aber auch gerne ein bißchen sicherer planen würden, kostet der CON bei Bezahlung

- bis zum 15.11.1998 130 DM,
- bis zum 11.1.1999 150 DM,
- auf dem CON 170 DM (bitte ab dem 11.1. nicht mehr überweisen, könnte nicht rechtzeitig ankommen).

Solltest Du erst auf dem CON bezahlen können, ruf bitte zwei Wochen davor an, ob noch ein Platz frei ist.

nicht vergessen:

- ein Foto
- einen Charakterbogen

Von vielen haben wir sowas natürlich schon. Trotzdem wäre es ganz interessant, wenn wir einen ergänzten Charakterbogen kriegen können - wenn irgendwas seit dem letzten Mal passiert ist.

Ach, nebenbei: wer uns vorher keinen Charakterbogen schickt, wird auf dem CON halt keine Fähigkeiten haben - aber wer braucht die schon.

SL und Orga:

Teil 4 der Söderland-Story managen Jutta (Thordis) und wieder Monika (Oonah). Für irgendwelche Ideen, auch plotmäßig, sind wir immer ansprechbar. Jeder, der gerne etwas einbringen möchte, ist herzlich willkommen! Falls es euch interessiert: wir spielen wieder nach dem Manticore-Regelwerk. Sollte es schon jemand auf den letzten CONs (Söderland 2 und 3) gebraucht haben, kann er es der SL und den Mitspielern erklären. Regeln sind ja so schön, wenn man sie nicht braucht.

Hier noch mal die wichtigsten Daten:

<p>Preis bis zum 15.11.98 130 DM bis zum 11.1.99 150 DM in bar vor Ort 170 DM</p>	<p>Anreise FR 22.1. Abreise DO 24.1. Spielort Burg Bilstein nahe Olpe</p>
<p>Bankverbindung: VLAD e.V. Kto.-Nr. XXX Sparkasse Detmold (BLZ XXX) Stichwort: Name + Söderland 4</p>	<p>Anmeldungen und Fragen an: Jutta Peill Straße und Hausnummer PLZ und Ort Telefon email</p>

Das ganze kann man sich auch als [Word-Datei](#) ansehen.

Söderland 4: die Anmeldung

Wo im Original ein Kästchen zum ankreuzen war, steht hier nur ein X

Anmeldebogen für Söderland IV: Thorrablotsveizla auf Burg Bilstein vom 22.1.1999 bis 24.1.1999.

Name:
Straße:
PLZ, Ort :
Tel. & Fax, Email:
Geburtsdatum :

Ich gestatte VLADe.V. meine Adresse & Tel.Nr. anderen Veranstaltern zur Verfügung zu stellen : ja nein

Charaktername : _____

Ich reise mit dem . . . Auto/Zug an.

Ich biete Mitfahrgelegenheit (Anzahl: ; Route:).

suche Mitfahrgelegenheit ab .

Ich habe Allergien, Krankheiten oder ähnliches (wichtig für Sanis):

Ich bin Sanitäter, und stehe für alle schlimmen Fälle zur Verfügung.

Ich brauche ein MANTICORE 2.0 Regelwerk : ja nein

Ich hätte gern vegetarische Verpflegung : ja nein

Ich möchte mit folgenden Spielern untergebracht sein :

Und hier noch ein paar weitere, sehr wichtige Fragen:

Ich brauche Infos: Söderland-Info (gegen 2 DM Kopierkosten - nur für Söderlander)

sonstige: _____

Dieses Blatt bitte möglichst schnell und vollständig ausgefüllt an uns zurückschicken, da dies der einzige Weg ist, um sich für Söderland IV anzumelden. Schreibt den Lebenslauf Eures Charakters bitte auf ein gesondertes Blatt und legt dieses der Anmeldung bei. Vergeßt auch nicht, ein Foto mitzuschicken! (Das ist wichtig für den Stammbaum!)

Den Bestimmungen der Spielleitung ist in jedem Fall Folge zu leisten - Verstöße gegen diese können zum Ausschluß von der Veranstaltung führen.

Ich erkenne die allgemeinen Geschäftsbedingungen des Veranstalters an und melde mich verbindlich zur Veranstaltung an.

Ort, Datum Unterschrift

Das ganze kann man sich auch als [Word-Datei](#) ansehen.

Söderland 4: die Bestätigung

Anmeldebestätigung für die porrablotsveizla auf Burg Bilstein vom 22.1.1999 bis 24.1.1999

Söderland in Winter: da gibt es nur wenig zu tun. Eigentlich nur Saufen, Prügeln und das, was Aris gerne machen würde. Und eine Gelegenheit, wieder beim Hugnirspak mitzusaufen - die sollte man ausnutzen.

Jedoch gab es da ein Gerücht: der dicke Arngrimm, der schließlich eingeladen hat, wurde vor einigen Tagen auf dem Weg nach Westen gesehen, in der Begleitung von mehreren Drui. Will er gar nicht auf seine eigene Feier kommen?

häufig wurden die Elgin kurz vor dem Erreichen ihres Reiseziels Opfer widriger Umstände. Gerüchteweise kann man vor lauter Spähern den Wald nicht mehr sehen.

Das Einchecken wird einfach und schnell sein, da keine Fähigkeiten abgecheckt werden müssen. Entweder haben wir Deine Fähigkeiten - besser die Deines Charakters - schon bekommen, oder Du hast sie nicht.

Halte bitte 20 DM als Zimmer- und Getränkekaution bereit (und bitte keine 100 DM-Scheine!).

Wir wollen dieses Mal aktiv sein. Anfangen wollen wir SPÄTESTENS 21.00 Uhr, anreisen könnt ihr ab 18.00 Uhr. Deswegen wird in den Sonntag reingespielt, bis 14.00 Uhr wahrscheinlich.

Auch dieses Mal gibt es wieder die alltäglichen Infos:

- Alle Deine Aktionen machst Du auf eigene Gefahr ! Dafür hast Du auf dem Anmeldebogen unterschrieben. Leider nicht mit Blut. J
- Sollte irgendwann einmal auf dem Con reale Gefahr für Leib und Leben bestehen, hat jeder Spieler das Recht und die Pflicht den Befehl „Stop“ zu geben, woraufhin sämtliche Aktionen sofort einzustellen sind (aber bitte nicht nur zum Scherz).
- Destruktives oder unfaires Spielen, sowie Handeln gegen die Anweisungen der SL führt zum Ausschluß vom Spiel.
- Vollatexwaffen sind wie immer wegen mangelnder Sicherheit verboten !
- Echte Waffen sind zwar sehr schön, haben auf unseren LARPs aber nichts zu suchen. Ausnahmen sind Messer und Dolche, die Du mit Dir rumschleppen darfst und mit denen Du Deinen Braten schneiden kannst, die aber ansonsten in der Scheide bleiben. Das Conan-Superschwert aus dem ALDI muß zu Hause bleiben.
- Gespielt wird nach Manticore-Regelsystem 2.0. Heißt: wir spielen mit dem Manti-Kampfsystem (u.a.: einhändig geführte Waffen machen 1 Punkt, zweihändig geführte 2 Punkte, dreihändig geführte 3 Punkte - wir grüßen hiermit die Gentechniker unter Euch -, Kampfstäbe machen auch nur 1 Punkt). Sonstige Regeln sind ziemlich unnötig. Meucheln können nur ausgebildete Leute (und die gibt es doch nicht?): andere verursachen auf die normale Meuchel-Weise eine schwere Wunde am Hals (der Betroffene ist noch zwei Minuten bei Bewußtsein, kann aber wegen der Wunde nicht sprechen und verblutet innerhalb von zehn Minuten). Meucheln ist natürlich nur außerhalb von Kämpfen möglich (also von hinten ran, oder schnell von vorne - und nicht das machen, was Aris machen möchte)! Magie: wer kann das schon? Generell gilt für Fähigkeiten: spiel erst mal mit dem, was der andere Dir sagt (also ich hab Dich jetzt geheilt, und die Wunde heilt in 6 Stunden). Und wenn Dir irgend etwas Spanisch vorkommt, wende Dich danach an die SL, ohne das Spiel zu stören.

-
- Spielzone ist alles außer den Toiletten, Duschen und den Zimmerschränken. Allerdings kann ein verfolgter Charakter an keinem dieser Orte Zuflucht suchen. Meucheln oder andere Attacken sind in Spielerzimmern bei real schlafenden Spielern nicht erlaubt. Zwar mag das unfair erscheinen, dient aber nur der allgemeinen Sicherheit, da es schon des öfteren vorgekommen ist, daß der so unsanft Geweckte vor Schreck um sich schlug oder sich im Affekt anderweitig zur Wehr setzte. Gegenstände, die augenscheinlich nicht zum Spiel gehören(z.B. Zahnbürsten, Bargeld, Verhütungsmittel, Medikamente), dürfen nicht gediebt werden. Verstau am besten alle wichtigen Dinge wie Freundinnen und Clearasil im Schrank, da sind sie sicher.
 - Der Raucher ist ein nettes Wesen, wenn er nicht (wie schon häufig vorgekommen) seine Kippen mitten ins Ambiente wirft (oder einfach irgendwo auf den Boden). Nicht nette Raucher werden mit zwangsweise 1 Stunde als Luigi der Straßenkehrer oder aber dem Abzug der Zimmerkaution bestraft. Für nette Raucher gibt es vor der Festhalle Ascheneimer.und in der Festhalle auch eine Raucherecke mit Aschenbechern. Wer Monika Zigaretten gibt, kriegt Ärger mit Carsten.
 - Rauchmelder sind geile Dinger: sie gehen los, die Feuerwehr kommt, und ihr habt kein Taschengeld mehr. Deswegen: auf dem Zimmer sollte man auf alles Feurige verzichten.
 - Spielgebiet ist der untere Teil der Burg (vor allem die Feierhalle) und der Wald.
 - Schärpen tragen wir immer gerne:
 - zwei rote Schärpen: SL, der nicht im Spiel ist
 - eine rote Schärpe: SL, der zwar mitspielt, aber auch angesprochen werden kann
 - gelbe Schärpe: Charakter, der nicht von jedem gesehen werden kann
 - weiße Schärpe: NSC, der out-of-game ist

Mitbringen:

Tja, und folgendes solltest Du mitbringen:

- Gute Laune, Lust zum Spiel
- Trinkhörner und eigenes Geschirr (Bretter, Schüsseln, Schalen)
- Wäsche zum Wechseln und nicht Frieren (es ist Winter, es ist Dunkel, wir tragen unsere Sonnenbrillen, und es sind 252 Meilen nach Thaskar)
- ein paar Felle und Ambientedecken
- Bettwäsche (Spannbettuch, Kissen- und Bettbezug): für Leihbettwäsche werden 10 DM verlangt (DJH...); Outdoor-Schlafsäcke und ähnliches sind verboten - wer einen benutzt, wird vom Herbergsvater gebissen und von uns in die Folterkammer der Burg eingeladen. (ACHTUNG: SOLCHE SACHEN DARF MAN NUR MACHEN, WENN MAN EINEN NETTEN HERBERGSVATER WIE HERRN SAGAFE VON BURG BILSTEIN HAT))
- Gastgeschenke in flüssiger oder fester Form, Beutestücke
- Musikinstrumente
- Handarbeiten und Basteleien
- Pfeile, Bogen, Schwerter (aus Latex)

Ach ja, die Anreisebeschreibung:

Du findest die Bilstein schon alleine. Oder nicht? Fahr einfach auf die A45 (führt von Frankfurt nach Dortmund und umgekehrt). Die Abfahrt ist Olpe/Lennestadt. Dort geht es auf die B55 in Richtung Lennestadt. Nach 18km oder ca. 15 Minuten immer auf der B55 kommt der Ort Bilstein (Achtung: irgendwo zwischen Abfahrt und Bilstein steht vor einer Brücke eine Blitze). Direkt nach der Ortseinfahrt geht es links steil bergauf zur Burg. Bitte parkt auf dem erstmöglichen Parkplatz. Dann nimmst Du die Beine in die Hand, und gehst durch das Tor. Auf der rechten Seite ist ein kleines, unscheinbares Torhaus. Dort findest Du das SL-Zimmer und den Check-In. Und hoffentlich einen Computer.

NEBENAN WAR AUCH EIN BILD DER ANREISEBESCHREIBUNG

Wir freuen uns schon auf Dich

Monika und Jutta, Sascha und Carsten

Das ganze kann man sich auch als [Word-Datei](#) ansehen.

Söderland 5: die Einladung

Wie der Wind verbreitet sich die Botschaft durch das Land: der Jarl ist nicht mehr Jarl! Arngrimm Blutaxt legt die schwere Last ab. Wer wird sein Nachfolger?

Söderland V: StóraVorþingið* auf Burg Bilstein vom 24.3.2000 bis 26.3.2000 ein CON für Alt- und Neu-Söderlander

Einst sprachen diese, die das Land eroberten:

Mächtiger Slottir, du führtest uns in dieses fruchtbare Land. Deine Axt spaltete den Häuptling Vestengarths, deine Stimme versetzte die feigen Hunde des Südens in Schrecken, dein Anblick ließ sie erzittern wie Gräser im Wind. Nun werden wir in diesem Land bleiben. Nyland soll es heißen, das neue Land, und Söderlander werden die Herren des Landes sein. Sei du aber der Jarl der Nylander, sei du der Erste unter den Freien.

Später sprachen diese, die sich die Nylander nannten:

Mächtiger Arngrimm, Sohn Slottirs, dein Vater ist eingegangen in das Heerlager der Götter. Noch einmal wird er kämpfen in der Dritten Schlacht, doch ein anderer muß die Schlachten schlagen im Reiche der Menschen. Sei Du der Nachfolger deines Vaters in Wort und Tat, sei du der Bändiger der Axt und deines Volkes, der Behüter des Landes und seiner Schafe. Sei Du der Jarl der Nylander, sei Du der Erste unter den Freien.

Doch nun ist die Zeit gekommen, den dritten Jarl Nylands zu wählen. Slottir war der Eroberer des Reiches, doch er starb im Kampfe. Arngrimm war der Bewahrer der Einheit, doch er ist des Amtes müde. Wer wird den beiden folgen? Griseldis wird die neue Herrin des Hugnirspak, und sie ist die würdige Nachfolgerin ihres Vaters. Doch es mehren sich die Gerüchte, daß nicht nur sie alleine Anspruch auf die Herrschaft erhebt...

Das Thing wird entscheiden.

Für Neu- und Alt-Söderlander?

Kurz und trocken: Jau. Dieses Mal geht es um alles, nämlich um den Titel des Jarls. Zur Erinnerung: der Hersir ist der Anführer eines Stammes - zum Beispiel des Hugnirspaks. Der Jarl hingegen herrscht über eine der 5 söderlandischen Provinzen. Bislang stellte der Hugnirspak seit der Besiedlung Nylands (na ja, seit der Eroberung) den Jarl: erst Slottir, dann sein Sohn Arngrimm. Und jetzt Griseldis?

Es soll ja Leute geben, die nicht dieser Meinung sind. Und selbst wenn alle einer Meinung sind, muß doch das Thing über den neuen Herrscher entscheiden.

Das Thing: Tausende von Nylandern stimmen über den Jarl ab. Tausende? Dieses Mal ist es etwas anders. Die Drui und die Goden haben beschlossen, daß jeder Stamm nur 5 Stimmberechtigte zum Thing schicken darf. Warum? Das haben sie nicht gesagt. Doch es gibt Gerüchte über große Gefahren, die das Land bedrohen. Deswegen: jeder Stamm kann auch mehr als 5 Leute schicken (von denen nur 5 mitbestimmen dürfen), wenn er noch welche zu Hause erübrigen kann. Der Hugnirspak selbst ist als Gastgeber auch mit mehr als 5 Personen da. Auch gibt es Gerüchte, daß nicht alle Stämme zum Thing kommen werden. Undenkbar?

Für die „alten“ Stämme - den Hugnirspak, die Elgin und die Aegissynir (sowie die Ulfaerir und die Formenn, die ja auch schon mal aufgetaucht sind) - gilt es, erst einmal 5 Leute zu bestimmen, die würdig sind, den Stamm zu vertreten.

Doch es werden auch neue Stämme da sein, kleine Stämme, die bisher eher unbekannt im Schatten der Großen lebten. Ist jetzt die Zeit gekommen, denen mal zu zeigen, was viele Kleine zusammen können?

Für neue Spieler gibt es also zwei Möglichkeiten: einen Platz bei den alten Stämmen; aber auch eine „maßgeschneiderte“ Rolle in einem der neuen Stämme.

Anmeldung und Bezahlung:

Auch dieses Mal können wahrscheinlich „nur“ 50 Spieler dabei sein. Deswegen: melde Dich möglichst schnell an, um auch einen Platz zu bekommen!

Auch die Bezahlung ist entscheidend bei der Frage, wer denn alles kommen kann.

kannst Du natürlich etwas länger warten als mit der Anmeldung. Da wir aber auch gerne ein bißchen sicherer planen würden, kostet der CON bei Bezahlung

· bis zum 10.1.2000 135,00 DM, (NSC's 115,00 DM)

· bis zum 4.3.2000 155,00 DM, (NSC's 135,00 DM)

Danach kann nur noch nach Absprache mit der SL bezahlt werden, allerdings sind das dann schon 175,00 DM (NSC's 155,00 DM).

Leute, die ohne Anmeldung (und Bestätigung) auf dem CON ankommen (auch Tagesgäste), werden wieder nach Hause geschickt.

nicht vergessen bei der Anmeldung:

· ein Foto

· einen Charakterbogen

Von vielen haben wir natürlich schon ein Foto und einen Charakterbogen. Trotzdem wäre es ganz interessant, wenn wir einen ergänzten Charakterbogen kriegen können - wenn irgendwas seit dem letzten Mal passiert ist.

Ach, nebenbei: wer uns vorher keinen Charakterbogen schickt, wird auf dem CON halt keine Fähigkeiten haben - das soll jetzt allerdings keine Aufforderung dazu sein, uns keinen Bogen zu schicken.

SL und Orga:

Auch beim 5. Mal kommen wieder Jutta, Monika und Carsten zum Einsatz. Für irgendwelche Ideen, auch plotmäßig, sind wir immer ansprechbar. Jeder, der gerne etwas einbringen möchte, ist herzlich willkommen! Gespielt wird wieder nach dem Manticore-Regelwerk. Wir arbeiten übrigens gerade an dem neuen Regelwerk für Magier in Söderland!

Hier noch mal die wichtigsten Daten:

Preis bis zum 10.1.2000 135 DM (NSC 115 DM) bis zum 4.3.2000 155 DM (NSC 135 DM) in bar vor Ort 175 DM (NSC 155 DM)	Anreise FR 24.3. ab 18 Uhr Abreise SO 26.3. Spielort Burg Bilstein nahe Olpe
Bankverbindung: VLAD e.V. Kto.-Nr. 800 177 Sparkasse Detmold (BLZ 476 50 130) Stichwort: Name + Söderland 5	Anmeldungen und Fragen an: Jutta Peill Monika Kusch Straße Straße PLZ Ort PLZ Ort Telefon Telefon Fax Fax Email Email

Deine Söderland-Orga

Monika, Jutta und Carsten

*Und hier lüften wir auch gerne wieder die Schleier zweier Mysterien: die Aussprache und die Bedeutung des Titels unserer Veranstaltung ! Es tut uns übrigens sehr leid, daß wir dieses Mal trotz intensiver Nachforschungen keinen längeren Zungenbrecher zustande gebracht haben!

Aussprache: STOURAHWOHRTHINGITH. Bedeutung: „Das große Frühjahrsthing“

Das ganze kann man sich auch als [Word-Datei](#) ansehen.

Söderland 5: die Anmeldung

Anmeldebogen-Beispiel 2: Söderland 5

Wo im Original ein Kästchen zum Ankreuzen war, steht hier ein q.

Anmeldebogen für

Söderland V: StóraVorþingið

auf Burg Bilstein vom 24.3.2000 bis 26.3.2000.

Name / Geburtsdatum :

Straße / PLZ, Ort:

Tel. & Fax, Email:

Ich gestatte VLAD e.V. meine Adresse & Tel. Nr. anderen Veranstaltern zur Verfügung zu stellen : ja q nein q

Charaktername/Clan _____

Ich reise mit dem . . . Auto q Zug q an.

Ich q biete Mitfahrgelegenheit

(Anzahl___ ; Route: .

q suche Mitfahrgelegenheit ab .

Ich habe Allergien, Krankheiten
oder Ähnliches (wichtig für Sanis):

q Ich bin Sanitäter, und stehe für
alle schlimmen Fälle zur Verfügung.

q Ich brauche ein MANTICORE 2.0 Regelwerk

q Ich hätte gern vegetarische Verpflegung

Ich möchte mit folgenden Spielern untergebracht sein :

Und hier noch ein paar weitere, sehr wichtige Fragen:

q Ich brauche Infos:

q Söderland-Info

(Vers. 3.0 = Vers. 2.0 + Schöpfung) (5 DM)

q die Schöpfung (2 DM)

q Länder der Mittellande (7 DM)

q Länder der Mittellande als Diskette (2 DM)

qsonstige:

q Ich komme als Spieler

q in einem der „alten“ Clans

qich möchte gerne einen der „neuen“ Clans bevölkern und benötige dazu nähere Infos von der SL

q Ich komme als NSC

Ich spiele gerne Rollen als: qKämpfer qSchaf

qAmbienterolle qSonstiges _____

Ich habe lieber q wechselnde Rollen

q durchgehende Rollen

q eine Rolle im Verborgenen

q eine Rolle im Vordergrund

q eine gruppenbezogene Rolle

q Ich möchte lieber alleine arbeiten

q Ich renne, laufe etc. gerne mal

q Ich bin eher ein Tagmensch q Nachtmensch

q Ich baue und bastle gerne

q Ich könnte Folgendes noch mitbringen : _____

Dieses Blatt bitte möglichst schnell und vollständig ausgefüllt an uns zurückschicken, da dies der einzige Weg ist, um sich für Söderland V anzumelden. Schreibt den Lebenslauf Eures Charakters bitte auf ein gesondertes Blatt und legt dieses der Anmeldung bei. Vergeßt auch nicht, ein Foto mitzuschicken! (Das ist wichtig für den Stammbaum!)

Den Bestimmungen der Spielleitung ist in jedem Fall Folge zu leisten - Verstöße gegen diese können zum Ausschluß von der Veranstaltung führen. Ich erkenne die allgemeinen Geschäftsbedingungen des Veranstalters an und melde mich verbindlich zur Veranstaltung an.

Ort, Datum Unterschrift

Das ganze kann man sich auch als [Word-Datei](#) ansehen.

Söderland 5: die Bestätigung

Anmeldebestätigung für Söderland 5:

Storavorthingith

(oder Hinnfeitiaathtara)

auf Burg Bilstein vom 24.-26.3.00

Vormeen zu nennen; doch was wollen die Ulfaerir, und was will Lars Iskialson, der Hersir der Aegissynir? Und kann sich der Hugnirspak auf die Elgin verlassen? Und neuerdings gibt es noch das Gerücht, daß Erik vom Helgeclan - mit gerade 6 Kriegeren der wohl kleinste Clan Nylands - auch nach der Würde und Bürde strebt...

Und wieder ein Con über die „unbesiegbaren, verschrobenen, starrköpfigen, schlemmenden, raufenden und stets zu Späßen aufgelegten“ Söderlander. Dieses Mal werden ein paar Clans dabei sein, die bisher nicht aufgetreten sind: Thing is Thing, da hilft nichts. Und bitte denkt daran: auf der Reise zum und vom Thing, sowie auf dem Thing selbst sind Morde und solche Kleinigkeiten nicht so gerne gesehen. Die Bestrafung ist hart: Tod oder gar Verbannung. Sollte also nicht auffallen.

Ablauf:

Ab 18.00 stehen wir zum Einchecken bereit (für NSCs schon ab 15.00). Das Einchecken wird wie immer schnell und unbürokratisch sein. Halte bitte 10 DM als Zimmerkaution bereit (keine 100 DM-Scheine!).

Ab 20.00 Uhr geht es dann los, u.a. mit einer kleinen Einführung über die einzelnen Clans. Schließlich haben die meisten schon wieder vergessen, daß Bjarne der Sohn des Vetters des Enkels des Schwippschwagers... Direkt nach diesen Übungen beginnen wir mit dem Spiel. Dabei verzichten wir dieses Mal auf eine förmliche Anreise, damit alle so schnell wie möglich im Spiel sind.

Freitags dürfen die Clans noch mal wichtige Dinge klären. Unter anderem: wer vertritt den jetzt welchen Clan auf dem Thing.

Samstag gibt es tagsüber ein paar leibliche Übungen für Krieger und solche, die sich dafür halten.

Samstag abends gibt es dann das Thing. Einerseits soll dort der Jarl gewählt werden. Dabei werden großartige Diskussionen der Art „Nein“, „Ja“, „Doch“, „Ich bin aber stärker“ erwartet. Aber auch andere rechtliche Streitereien können dort geklärt werden. Und Sonntags ist dann Ausschlafen und Abreisen angesagt.

Auch dieses Mal gibt es wieder die alltäglichen Infos:

- Bei realer Gefahr für Leib und Leben hat jeder Spieler das Recht und die Pflicht den Befehl „Stop“ zu geben, woraufhin sämtliche Aktionen sofort einzustellen sind
- Die Liste der zum Spülen verdamnten hängt ab Freitag abend aus.
- Destruktives oder unfaires Spielen, sowie Handeln gegen die Anweisungen der SL führt zum Ausschluß vom Spiel. Vollatexwaffen sind wie immer auf unseren Cons wegen mangelnder Sicherheit verboten ! Echte Waffen sind zwar sehr schön, haben auf unseren LARPs aber nichts zu suchen. Ausnahmen sind Messer und Dolche, die Du mit Dir rumschleppen darfst und mit denen Du Deinen Braten schneiden kannst, die aber ansonsten bitte in der Scheide bleiben.
- Als Kampfsystem nehmen wir Manticore 2.0 (u.a.: einhändig geführte Waffen machen 1 Punkt, zweihändig geführt 2 Punkte; Kampfstäbe auch nur 1 Punkt). Sonstige Regeln sind unnötig. Meucheln können nur ausgebildete Leute: andere verursachen auf die normale Meuchel-Weise eine schwere Wunde am Hals (der Betroffene ist noch zwei Minuten bei Bewußtsein, kann aber wegen der Wunde nicht sprechen und verblutet innerhalb von zehn Minuten). Meucheln ist natürlich nur außerhalb von Kämpfen möglich! Magie kann hoffentlich auch keiner. Generell gilt für Fähigkeiten: spielt erst mal mit dem, was der andere sagt (also ich hab dich jetzt geheilt, und die Wunde heilt in 6 Stunden). Und wenn euch irgendetwas Spanisch vorkommt, wendet Euch an die SL, ohne das Spiel zu stören.
- Spielzone ist alles außer den Toiletten, Duschen und den Zimmerschränken. Verfolgte Charaktere dürfen an keinem dieser Orte Zuflucht suchen. Meucheln oder andere Attacken auf real schlafende Spieler ist nicht erlaubt. Das dient der allgemeinen Sicherheit: manch unsanft Geweckter wird sich im Affekt auf unschöne Weise zur Wehr setzen. Gegenstände, die augenscheinlich nicht zum Spiel gehören (z.B. Zahnbürsten, Bargeld, Verhütungsmittel, Medikamente) dürfen nicht gediebt werden. Verstaubt am besten alle wichtigen Dinge im Schrank, da sind sie sicher.
- Schärpen tragen wir immer gerne:
 - zwei rote Schärpen: SL, der nicht im Spiel ist
 - eine rote Schärpe: SL, der zwar mitspielt, aber auch angesprochen werden kann
 - gelbe Schärpe: Charakter, der nicht von jedem gesehen werden kann
 - weiße Schärpe: NSC, der out-of-game ist

Mitbringen:

- Gute Laune, Lust zum Spiel
- Wäsche zum Wechseln und nicht frieren - Felle und Decken
- Bettwäsche (Spannbettuch, Kissen- und Bettbezug): Achtung, für Leihbettwäsche werden 10 DM verlangt !!!
- Handtücher: Leihhandtücher kosten 1 DM !!!
- Ambientedecken
- Trinkhörner und eigenes Geschirr (Bretter, Schüsseln, Schalen)
- vielleicht ein paar LARP-Waffen, man ist schließlich Söderlander: Pfeil und Bogen Schwert, Axt, Wurfspeer

Ach ja, die Anreisebeschreibung:

Rauf auf die A45 (Dortmund - Frankfurt und umgekehrt). Dort bis zur Abfahrt Olpe/Lennestadt. Dann auf der B55 Richtung Lehnestadt. Viel Spaß mit der Blitze nach 1-2km! Nach 15 Minuten kommt Bilstein. Am Ortsende geht es rechts hoch Richtung Jugendherberge. Oben gibt es auf der rechten Seite einen Parkplatz. Parkt bitte dort und kommt zu Fuß hoch. Das zweite Gebäude auf der linken Seite ist die Festhalle des Hugnirsclans. Das kleine Gebäude auf der rechten Seite des Tores enthält des SL-Zimmer.

Kontaktadressen:

Jutta Peill, Adresse, Telefonnummer, email

Monika Kusch, Adresse, Telefonnummer, email

Wir freuen uns schon auf Dich

Jutta, Monika, Carsten und Sascha

Söderland im WWW:

<http://www.palandun.de/soederland.html>

Söderland-Mailingliste:

www.onelist.com/community/Soederland oder

email an Soederland-subscribe@onelist.com

Das ganze kann man sich auch als [Word-Datei](#) ansehen.

Einladung Söderland 4 (als doc)

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Bestätigung Söderland 4 (als doc)

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Anmeldung Söderland 5 (als doc)

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Bestätigung Söderland 5 (als doc)

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Spieler und ihre Charaktere

- [Spieler annehmen](#)
- [Spieler-Charaktere](#)

Spieler annehmen

Manchmal haben Orgas das Glück und gleichzeitig Pech, daß sich mehr Spieler anmelden, als Plätze da sind. Da muß dann eine Auswahl getroffen werden. Als Hauptkriterium würde ich dabei Freundschaften nennen. Es gibt keinen Grund, Unbekannten den Vorzug vor guten Freunden zu geben, ihr macht keine professionelle Veranstaltung, sondern eine Veranstaltung für ... Freunde. Ein zweites Kriterium ist natürlich, wer das Geld bezahlt hat. Danach sollten aber die Charaktere nicht unbeachtet bleiben. Welche Charaktere passen besonders auf die Veranstaltung, welche stören eher? Gruppen sollten zusammenkommen können, allerdings nur bis zu einer bestimmten Grenze (man kann dann auch sagen: Hört mal, ihr könnt leider nur 8 Leute schicken).

Spieler-Charaktere

Ihr solltet auf jeden Fall von den Spielern Charakterbögen verlangen. Diese bestehen aus zwei Teilen: der Charaktergeschichte - die ihr beim [Plot](#) gut verwenden könnt - und den Fähigkeiten.

Manchmal übertreiben Spieler etwas mit ihren Charakteren. Dann muß man diese, bzw. deren Fähigkeiten, etwas beschneiden. Das ist euer gutes Recht. Ihr dürft beim Genehmigen von Fähigkeiten nicht willkürlich wirken. Alle Spieler müssen gleich behandelt werden. Wenn zwei Magier gleich mächtig sind, dann sollte man nicht dem einen den Feuerball streichen, und dem anderen nicht. Um einheitlich zu wirken, sollte möglichst einer aus der Orga (oder zwei zusammen) das Streichen übernehmen. Wenn mehrere es machen, kostet es zuviel Zeit (wenn alle zusammen daran arbeiten), oder es wird ungleichmäßig (wenn ihr euch die SCs aufgeteilt habt).

Falls ihr generell etwas gegen gewisse Magie habt (z.B. Auracheck), könnt ihr auch gewisse Magieveränderungen in eurem Hintergrund festlegen. Zum Beispiel halt, daß der Auracheck nicht funktioniert. Dann braucht ihr den Charakteren diese Fähigkeit nicht zu streichen. Aber: wenn die SCs es nicht können, sollten es die NSCs auch nicht können!

Wenn man die Fähigkeiten genehmigt hat, ist aber noch nicht alles zu Ende. Normalerweise gehen Spieler noch auf weitere CONs, nachdem sie den Charakterbogen geschickt haben. Deswegen sollte es die Möglichkeit geben, Fähigkeiten nachgenehmigt zu bekommen. Um euren Aufwand niedrig zu halten, sollten die Spieler bis 5 Tage vor dem CON bei Euch anrufen (oder mailen), um euch noch neue Fähigkeiten mitzuteilen. Das hat den Vorteil, daß ihr euch die Diskussionen auf dem CON sparen könnt. Wenn jemand auf dem CON kommt und sagt: "Ich hätte da noch die Fähigkeit ...", könnt ihr mit gutem Recht das Nachgenehmigen verschieben, bis ihr als SL dafür Zeit hat. Heißt: ihr macht das nicht beim Einchecken, sondern erst während des laufenden CONs, wenn ihr mal Zeit habt.

Man muß auch darauf achten, daß die NSC-Rollen und SC-Rollen möglichst gleichbehandelt werden. Es ist nicht witzig, wenn ein hochgespielter SC-Charakter plötzlich sich wie ein Anfänger vorkommt, weil die NSC-Rollen omnipotent sind. Gerade beim letzten ist Vorsicht geboten. Omnipotenz führt meistens dazu, daß die SCs sich gegängelt fühlen. "Das müssen sie aushalten, die sollen sich nicht so haben", mag man denken. Aber wollt ihr noch Spieler für euer nächstes CON?

Auf der anderen Seite muß man natürlich aufpassen, daß kein einzelner Spieler das ganze Con auseinandernehmen kann.

Es gibt auf CONs immer wieder Spieler, die mehr können, als die SL erlaubt. Eine Idee ist, das Spieler Fähigkeitskärtchen bekommen, die sie während des CONs mitnehmen müssen. Falls ausgespielte Sachen fraglich sind, dann kann man auf der Karte nachgucken.

Resourcen

In diesem Kapitel gibt es einiges über Resourcen. Was braucht man für LARPs, und wo kriegt man es her?

- [Fundus](#)
- [Sanitäter - deine Freunde und Helfer](#)
- [Selbst Essen kochen](#)
- [Musik auf CONs](#)
- [sonstige Resourcen](#)

Fundus

Ein paar Dinge, die ihr im Fundus haben solltet:

- Schminkkasten mit Inhalt (mal minimal gedacht):
 - Fett- und Wasserschminke - bei Fettschminke auch Abschminke (Nivea oder Vaseline) und Fixierpuder

- Schwämmchen, um die Schminke aufzutragen
- Pinsel
- Wasserschalen zum Auswaschen und Anfeuchten
- Mastix
- Pflgettücher (Penaten)
- Kunstblut: kann man übrigens selber machen. Dann solltet ihr aber testen, ob es auch wieder abgeht...
- Latexnarben: die sind schneller als schminken
- Bartkrepp
- Kajal oder Dermatographen: z.B., um Falten oder Runzeln zu schminken
- farbige Haarsprays
- Requisiten und Kostüme
- Abhängstoffe: wenn ihr auf der Burg Dinge nicht sehen wollt, bzw. nicht wollt, daß die Spieler sie sehen, könnt ihr sie leicht mit dunkelblauem oder schwarzen Stoff abhängen. Den gibt es mit ein bißchen Glück irgendwo mal für 1 Euro pro Meter.
- Für jeden SL ein SL-BasisSet. Das besteht vor allen Dingen aus einer Umhängetasche oder etwas ähnlichem. Darin sollten sein:
 - Taschenlampe
 - Feuerzeug
 - Notizblock und mindestens zwei Stifte
 - SL-Schärpen, falls ihr diese Kennungsmöglichkeit benutzt
 - Funkgeräte, falls vorhanden
 -
 - Geduld
 - einen Zettel mit den Notfalltelefonnummern (Polizei, Krankenhaus, Notarzt) und der Anfahrsbeschreibung zum nächsten Krankenhaus
 - Handy (spätestens dann wichtig, wenn ihr die Notfallnummer rauskramt)
 - einen kleinen Sanipack (muß nicht gleich der ganze Sanikoffer sein)
- Nebelmaschine inklusive Nebelfluid: ist mittlerweile normal auf CONs - ihr könnt sie aber auch bei anderen Veranstaltern oder bei Spezialläden ausleihen
- Fotoapparat (wenn es geht; neuerdings: Digitalkamera)
- Leihwaffen (eigentlich für NSCs; aber wenn ihr nett seid, auch für Spieler)
- Fußmatten und grobe Bürsten. Das ist tatsächlich ernst gemeint. Wenn es draußen matschig wird, dann tendieren auch die Jugendherbergen dazu, innen drin sehr dreckig zu werden. Und nachher dürft ihr das dann vielleicht wegmachen. Deswegen: möglichst Fußmatten vor die Türen legen (falls nicht eh schon welche da sind), und Bürsten daneben legen. Das minimiert den Dreck.

Da er recht voll wird, gibt es eine kleine Seite zum Thema

[Sanikasten](#)

Falls ihr Musik oder andere Effekte benutzen wollt, gibt es auch noch ein paar Tips zum Thema [Ressourcen](#).

Sanitäter - deine Freunde und Helfer

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Selbst Essen kochen

Es würde ja auch verwirren, wenn Monika und Carsten mal nicht ans Essen denken.

- Wichtig: natürlich ist es schön, wenn man das Essen mit in die Geschichte einbezieht. Vorsicht! Auf einem kleinen CON haben NSCs die Suppe leicht vergiftet (natürlich nur Intime). Die mußte natürlich weggeschüttet werden (auch intime). Als dann eine halbe Stunde später die neue Suppe kam (die outtime sehr der anderen ähnelte), wollte kaum einer davon essen: der Magen war doch etwas dümmel als gedacht.
- Genauso solltet ihr Euch stark überlegen, ob ihr Essen und Getränke mit Intime-Geld bezahlen laßt. Und zwar aus mehreren Gründen:
 - Bei Voll- oder Teilverpflegung haben die Spieler ein Anrecht auf das Essen. Wenn die Charaktere nicht bezahlen können, müßt ihr also
 - Genauso schadet es euren Getränkeinnahmen, wenn ihr Intime-Geld nimmt. Die Charaktere überlegen schon, ob sie sich etwas leisten wollen. Und dann kauft der Spieler halt keinen Met, obwohl er gerne würde ... Das ist dann eine Abschätzungssache: lieber im Spiel konsequent oder Finanzen konsolidieren ...
- Denkt daran, daß LARPer mehr essen als Schulkinder. Macht die Jugendherberge vorher darauf aufmerksam, daß international anerkannte Mastschweine kommen - vor allen Dingen bei Kalorienraubenden Action-CONs. Vielleicht könnt ihr auch das Frühstück mit Hefezopf und Nutella ergänzen und erweitern.
- LARPer verzichten auch mal gerne auf 8 Uhr-Jugendherbergsfrühstück. Ein Brunch ist natürlich genial: wenn das Frühstück bis Mittags stehen bleibt und zwischenzeitlich ergänzt wird, kriegt jeder was ab.
- Sorgt für genug zu trinken. Bei Kälte vor allen Dingen für Heißes (Tee, Kaffee). Ein Heißwasserkocher, Tee und Kaffee können auch um 4 Uhr morgens durchgefrorenen oder übermüdeten, aber glücklichen NSCs eine Freude bereiten.
- Laßt NSCs eher früher als die SCs essen - wenn das Plot- oder Platztechnisch nötig ist. Wenig ist ärgerlicher, als stundenlang durch den Wald zu hetzen und dann nur noch Krümel zu kriegen.
- Ein guter Tip sind wohl auch Mitternachtssuppen. In Jugendherbergen gibt es meistens einen Zeitplan mit Betonung für junge Leute mit gesundem Schlaf: Essen um 8, 13 und 18 Uhr. Der LARPer wird um Mitternacht aber wieder hungrig.
- Süßigkeiten können als Energiespender dienen. Die SL nimmt Spenden entgegen...
- Vor allen Dingen sollten SL daran denken, daß sie auch essen und trinken müssen. Wenn der Körper anfängt, zu zittern, ist da was wesentliches vergessen worden. Ein SL steht unter besonderen Streß und sollte mindestens 3 Liter am Tag trinken. Alkohol ist dabei kritisch: verzichtet möglichst auf Alkohol, höchstens ein kleines Bierchen oder Metchen zum Einschlafen. Beim Essen (und beim Schlafen) sollten es SLs wie Bundeswehrosoldaten halten: wenn die Gelegenheit da ist, dann sollte man sie nicht verstreichen lassen. Beim Schlafen ist übrigens ganz sinnig, wenn sich die SLs absprechen.
- Die gute Laune geht auch bei LARPern häufig durch den Magen. Deswegen tröstet ein Festbankett über vieles hinweg, selbst ein sonst nicht so toll laufendes CON wird aufgewertet. Nachteil sind natürlich höhere Kosten.

Oh, wie wohl ist mir in Jugendherberge ... aber manchmal lohnt es sich finanziell mehr, die Leute selbst zu verköstigen, und man geht in Selbstversorgerhäuser. Auch bei ZeltCONs kann man Vollverpflegung meist nur selbst (oder mit teurem Catering-Service) bewerkstelligen. Man sollte,

wenn es die Möglichkeit gibt, immer das Verpflegungsproblem abwälzen und nicht selber machen, außer, am hat wirklich Ahnung davon. Zu oft ist es auf Cons schon zu Hungersnöten gekommen, und das beeinträchtigt die Stimmung ganz enorm. Wenn es aber wirklich sein soll:

- Überlegt euch: könnt ihr für 100 Leute kochen? Das ist schwieriger, als 50 mal soviele Spaghetti zu kochen wie Zuhause.
- Essen kochen dauert immer länger als geplant.
- Habt ihr Gerätschaften zum Kochen? Schön ist natürlich, wenn diese bei Selbstversorgerhäusern da sind, aber häufig sind sie nicht ausreichend. Und nicht jeder sammelt 50 Liter-Kochtöpfe wie Misses Barbara Bihler. Außerdem braucht ihr genug Geschirr und Besteck für die Meute. Die Kosten für den Kauf solcher Gerätschaften werden leicht überschätzt: selbst ein Nudelsieb in der Megagröße kostet schon mal schlappe 80 Euro. Ihr könnt natürlich ein kleines nehmen, dann solltet ihr aber 3 Tage vorher anfangen zu kochen.

Auch zur Taverne solltet ihr euch Gedanken machen.

- Wenn ihr nicht Flaschen rausgibt, sondern "richtigen Ausschank" macht: nehmt einen Meßbecher mit! Es ist häufig schwierig, die Größe eines Horns zu schätzen.
- Gedanken zur Abrechnungsweise gibt es bei [Finanzen](#) wieviel sie kosten sollten.

Musik auf CONS

Der Einsatz von Musik aus dem CD-Player auf CONS ist kritisch. Manche finden das sehr irritierend, andere finden es nicht so schwierig, sich die Musiker dazuzudenken, falls es mittelalterliche Tanzmusik ist, oder sich die Musik als Intime nicht produziert vorzustellen, falls es Begleitmusik für Gruselszenen oder Schlachtszenen ist. Musik kann man im CD-Handel bekommen, Eindrücke für mittelalterliche Musik gibt es z.B. bei [Lady Fenia](#) oder auf der Seite des Landes [Kirson](#). Für Horror-Effekte oder für Untermalung von Schlachten eignen sich vor allen Dingen Soundtracks. Beispiele sind:

- Vangelis, zum Beispiel 1492 (für Dramatik)
- Bram Stokers Dracula (Horror, Träume)
- The Others (Horror, Schreckeffekte)
- Interview mit einem Vampir (Träume)
- Mike Oldfield, Enya (Träume)
- Gladiator (Schlacht)
- Carmina Barana (von Orff)
- Henry V (glorreich; Schlachten)
- Jean Michel Jarre
- Clannad: Robin of Sherwood
-
- Lord of the dance (das Step-Ding)
- weitere Soundtracks aus dem Fantasy-Bereich

Natürlich müßt jeder selbst sehen, welche Musik er für welches Ereignis mag.

Praktisch sind natürlich Geräusch-CDs mit Effekten. Zum Beispiel: Käuzchenschreie, Wasserplätschern, Hundegebell, etc. Ähnliches kann man im Internet erreichen, beispielsweise über die Suche bei [Google](#) Ergebnisse ohne Sound dahinter kommen (falls es 2423 Tierstimmenimitatoren gibt, die eine Webseite haben), dann kann man das z.B. mit dem Zusatz "mp3" oder "wav" einschränken. Andere Quellen sind FileSharing-Systeme wie Shareaza, Kaaza, Gnutella oder edonkey. Oder die Spezial-Suchmaschine [findsounds.com](#).

Auch interessant: wenn euch bei einem Computerspiel ein Soundeffekt gefällt, liegt der meistens als wav-Datei im Spielverzeichnis...

sonstige Ressourcen

Es wäre natürlich schön, wenn es eine Seite gebe, in der man Links oder Adressen für alle möglichen Ressourcen findet. Zum Beispiel: ich als Veranstalter brauche unbedingt Dixie-Klos für mein CON, und die Adressen der Anbieter finde ich dann auf der Seite ... Das ganze ist allerdings zuviel [Händlerliste der LARP-Info](#)

der richtige Ort. Ansonsten helfen die [Gelben Seiten](#) oder [Google](#) geeignete Seiten. Ich empfehle mal spontan die [Tipp-Sektion auf den Mittellande-Seiten](#) Ein paar speziellere Sachen sind:

- [Rezepte.net](#): hier sind sehr viele recht brauchbare Rezepte zu finden
- [Projekt Gutenberg](#) sammelt alte, nicht mehr urheberrechtlich geschützte Schriften. Da kann man einiges finden, mit dem man die CON-Bibliothek aufpolieren kann.

die Checkliste

Achtung, diese Checkliste enthält nicht alles aus den Texten, aber hoffentlich das wichtigste.

- zu Beginn
 - SLs und Orga-Leute zusammensuchen
 - CON-Art festlegen (Hofhaltung, Action...)
 - Ort und Zeit festlegen; Vertrag darüber machen
 - mit Zeltlagerbesitzer oder Herbergsvater klären: wie sieht es mit Müll aus? Wie müssen Zimmer gesäubert werden? etc.
 - Anzahl der Teilnehmer und Preis festlegen (Kalkulation)
 - Mailingliste oder andere Kommunikationsmittel für Vorbereitung festlegen
 - Einladung schreiben und verschicken
- verschiedenes
 - Veranstalterhaftpflichtversicherung besorgen

- Regelwerk festlegen
- Konto einrichten
- Orgahelfer besorgen (meist besondere NSCs)
 - Sanitäter (häufig genug NSCs und SCs, die Sanis sind)
 - Tavernenleute
 - Schminker
 - Koch suchen (falls ihr selbst kochen wollt)
- NSCs anwerben
- Spieler suchen
- Plot schreiben
- Gegenstände besorgen
 - Dixies und Duschen - falls euer Zeltplatz ohne Toilette und Dusche ist
 - Requisiten, Kostüme, Waffen, Abhängstoffe etc. kaufen oder bauen/basteln/schneiden
 - Schminkkasten besorgen
 - Zelte besorgen
 - Sanizeug (falls die Sanis das nicht mitbringen)
 - Quittungsblock, Kasse
- Bestätigung schreiben und verschicken
- kurz vor CON benachrichtigen oder klären
 - Polizei, Feuerwehr, Ordnungsamt
 - Förster
 - Wo ist das nächste Krankenhaus?
 - bei Getränkehändler vor Ort Getränke bestellen (am besten liefern lassen)
- kurz vor CON vorbereiten
 - SL-Ansprache und erste NSC-Besprechung
 - Aufbauplan machen
 - ungefähren Ablaufplan machen
 - Zimmereinteilung machen
 - Kleingeld besorgen
- vor dem TimeIn
 - Einchecken
 - Aufbauen
 - Waffenchek und Ausrüstungskontrolle
 - gefährliches Gelände absichern
 - NSC-Besprechung
 - SL-Ansprache
- während des CONS
 - auf Spüldienst achten
 - streuen auf glatten Wegen
- nach dem Timeout
 - Auschecken
 - Aufräumen
 - Müll entsorgen
- nach dem CON
 - Pizzaessen
 - Nachtreffen

während des CONS

- [der Vortag](#)
- [Checkliste: mitnehmen](#)
- [Der Aufbau](#)
- [Der Check-In](#)
- [Waffenchek](#)
- [Die SL-Ansprache](#)
- [Die Orga](#)
- [Der Plot](#)
- [Technickecke](#)

der Vortag

Es ist empfehlenswert, als SL schon einen Tag vorher dazusein. Man hat einfach mehr Zeit für Aufbau und NSC-Einweisungen.

die Anfahrt

-
- Gerade, wenn der CON in der Pampa stattfindet, könntet ihr so nett sein, und den Spielern den Weg ausschildern. Sicherheitshalber solltet ihr aber vorher Polizei oder irgendeinen anderen Zuständigen fragen, bevor ihr 2m durchmessende "Hierher"-Schilder vor die Tempo 70-Schilder stellt.

Checkliste: mitnehmen

Es empfiehlt sich, vorher eine Checkliste der mitzunehmenden Gegenstände anzufertigen. Beim Einpacken braucht man dann nur abhaken. Das

Vorhandensein/Vollständigsein der Gegenstände sollte in der Woche vorher kontrolliert werden, bei einigen (Schminkkasten) sollte dies sogar ein Monat vorher geschehen. Darauf könnten/sollten unter anderem draufstehen:

- alles aus dem [Fundus](#)
- Ordner mit Anmeldungen und Charakterbeschreibungen und/oder -bögen
- ein paar leere Anmeldebögen für Nachrücker und leere Charakterbögen für Zweitcharaktere (für den Fall, daß der Erstcharakter hops geht)
- Ordner mit sonstigem Material (Plot, Verträge)
- Kasse: es empfiehlt sich eine Geldkassette - mit Inhalt zum Wechseln !!!
- Müllbeutel (irgendwie muß man ja auch aufräumen)
- Heißwasserkocher, Tee und Kaffee
- eine Liste, wo was aufgebaut werden soll
- Behälter für Fundsachen

Der Aufbau

- Aufbau der Einrichtungen ("Ambiente") - alle Räume sollten vor Ankommen des Spielers fertig sein
- Anbringen von
 - Fallen
 - Geheimtüren
 - Fahnen
 - Schlüssell und Schlösser
 - Gesteine und Pflanzen (da kann man übrigens simulieren mit Hilfe von Plastikpflanzen und normalen Steinen, die man mit bestimmten Zeichen als besondere kennzeichnet)
 - und was auch immer: Gräber, Steckbriefe, ...
- möglichst eine NSC-Besprechung, wenn schon viele NSCs angekommen sind; spätestens 2 Stunden vor Ankunft der Spieler. Wenn es erst während des Spiels möglich ist, am besten ein paar NSC im Spiel lassen.
- wichtige Szenen, fest eingeplante Auftritte möglichst vorher einmal proben.
- Check: vollständige Ausrüstung
- Proben fester Auftritte
- SL-Autos so auf den Parkplatz stellen, daß sie wegfahrbar sind. Denn: man muß immer mal was holen können, und vielleicht auch mal einen Kranken wegfahren können.

Der Check-In

Für das Einchecken sollten genügend SL bereitstehen. Je nachdem, wieviel Vorarbeit geleistet, wieviel Zeit zum Einchecken bleibt, etc. ändert sich natürlich die Menge der benötigten SL. Es sollte mindestens 1 SL, möglichst mit Helfer permanent da sein.

- Aufgaben beim Einchecken
 - Prüfung, ob bezahlt wurde
 - Einnehmen der Zimmer-/Zelt-Kaution (falls Ihr eine Kaution nehmt)
 - letzte Charakterfragen. Es ist sinnvoll, Charakterbögen schon vor dem CON zu checken und per email abzuklären.
 - [Waffencheck und Rüstungscheck](#)
 - Ausgabe des Spielgelds
 - letzte Info austeilern, falls ihr sowas habt
 - Zimmerzuweisung
 -
 - Spüldienst bekanntgeben
 - unter Umständen Autonummern notieren (falls jemand falsch parkt, weiß man wenigstens, wer es ist)

Spezielleinweisungen für bestimmte NSC-Gruppen (Banditen, Orks ...) sollten früh ausgeteilt werden; ebenso Anweisungen für Einzel-NSCs.

Unter Umständen ist es sinnvoll, die Sache aufzuteilen, gerade bei großen CONs. Beispielsweise eine Aufteilung zwischen Charakterdingen und Spielerdingen, d.h. zwischen Charakterfragen und Waffencheck auf der einen, Zimmereinteilung und Finanziellem auf der anderen Seite. Oder die Aufteilung zwischen NSCs und SCs. Oder nach Alphabet. Aber das letztere ist dann doch schlecht, wenn gerade 5 Meiers aus einem Auto steigen, und 5 Müllers aus dem anderen.

Ich nehme bei CONs mit mehr als 50 Teilnehmern immer einen Computer mit, der taucht mehr als irgendwelche Liste. Wenn ein Laptop vorhanden ist, dann gut so, denn der kann auch mal ohne Netz betrieben werden. Sowas kann man auch mal mieten oder ausleihen.

Waffencheck

Zum Waffencheck gehören noch zwei Bedenklichkeiten zum Anfang.

Der Spieler als Gefahrenquelle

Eine Waffe an sich ist noch keine Gefahr. Die liegt nur darum. Schlimm ist es erst, wenn ein Mensch damit rumspielt. Und das ist auch ein Hauptproblem beim LARP-Kampf: man kriegt keine Waffe absolut sicher. Der Mensch dahinter kann noch genug Mist bauen.

Es gibt verschiedene Ansätze

Es gibt keinen einheitlichen Waffencheck. Vieles hängt auch von den Vorlieben des Checkers ab. Ein gutes Beispiel ist dabei die Frage, ob weicher oder harter Schaumstoff verwendet werden soll - beides hat Vor- und Nachteile. Deswegen können hier auch nicht die ultimativen Waffencheck-Richtlinien stehen - wenn schon die Experten streiten... Es gibt zwei bekanntere Ansätze, die wir für sinnvoll halten:

1. Die www.larp-schmiede.de bietet die wahrscheinlich ausführlichste Waffenchek-Anleitung im Netz.
2. Die LARPZeit hat mit einigen Veranstaltern zusammen Waffenchek-Richtlinien herausgegeben. Leider konnte ich die bisher nicht im Netz finden. Sie sind in LARPZeit 4 zu finden.

Gerade bei letzterem Ansatz haben aber Veranstalter kundgetan, nicht mitzumachen, aus teilweise sehr verständlichen Gründen. Es kommt einfach auch auf den Spielstil des Veranstalters und vor allen seiner Spieler an.

Tips zum Nahkampf-Waffenchek

- Achtung: wenn ihr Waffen beim Waffenchek kaputtmacht, kann es gut sein, daß ihr sie ersetzen müsst. Deswegen: vorher selbst kundigmachen, wie man Waffencheks durchführt. Die 90 Grad-Drehung der Spitze, wie sie mancherorts durchgeführt wird, kann nicht nur dazu führen, daß die Waffe kaputtgeht, sondern auch dazu, daß ihr zahlen müsst.
- Der Kernstab soll sicher verstaut sein. Man fühlt an den Schlagseiten der Waffe entlang und schaut ob sich irgendwo die Schaumstoffmatten lösen, oder ob es Risse gibt. Dann schaut man sich die Spitze an. Oftmals ist die Spitze kurz vorm abbrechen oder der Kernstab ist nur 0,5cm vom Ende der Waffe entfernt. Solche Waffen sind natürlich nicht sicher. Auch interessant: Wie schwer ist die Waffe?
- Am wichtigsten ist das Checken der Spitze, ob die Verbindung zwischen Schaumstoff und Stab fest ist. Dazu kann man die Spitze ans Ohr halten und leicht die Spitze hin- und hierbiegen (wirklich nur leicht, bei schlechten Waffencheks sind schon mehr Waffen kaputtgegangen als im Spiel ...). Wenn es kratzt, ist Vorsicht geboten, sollte es richtig laut kratzen, ist die Waffe kaputt. Problem: die Einschätzung, was laut ist, kann man nur mit etwas Erfahrung treffen ...
- An der Spitze sollten ca. 2 Finger Abstand bis zum Kernstab sein, von außen mindestens 1 1/2 Finger. *Anmerkung von Bruder Egberth:*

zur Spitze (anderthalb Finger). Die Gefahr an der Spitze besteht nämlich nicht so sehr im geraden Durchstoßen der Mittelschicht sondern im Abknicken der Spitze und Durchstoßen der (regelmäßig dünneren) Deckschicht. Die Gefahr des Abknickens wird aber umso größer, je weiter der Kernstab vor der Spitze endet."

- Die Waffe muss geschmeidig sei. Die Waffen sollten vernünftig mit Talkum oder Silikonspray behandelt sein, da Waffen die nicht präpariert sind, bei Körpertreffern Brandwunden erzeugen, und sollten zwei solcher Waffen aufeinandertreffen schnell zur Desintegration ebendieser führen. Also: Immer geschmeidig bleiben.
- Waffen sollen keine anderen Gefahren aufweisen. Dazu zählen Morgensterne mit langen Ketten (um den Hals schlingen), spitze Ecken und Dornen (Können ins Auge gehen). Die Waffen sollten aus handelsüblicher Bauweise entstammen. Das heißt: kein Bambus, kein Metall, kein Vollatex.
- Eine Klingenbreite von 5 cm sollte bei Schwertern nicht unterschritten werden, da man sonst zu nah an den Kernstab kommt.
- Der Knauf von Schwertern kann ziemlich unterschiedlich gestaltet sein. Wenn der Spieler vorhat, damit Leute zu pömpfen, ist ein weicher Knauf wichtig. Da manchmal Leute einfach Schwerter anderer benutzen, sollte der Knauf also weich sein. Es geht hier nur um den Knauf, nicht um den Griff, der kann ruhig aus etwas härterem sein. (Die Wahrscheinlichkeit, dass einer mit dem Griff zuschlägt, ist doch eher gering - ausserdem: wenn der Griff weich ist, kriegt man das Schwert schwerer unter Kontrolle.)
- Die Parierstange sollte auch weich sein, sonst kann es schlecht für die Finger des Gegners sein, wenn er versehentlich draufschlägt - was im Kampf leicht passieren kann.
- Solltet der Checker der Meinung sein, die Waffe wäre zu hart, der Besitzer der Waffe aber nicht, sollte ersterer einfach den Vorschlag machen, ihm einmal mit der Waffe auf den unbehelmten Kopf zu hauen. (Dummerweise hat das wieder rechtliche Konsequenzen: selbst wenn ihr unterschreiben lasst, daß derjenige für den Schlag keine Schadensersatzforderung stellen darf, ist es nicht sicher, ob ihr wirklich davor geschützt seid - also doch lieber sein lassen.)
- Und das wichtigste zuletzt... Sagt niemals: "Diese Waffe ist sicher!" Eine Waffe kann gar nicht sicher sein. Auch bei absolut gut gecheckten Waffen kommt es noch immer drauf an, wie jemand kämpft. Man kann selbst mit Handtüchern Leute verletzen...

Tips zum Fernkampf-Waffenchek

- Bögen sollten eine gewisse Zugkraft nicht überschreiten. Dabei variieren die Vorgaben allerdings von Orga zu Orga, liegen meistens aber bei 20 bis 25 Pfund. Die Zugkraft kann man mit speziellen Geräten messen, siehe www.larp-schmiede.de.
- Pfeilschäfte sollten auf Risse untersucht werden (können beim Schuß splintern). Pfeilschäfte sollten am Stück sein - geklebte oder getapte Pfeilschäfte können sich leicht in in ihre Bestandteile zerlegen... und das ist dann gefährlich.
- Bei Pfeilen ist wichtig, daß zwischen Kernstab/Schaft und dem Schaumstoff an der Spitze eine Scheibe aus stabilem Plastik o.ä. vorhanden ist. Ansonsten ist es nicht auszuschließen, daß der Stab sich irgendwann mal durch den Schaumstoff bohrt. Der Durchmesser der Pfeilspitze sollte nicht unter 5 cm liegen (passt sonst in die Augenhöhle!!).
- Wurfdolche und ähnliches sollte kernlos sein.

Tips zum Rüstungsscheck

- Spitze und scharfe Teile, abstehende Teile, scharfe Kanten sind nicht nur für die gegnerischen Polsterwaffen, sondern auch für die Gegner ein Gefahrenquelle. Es gibt zwar keinen Nahkampf, aber im LARP-Kampf kann man trotzdem aus Versehen (z.B. zuviel Schwung) oder durch Unachtsamkeit zu nah rankommen - auch an die eigenen Leute. Rüstungsteile sollten gebördelt sein (d.h. die Enden der Rüstungsteile sind umgebogen, z.B. über einen Draht, bilden dadurch keine Schnittfläche).
- Bei Plattenhandschuhen sollten die einzelnen Teile auch möglichst gebördelt sein. Außerdem muß man bei Plattenhandschuhen immer darauf achten, daß ein Treffer schon alleine durch das Gewicht einem anderen weh tun kann. Deshalb muß mit Plattenhandschuhen besonders sorgsam und niemals mit viel Wucht gekämpft werden. Einige Orgas verbieten aus Verletzungsgefahrgründen die Benutzung von Plattenhandschuhen. Plattenhandschuhe sind eher was für Schaukampf.
- Geeigneter als Plattenhandschuhe sind dicke Lederhandschuhe (z.B. Schweisserhandschuhe oder Motorradhandschuhe). Die schützen einerseits gegen Schläge, andererseits ist es sowieso im Winter besser, wenn kämpfende Hände warmgehalten werden (wegen möglichen Muskelrissen).
- Schilde aus Holz oder Metall sind möglichst nicht zu verwenden ...nur Latexschilde. Begründung: Latexschilde sehen meistens schöner aus und sind deutlich verletzungsungefährlicher. Schilde sollten am Rand besonders gut gepolstert sein.

Die SL-Ansprache

Die SL-Ansprache sollte kurz, knapp und nicht zu humorlos sein. Die wichtigsten Dinge sollten geklärt werden. Was gehört beispielsweise rein?

- Vorstellung der Spielleitung
- Vorstellung der Sanitäter

- Organisatorisches
 - Wo gibt es was zu trinken?
 - Wo ist das SL-Zimmer?
 - Sachen wie "Erinnert euch daran: keine Schlafsäcke, sondern Bettwäsche, wir sind in einer Jugendherberge. Leihbettwäsche könnt ihr bei uns bekommen."
 - Der Spüldienst muß bekanntgegeben werden, wenn es einen solchen geben muß. In Jugendherbergen ist das normal. Dabei reicht aber: "Neben dem SL-Zimmer hängt eine Liste." (In der Liste sollten die Namen schon zu den richtigen Zeiten eingetragen sein. Listen zum Selbsteintragen funktionieren im Normalfall nicht.)
 - Hinweis auf Sicherheitsbestimmungen
 - [Wie erkenne ich die Spielleitung?](#)
- Nicht Erlaubtes
 - Keine Drogen! Kein Rauchen im Zimmer! Keine Kippen auf den Hof schmeißen, es gibt Mülleimer.
- Spieltechnisches
 - Anmerkung zum Regelwerk
 - bei Ritualen und größerer Magie SL Bescheid sagen
 - Sachen wie "Kein Mord im Bett." und "Keine Vergewaltigung im Spiel."
 - Stopfbefehl erklären
- Lebenserhaltendes
 - Bei ZeltCONs: "Nehmt keine Glutschalen und Grillsets mit in die Zelte. Wenn ihr einschlaft, habt ihr gute Chancen, zu ersticken."
- Grußwort der SL

Auch noch dazugehörend und besonders wichtig für eine SL- Ansprache ist auch die Kenntnismachung von besonderen Gegebenheiten, wo nicht gespielt werden sollte, oder das besondere Aktionen zu unterbleiben haben. Wie z.B. lautes "Heil Anführer"-Gebrüll (schließt euch lieber **Live-Rollenspieler gegen Rassismus** an, statt Worte von euch zu geben, die als nationalsozialistisch gelten). Oder ein eingebranntes Pentagramm auf einem Betonweg direkt zum Spielort. Kommt dann nicht gut, wenn am nächsten Tag der Bauer die Polizei ruft, daß da Satansrituale gemacht worden sein. Ist alles schon passiert.

Auch sollte wirklich darauf hingewiesen werden, welche Stellen z.B. Burgzinnen oder tiefe Brücken ein Kämpfen zu gefährlich machen. Dabei muß man davon ausgehen, das LARPer während des LARPs die grundsätzlichen Regeln des menschlichen Überlebens vergessen. Beim AGONY meinten zwei Spieler ,sich auf der Brüstung der Brücke zum Burginnenhof prügeln zu müssen. Das ist cool, aber nur vor dem Schädelbasisbruch, denn man sich beim Aufkommen unten holen kann..

Wie erkenne ich die Spielleitung?

Irgendwie müßt ihr die Spielleitung für die Spieler erkenntlich machen. Es ist nämlich sehr unangenehm, wenn die Spielleitung gesucht wird, aber genauso aussieht wie jeder Spieler. Es ist spielstörend, 80 Spieler zu fragen: "Bist du Spielleitung?"

Bei uns hat sich die Schärpenregelung bewährt:

- SLs tragen rote Schärpen. Und zwar normalerweise zwei. Wenn sie gleichzeitig als Charakter im Spiel sind, tragen sie nur eine.
- Wesen im Astralraum (Geister, ...) tragen eine gelbe Schärpe.
- NSCs, die gerade etwas aufbauen wollen und deswegen nicht wirklich da sind, tragen eine weiße Schärpe.

Es müssen nicht unbedingt Schärpen sein, gemalte Runen, Umhänge, Barette oder ähnliches sind auch nicht schlecht, zumal sie ambientiger sind, besonders dann, wenn sich die SL auch im Spiel befindet. Sind aber auch teurer, das ist der Nachteil.

Die Orga

Auch auf den CONs gibt es ein paar Organisatorische Dinge.

- Lest Euch mal [den kleinen Veranstalter-Knigge](#) durch. Da steht einiges drin, wie man vor allem Ärger mit Jugendherbergseltern vermeiden kann.
- Informiert euch vorher, wo ihr im Notfall was bekommen könnt: Bettwäsche, Klopapier oder eine Axt zum Holzhacken.
- Stellt Getränke für SL und NSC bereit. Instantzitrone (z.B. vom ALDI) ist eine sehr preisgünstige Möglichkeit, große Mengen von Getränken bereitzustellen. Außerdem ist auch Zucker drin. Und der Tee kann in Kanister angerührt und gut transportiert werden, denn auch bei Außenaufträgen sind Getränke beliebt. Gerade bei heißem Wetter ist die Flüssigkeitszufuhr sehr wichtig.
- Achtet darauf, daß die Spielleiter-Seite von euch nicht zuviel will: pflegt eure NSCs und SLs! Verwöhnen kann auch nicht schaden. Sorgt immer dafür, daß genug Essen, gescheite Schlafmöglichkeiten, Aufwärmmöglichkeiten bei Kälte und Schatten bei Hitze für die NSCs da sind.
- Jemand sollte sich darum kümmern, daß SL genug essen. (Nur bei ganz wenigen SL muß man aufpassen, daß sie den Spielern nichts wegessen.)
-
- Sanikasten gut zugänglich im SL-Zimmer unterbringen

Fundusverwaltung

- Der Fundus sollte möglichst an einem zentralen Ort untergebracht werden.
- Klamotten können auf Bügeln an Kleiderständer gehängt werden. Es gibt auch transportable Kleiderständer (Ikea?), oder im Notfall Wäscheleinen. Gegen Verwechslungen (vor allen Dingen nach dem CON) helfen Wäscheetiketten.
- Schminksachen können gut in Werkzeugkisten transportiert werden, die meistens gute Übersicht bieten. Und Schminksachen sollten auch nach dem Schminken gleich wieder da rein getan werden.
- Kleinteile passen gut in Klappboxen, z.B. Untotenmasken.
- Wichtige Sachen wie Schnur und Tape sollten in eine leicht greifbare Klappbox.
- Alle Sachen sollten sofort nach dem Gebrauch wieder in der Fundusverwaltung ankommen.
- Zwischendurch sollte der Fundusraum mal aufgeräumt werden, sonst findet man nichts wieder.
- Wenn der Fundus unterschiedlichen Personen der Orga gehört, seht zu, das sie nicht durcheinandergeraten, am Besten eben in einem gemeinsamen Raum aber in verschiedenen Ecken. Ansonsten kann es zu auch bösen Mißverständnissen kommen " Hey, wiiiste mir meine 25 Liter Kunstblut klauen oder was machen die in Deinem Korb?? "

Der Plot

Aufgaben

Auch bei den **Spielleitern** kann man eine Spezialisierung vorsehen:

- Koordinator: bei ihm sollten alle Informationen während des CONs zusammenlaufen
- Running SL: das sind die, die von einem Plot zum nächsten laufen, und sich da um die Spieler kümmern
- Magie-SL: für Ritualabnahmen und Magiefragen zuständig
- Kontaktperson und Koordinator für NSC
- Special Effects-Guru

gesammeltes

- Das gilt jetzt für Orga und SL, und ist **megawichtig**
es knallt, dann im SL-Zimmer, und ohne Unbeteiligte. Auf keinen Fall sollte man vor NSCs oder Spielern über andere SLs herziehen, auch wenn jemand noch so viel Scheiße gebaut hat. Jeder kann Fehler machen, und die meisten Fehler sind gar nicht so fatal, wie man in der Hitze des Gefechtes glaubt. Sobald mit Geld oder Sicherheit Probleme auftauchen, dann solltet ihr diese natürlich sofort lösen. Im Endeffekt sind eure Finanzen und die Sicherheit der Leute wichtiger als der Plot. Hört sich zwar geldgierig an, aber: die Erinnerungen an den CON können schneller verblissen als die Schulden!
- Und das passt jetzt zum vorderen Punkt: wenn ein SL (oder Co-SL) eine Entscheidung trifft, dann sollte die erstmal bindend sein. Das heißt: diskutieren mit anderen SL oder Co-SL vor Spielern bedeutet nur Autoritätsverlust. Und tatsächlich sind SLs Autoritäten.
- Kennung der Spielleiter und der NSCs: wenn möglich, sollte optisch klar gemacht werden, daß eine Person nicht wirklich da ist. Auf deutsch: SLs und nicht im Spiel befindliche NSC sollten irgendwie kenntlich gemacht werden. Dabei hat sich eine Schärpenregelung bewährt. Die Idee, das Leute mit gekreuzten Armen sich nicht im Spiel befinden, ist ja sehr witzig, hat aber den Nachteil, daß sie immer wieder mißbraucht wird. Also die Schärpenregelung:
 - 2 gekreuzte rote Schärpen: Spielleiter. Der kann jederzeit gefragt werden.
 - 1 rote Schärpe: Spielleiter, aber im Spiel. Das bedeutet: der Spielleiter spielt momentan einen Charakter, kann aber angesprochen werden. Dabei sollte aber darauf geachtet werden, daß das Spiel nicht gestört wird. Also lieber: "Kann ich euch einmal für 2 Sekunden sprechen, mein Herr?" Dann geht ihr ein paar Meter aus dem Spiel, und bespricht in Ruhe die Probleme, die einen Spieler betreffen können.
 - weiße Schärpe (anderswo: violette Schärpe): NSC, der gerade nicht im Spiel ist, sondern mit Aufbau von Sachen oder Holen von Dingen oder was auch immer beschäftigt
 -
- Ab einer bestimmten Anzahl von SL sollte es ein oder zwei Führungs-SLs geben, die an einer bestimmten Stelle bleiben (z.B. SL-Zimmer) und die Infos der anderen SLs sammeln und weitergeben, sowie Entscheidungen treffen, die auf diesen Informationen beruhen.
- Wenn möglich sollte ein Fundus- und Schmink-SL eingesetzt werden. Dieser soll den Überblick über das vorhandene Material behalten (wo ist es?, wieviel ist da?, wieviel wird noch gebraucht?). Außerdem soll dieser SL diejenigen einteilen, die andere mit Pinsel und Farbe verunstalten. Problem: solch einen Menschen zu finden, ist wirklich schwierig (noch einmal ein Riesenlob für Sonja und ihren Einsatz auf dem AGONY 1).
- Pro Tag mindestens eine SL-Sitzung und eine NSC-Sitzung machen, um jeweils die Anderen auf dem Laufenden zu halten. Dabei versuchen, konstruktiv zu arbeiten, ohne viel blödeln (sonst dauert es zu lange). Die SL-Sitzungen möglichst fest einplanen.
-
- Jeder SL sollte über alles Bescheid wissen, und für alles weisungsbefugt sein.
- Für bestimmte Gruppen (Delegation aus XY, sämtliche Ritter ...) oder Plotelemente (Träume, Zeremonien) sollte ein SL speziell zuständig sein (unter Umständen auch ein Co-SL).
- Im SL-Zimmer sollte immer ein SL anwesend sein
- Bei größeren CONs immer Kommunikation über Funk aufrechterhalten
- Ein schwarzes Brett (Pinnwand) kann für Nachrichten und Anfragen genutzt werden.
- Die Spielleiter sollten sich um die Stimmung der Spieler und NSC kümmern. Einfachste Art und Weise: fragen. Fragt die Leute während das CONs, was sie stört, was ihnen nicht gefällt, oder was ihnen gerade gefällt. Besser ist es dabei, Einzelne zu fragen, große Motzrunden sind nicht gut für die Stimmung. Vielleicht solltet Ihr einen Spielerbriefkasten einrichten (für Wünsche, Nachrichten, Anregungen, Beschwerden).
- Möglichst Zeitplan gut zugänglich aushängen (natürlich nicht da, wo auch Spieler hinkommen)
- Verlangt nichts Unmögliches von NSCs.
- Paßt auf: es sollte niemals die Stimmung aufkommen: "Die Spieler sind ja so schlecht." Weder bei euch noch bei NSCs. Die Spieler sind nicht schlecht. Sie und der Plot passen vielleicht nicht zusammen, aber das liegt dann vielleicht nicht nur an den Spielern. Der Spruch und die zugehörige Stimmung zeigt nur, daß NSCs mit SLs auf der einen Seite und SCs auf der anderen Seite zwei "befeindete" Lager bilden. Erinnerst euch daran: ihr wolltet ein gemeinsames Erlebnis von SL, NSC, SC.
- Geachtet werden sollte auch darauf, das die NSC keine zu langen Wartezeiten auf ihren "Einsatz" haben, nichts ist nerviger, als eine frisch geschminkte, umwickelte Mumie, die weder essen, trinken oder sich setzen kann, erst mal eine Stunde auf den Einsatz zu warten

Also als Regel: Den Zeitplan wenigstens in diesem Punkt beachten und den NSC zu Essen und Trinken in der Zeit zur Verfügung stellen.

Technikecke

- [Pyrotechnik auf LARPs](#)
- [Techniktipps-Sammlung](#)

Pyrotechnik auf LARPs

Pyrotechnik ist ein schweres Thema. Man kann aber sagen, dass der Besitz und die Verwendung von nicht jedem pyrotechnischen Gegenstand der Rauch oder Nebel erzeugt, gleich verboten ist...

Neben dem eigentlichen Gesetz (Sprengstoffgesetz) gibt es auch noch weitere Vorschriften und Gesetze, die das SprengG in der Form näher erklären oder in angrenzende Rechtsgebiete gehören. Neben den Verordnungen und der Verwaltungsvorschrift zum SprengG sind z.B. das Waffengesetz, die

Gefahrgutverordnung Strasse und die Gewerbeordnung zu beachten. Einteilung pyrotechnischer Gegenstände finden in den Klassen Feuerwerkskörper und andere pyrotechnische Gegenstände (z.B. Zündmittel) statt, diese werden wiederum unterteilt. Man unterscheidet grundsätzlich in Gegenstände für Vergnügungszwecke und für technische Zwecke. Gegenstände für Vergnügungszwecke sind wie folgt:

Klasse I: Kleinstfeuerwerk, Feuerwerksspielwaren und Scherzartikel, Max.Satzmenge (Anfeuerung, Treib- und Effektsatz) 3g, Max. Knallsatzmenge:

Klasse II: Silvesterfeuerwerk, Max. satzmenge: 50g, Max. Knallsatzmenge: 10g Schwarzpulver oder 10g Chlorat- oder Perchloratsätze, 20g in Raketen, davon max. 10g Effektsatz, max. 2500g Bengalpulver

Klasse III: Gartenfeuerwerk, Max. Satzmenge: 250g, Max. Knallsatzmenge: 100g Schwarzpulver oder 50g andere Nitratgemische, 75g in Raketen, max. 800g in zusammengesetzten Gegenständen (max. 12 Teile) 40g Schwarzpulver oder 20g andere Nitratgemische in Raketen, max. 1200g "Wasserfall"

Klasse IV: Großfeuerwerk, MAx. Satzmenge: unbegrenzt, Max. Knallsatzmenge: unbegrenzt

Feuerwerkskörper der Klasse I dürfen ohne eine zeitliche Beschränkung vo Personen jeden Alters gekauft und verwendet werden.

Feuerwerkskörper der Klasse II dürfen nur in der Zeit vom 28.-31.12. von Personen über 18 Jahren gekauft und von diesen am 31.12 und 1.01. abgebrannt werden.

Personen mit der Erlaubnis §7 oder §27 oder einem Befähigungsschein §20 des SprengG dürfen auch in der Zeit vom 2.01.-30.12. Feuerwerkskörper der Klasse II verwenden, wenn diese mit anderen pyrotechnischen Gegenständen abgebrannt werden.

Feuerwerkskörper der Klassen III und IV können nur von Personen mit den oben erwähnten Erlaubnissen aus dem SprengG erworben und auch nur von diesen abgebrannt werden.

Das beabsichtigte Feuerwerk ist der zuständigen Behörde zwei Wochen, ein Feuerwerk in unmittelbarer Nähe von Eisenbahnanlagen, Flughäfen oder Bundeswasserstrassen, die Seeschiffahrtsstrassen sind, vier Wochen vorher schriftlich anzuzeigen. Pyrotechnische Gegenstände der Klassen I, II, III unterliegen der Zulassungspflicht. Die Zulassung erteilt die Bundesanstalt für Materialprüfung (BAM)...

Nun ja hier nun für uns Larper interessante pyrotechnische Gegenstände für technische Zwecke:

So etwas nennt man dann: Bühnenfeuerwerk der Unterklasse T1

Anforderungen:

Nebel- und Rauchmittel:

1. dürfen keine hochgiftigen oder stark ätzenden Stoffe entwickeln,
2. dürfen keine Gefahren durch Glut, Hitze, Funken, Feuer verursachen
3. dürfen keine rußbildenden Stoffe enthalten
4. Abbrand nur an festen Standort

Leuchtmittel:

- 1.-3. s.o.
4. dürfen keine Funken oder abtropfende Schlacke bilden

Funkensprühende Mittel:

1. bei unbeabsichtigter Explosion dürfen sich keine Splitter bilden
2. Sprühweite max. 5m, Dauer max. 20s
3. max. 50g pyrotechnischer Satz
4. kein Gemisch aus Ba(NO3)2, S, Al5. es dürfen sich keine weiteren Verbrennungsprodukte durch Reaktion bilden

Nitrocellulose:

1. bei Aufbewahrung min. 25% Feuchte
2. max. 12,6% Stickstoff

Blitzeffekte:

1. es dürfen sich keine Splitter bilden
2. nur elektrische Zündung
3. keine grössere Funkenbildung
4. max. 15g pyrotechnischer Satz; Bühnenfeuerwerk der Unterklasse T2 unbegrenzt.

Signalmittel der Klasse T mit Antrieb durch eine Ausstossladung sind in jedem Fall Gegenstände der Unterklasse T2.

Pyrotechnische Gegenstände der Unterklasse T1 dürfen von Personen über 18 Jahren ohne zeitliche Begrenzung gekauft und von diesen verwendet werden. Gegenstände für Lehr- und Sportzwecke dürfen von Jugendlichen ab 14 Jahren unter Aufsicht des Sorgeberechtigten bearbeitet und verwendet werden. Pyrotechnische Gegenstände der Unterklasse T2 können nur von Personen mit der Erlaubnis nach §7 oder §27 oder einem Befähigungsschein nach §20 SprengG erworben und von diesen abgebrannt werden.

Soweit fürs Erste, Ihr könnt wieder ausatmen... :)

Dieses war eine kleine Kostprobe unser ach so geliebten Gesellschaftsregeln.

Also seid so rechtschaffen wie immer !!! :)

Anmerkung:

Kurse zur Pyrokarte bietet z.B. [Hummig Effects](#) an. Ein [Thread](#) Pyrotechnik und Recht bietet auch die Seite [firework.de](#).

Und wichtig: vergesst nicht den Feuerlöscher...

Techniktipps-Sammlung

Die Sammlung muss noch wachsen. Hier kommen so Tipps hin wie:

- Kabeltrommel immer ganz abrollen.
- Nicht 4 Scheinwerfer an einer Kabeltrommel

Ausserdem sollte da noch eine Erklärung dazu, warum eigentlich.

nach dem CON

Okay, das TimeOut ist gerade erfolgt. Und nun?

- [Die TimeOut-Besprechung](#)
- [Der Checkout](#)
- [Aufräumen](#)
- [Pizzaessen](#)
- [Abschlussbesprechung](#)

Die TimeOut-Besprechung

Es gibt unterschiedliche Ansichten, ob eine Abschlußbesprechung mit den SCs und den NSCs sinnvoll ist, und ob diese direkt an das TimeOut erfolgen sollte. Ich bin dafür.

Die Abschlußbesprechung kann folgende Funktionen haben:

1. Die Beteiligten werden aus dem Spiel in die Wirklichkeit geholt.
2. Es wird ein definiertes Ende gesetzt. Bei so manchem CONs gibt es das Problem, daß einige noch spielen, andere wieder nicht, und beide Gruppen sich gegenseitig stören. Das kann mit so einem Ende vermeiden.
3. Sie soll die Möglichkeit bieten, schon Feedback ueber die Veranstaltung auszutauschen, damit man besser verarbeiten kann, was vorgeht.
4. Sie soll aber nicht exhibitionistisch sein. Niemand muss sich veraeussern, aber jeder kann ernsthafte Kritik anbringen.
5. Er soll Rituale enthalten, aber nicht nur, damit die Beteiligten ihn auch mit "vollem Bewusstsein" erleben und nicht nur hinter sich bringen..
6. Sie bietet allen Beteiligten die Möglichkeit, sich bei anderen für Spiel, Orga etc. zu bedanken oder jemanden zu loben, z.B. weil der jemand besonders gut Wunden ausspielt.

Achtung: wenn es euch um Kritik geht, ist die Abschlußbesprechung dafür geeignet, generelle Tendenzen aufzuzeigen. Fundierte Kritik bekommt ihr meistens nur im persönlichen Gespräch mit den Spielern.

Der Checkout

Die Spieler sollten ihre eigenen Zimmer aufräumen. Die Zimmer sind meistens besenrein zu verlassen. Sie sollen sich auch selbst darum kümmern, daß ihr Müll wekommt.

Man sollte darauf achten, daß die Spieler nicht eher auschecken, als sie ihr Zimmer besenrein haben. Wir machen das meistens so, daß ein SL das Auschecken macht, und der andere - per Funk verbunden - die jeweiligen Zimmer kontrolliert. Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser. Denkt daran: wenn die Spieler nicht saubermachen, wer ist dann zum Schluß noch da, um sauber zu machen? Manche Leute haben auch andere Ansichten vom saubermachen, überzeugt sie von euren.

Auch bei guten Freunden sollte man grundsätzlich erst die Räume checken, gute Freunde können nämlich auch Dreck machen (ist mir selbst passiert, und sauer sein bringt dann auch nichts, weil die lapidare Antwort: "Wurden ja abgenommen" nicht widerlegt werden konnte).

Beim Auschecken geht es meistens nur darum, daß die Kaution wieder an die Spieler zurückgegeben und die Getränkerechnung von den Spielern bezahlt wird. Bei gewissen Regelwerken ist auch vorgesehen, auf den Charakterbögen den Erhalt von Gegenständen und Fähigkeiten zu quittieren.

Achtung: manche Spieler müssen früher weg, das ist fast immer so. Deswegen ist es sinnvoll, dass der zuständige SL schon vor dem eigentlichen Time-Out Zeit für auscheckende Spieler hat.

Aufräumen

Die Spieler sind natürlich selbst dafür zuständig ihre eigenen Zimmer sauber zu machen, wie bei Auschecken schon erklärt. Achtet da genau drauf, sonst könnt ihr euch selbst drum kümmern, und 20 Spielerzimmer aufräumen nach dem CON ist genau das, was die SL braucht.

Daneben sind aber noch verschiedene Tätigkeiten zu tun. Sachen müssen in die SL-Autos geladen werden, und allgemein genutzte Burgräume müssen ausgeräumt und gesäubert werden. Eine Möglichkeit ist, beim Einchecken die Spieler lösen zu lassen, was sie zu tun haben (z.B.: Burgzimmer ausfegen). Eine andere Möglichkeit ist, ein festes Aufräumteam zu Anfang zu bestimmen (mit freiwilligen Meldungen), und dafür einen Nachlaß auf den CON-Preis zu gewähren - aber erst, nachdem aufgeräumt wurde. Der Normalfall ist leider, daß ein paar SL und ein paar übriggebliebene Spieler und NSCs bis spät abends aufräumen.

Ein Tip für ZeltCONs: am Ende, wenn alle Zelte abgebaut sind, die Fläche durchkämmen (wie im Film Spaceballs): in einer Reihe nebeneinander über den Zeltplatz gehen und alles aufheben. Was da noch so vor einem rumliegt. Macht einen guten Eindruck, wenn man den Platz sauber verläßt.

Während des Aufräumens könnt ihr auch schon mal lauschen, ob es Kritik gibt.

Pizzaessen

Nach dem Aufräumen kommt noch einmal ein gemütlicher Teil, und zwar am besten mit Pizza. Aber auch Eis ist möglich, wenn es noch früh am Tag ist. Am besten informiert ihr euch vorher, wo eine Pizzeria ist.

Die Pizza für Spielleiter und für die wichtigsten Helfer (z.B. Tavernenteam) sollte aus der CON-Kasse bezahlt werden, das solltet ihr euch verdient haben. Und hoffentlich gibt das die CON-Kasse noch her.

Das Pizzaessen sorgt (hoffentlich) für ein wenig Entspannung. Hier kann man auch gut Kritiken einholen, die für das nächste CON hilfreich sein können. Und wenn ihr Zettel und Stift dabei habt, dann kennt ihr die Kritikpunkte auch noch am nächsten Tag.

Abschlussbesprechung

Nicht zu früh und nicht zu spät (also 2-4 Wochen nach dem CON) solltet ihr ein Nachtreffen machen. Dort sollten dann die Kritiken gesammelt werden (vielleicht sogar in einer Datei) und die Abrechnung (so, wie sie bis dato vorliegt) durchgegangen werden.

Das Nachtreffen solltet ihr nutzen, um noch Streitereien innerhalb der SL auszumerzen. Auch sollte auf dem Treffen Kritik untereinander und am CON geübt werden. Aber: sachlich bleiben! Selbst wenn jemand Mist gebaut hat, wird das meistens nicht absichtlich gewesen sein. Die Kritik sollte vor allen Dingen gleich mit "Was können wir da besser machen" verknüpft werden. Aufrechnungen der Art "Da hast Du einen Fehler gemacht" bringen nicht weiter.

Und wenn ihr der Meinung seid, im Team weiterarbeiten zu können, dann könnt ihr ja wieder auf der Seite [Vor-Orga](#) anfangen.

Recht und LARP

- [Einleitung](#)
- [Haftungsfragen](#)
- [Einführung zum Thema AGB](#)
- [Versicherungen](#)
- [Vereinsrecht](#)
- [Schutzrechte](#)
- [Wer muß benachrichtigt werden?](#)
- [Randgebiete](#)

Einleitung

wichtiger Hinweis

Gerade bei diesem Thema müssen wir noch einmal darauf hinweisen, daß wir **keine Experten** sind, vor allen Dingen nicht zum Thema Recht. Wir haben an vielen Punkten Leute gefragt, von denen wir glauben, daß sie mehr Ahnung haben. Gerade beim Thema Recht haben wir einige Juristen befragt. Wir können aber weder die absolute Wahrheit verbreiten noch können (und dürfen) wir in Einzelfragen Rechtsberatung geben. Das Hauptziel ist: wir wollen darauf aufmerksam machen, welche rechtlichen Fallstricke auf LARPer warten können, da wir schon bei vielen miterlebt haben, daß sie sich nicht ganz den Konsequenzen bewußt waren.

Haftungsfragen

- [Einführung](#)
- [Haftung von Spielern](#)
- [Minderjährige auf LARPs](#)
- [Tiere auf LARPs](#)
- [Quelle: Jugendschutzgesetz](#)
- [Schankrecht](#)

Einführung

Zunächst einmal: die SL steht nicht automatisch mit einem Bein im Gefängnis. Erst dann, wenn sie fahrlässig oder mit Vorsatz handelt, ist es soweit.

Interessante Gesetze habe ich mal mit auf den Server gelegt: [Schankrecht](#) , [Jugendschutzgesetz](#) , [Vereinsrecht](#) .

Bei den Vorlagen stehen [AGBs](#) und [Sicherheitsbestimmungen](#) aus ausschließt. Allerdings: wenn euch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit nachgewiesen wird, hilft euch auch eine wunderbar formulierte AGB nicht. Nebenbei kann eine AGB auch nicht die Haftungshöhe begrenzen.

So, jetzt kommt eine kurze Einordnung: Was ist Fahrlässigkeit, was Vorsatz?

Bei **leichter Fahrlässigkeit** wird das Risiko nicht gesehen, obwohl dies bei kurzem Nachdenken hätte gesehen werden müssen.

Bei **Grobe Fahrlässigkeit**

Bei **bedingtem Vorsatz** wird Risiko auch gesehen, aber die Orga denkt sich: "Na und? Was macht der Schaden schon?"

Direkter Vorsatz ist das härteste. Auch hier wird das Risiko gesehen, aber die Orga denkt: "Na klar, passier' endlich!"

Ihr könnt übrigens auch versuchen, euch mit dem Satz "Wir haben das nicht gewußt" - nachdem etwas passiert ist - bei Gericht aus der Affäre ziehen. Der Richter wird verständnisvoll nicken, "Unwissenheit schützt vor Strafe nicht." sagen, und mit dem Urteil euch den Rest des Lebens vermiesen.

Wo ist jetzt rechtlich der Unterschied? Dazu gibt es wieder zwei Begriffe:

Haftbar bedeutet, daß man für den Schaden zur Rechenschaft gezogen werden kann.

Strafbar bedeutet, daß man zusätzlich (!) noch bestraft werden kann (Geldstrafe, gemeinnützige Arbeit, Gefängnis ...)

Es gilt ungefähr: Haftbar ist man schon bei Fahrlässigkeit, strafbar nur bei Vorsatz. Mit einer sorgfältig formulierten AGB (mit den richtigen Punkten) und/oder gewissen Rahmenbedingungen ist man kann man sich für die leichte Fahrlässigkeit vor der Haftung schützen.

Sichert Euch auf jeden Fall mit einer Haftpflicht-Versicherung ab (mehr dazu [unter Versicherung](#)).

Wofür ist man haftbar oder strafbar (die Zitate in kursiver Schrift stammen alle aus der Ausarbeitung von Alexander Roth):

- Wenn ihr grob fahrlässig oder vorsätzlich handelt, und die Gesundheit (oder gar das Leben) der Spieler in Gefahr bringt:
 - Endschlacht in gefährlichem Gelände - Dunkelheit erhöht die Gefahr. Überhaupt sind Kämpfe und Spiel in gefährlichen Gegenden problematisch.
 - Wenn ihr den Teilnehmern zuviel zumutet, kann es auch haarig werden. Meine Freundin durfte mal auf einem CON 8 km Intime-Anreise machen. Hat auch geklappt. Wenn da aber ein Ritter in seiner Platte einen Herzkasper kriegt, sollte die Orga vielleicht mit dem Sparen anfangen. Oder nicht: es lohnt sich nicht mehr.
 - schlechte Hygiene: keine Duschen und WCs auf CONs, bei ZeltCONs mit eigener Küche bleibt das Fleisch 4 Tage in der Sonne, bevor es gegrillt wird
- Wenn ihr Pflichten nicht nachkommt:
 - Streupflicht auf glatten Wegen
 - Pflicht zum Waffencheck und zur Ausrüstungskontrolle
 - Pflicht zur Überwachung der Sicherheitsbestimmungen
- Sachbeschädigung:
 - Wenn ihr etwas kaputtmacht, müßt ihr es natürlich bezahlen. Wenn das mit Vorsatz geschah, seid ihr natürlich strafbar.
 - Für §306 StGB Fahrlässige Brandstiftung seid ihr haft- und strafbar.
 - §306f StGB Herbeiführung einer Brandgefahr ist auch fahrlässig strafbar. Betrifft Rauchen, offenes Feuer und Licht (!) in Wald und Wiese.
- Umweltschäden
 - Wenn ihr Holz aus dem Wald entnehmt (für Feuer oder als Zeltstange), dann ist das schon ein Anzeigegrund. Niedertrampeln von Jungholz und Zerstörungen im Naturschutzgebiet gehören auch dazu (§329 Gefährdung schutzbedürftiger Gebiete).
- Drogenvergehen (§29a BtMG Betäubungsmittel in nicht geringer Menge)
 - Wenn jemand ein Verstoß gegen das Betäubungsmittelgesetz begeht, dann solltet ihr möglichst nicht davon wissen. Sonst macht ihr euch als Mitwisser schuldig. Deswegen solltet ihr es also doch wissen, und verbieten. Wenn jemand uneinsichtig ist, könnt ihr ihn der Burg verweisen, oder - wenn das auch nicht hilft - die Polizei holen. Das klingt zwar hart, aber: die Drogenkonsumenten bringen euch in gesetzliche Probleme, nicht ihr sie.
- Bei Körperverletzung durch Special Effects
 - Wenn ihr unbedingt ein Feuerwerk machen wollt, dann macht es. Betet einfach dabei, damit nichts passiert. Wenn nämlich etwas passiert, dann seid ihr dran. Besser: ausgebildete Personen und einige Meter Abstand von den anderen Teilnehmern. Letzteres sollten ausgebildete Leute aber wissen.
 - Wenn ihr etwas ins Spiel einbringt, dann sollte es sicher sein. Natürlich macht es Eindruck, wenn ihr euren Wachen reale Speere gebt. Es wird auch Eindruck machen, wenn ihr euch vor Gericht bemühen müßt, weil ihm Eifer des Gefechts entweder ein SC oder NSC in einem Blackout den Speer benutzte, oder wenn einfach ein Unglück damit geschehen ist (Speer fiel um, und der Spieler hatte einen 30 cm-Körpereinlaß mehr). Auch eine schöne Sache sind bei Belagerungen zusammengezimmerte Zäune oder Barrikaden. Die müssen gar nicht spitz sein, man kann sich auch schon so daran verletzen.
- Für versprochene und nicht eingehaltene Sachen:
 - Wenn ihr die Teilnehmer mit Massagesalon und Vollverpflegung lockt (in der Anmeldung), dann müßt ihr beides auch da haben. Ansonsten habt ihr euren Teil des Vertrages, den ihr mit dem Spieler abgeschlossen habt, nicht eingehalten. Und müßt theoretisch wenigstens einen kleinen Teilbetrag zurückzahlen, das wird aber pro Teilnehmer und zuzüglich Gerichtskosten teuer. (Allerdings: ganz ehrlich, bei Reisen kommen da meistens auch nur 10% bei Mängeln raus, und das sind dann bei einem CON vielleicht 10 Euro - die wird kaum einer einklagen wollen).
- Hausfriedensbruch (§123 StGB): Spielt nur, wo ihr die Erlaubnis habt.
- Das nächste ist ein richtiger Hammer: *Haftung für einen Verrichtungsgehilfen (§831 BGB)*
 - *Der Veranstalter haftet für seine NSCs/OrgaMitglieder/SL, wenn er nicht eindeutig nachweisen kann, daß er seine Verrichtungsgehilfen belehrt hat und daß er die nötige Sorgfalt hat walten lassen (siehe auch oben: Sorgfaltspflicht) . Das dürfte sowohl den Waffencheck der NSC-Waffen umschließen, als auch die Belehrung der NSCs, nicht auf den Kopf zu schlagen, etc. Es dürfte sinnvoll sein, die Schriftform zu wählen und unterschreiben zu lassen. Inwieweit man jetzt für die NSCs haftet, inwieweit sie selbst wissen müssen, was sie tun dürfen/sollen, ist natürlich fraglich.*
- Lärm (§117 OWiG Unzulässiger Lärm):
 - *Geldbuße bis 10000 Mark, Haftungsgrund für unerlaubte Handlung. "Wer ohne berechtigten Anlaß oder in einem unzulässigen oder nach den Umständen vermeidbaren Ausmaß Lärm erzeugt"*
- untaugliche Waffen, die NSC gegeben werden:
 - *Das Produkthaftungsgesetz: Wird durch den Fehler eines Produkt jemand verletzt, haftet der Hersteller. Ihn trifft auch die Beweislast. Er kann sich der Haftung entziehen, wenn der Fehler nicht vermeidbar war, von ihm ursächlich nicht herrührt etc. Beispiel: Ein Veranstalter leiht Waffen aus, die er selber hergestellt hat.*

Wofür seid ihr nicht verantwortlich:

- Wenn Teilnehmer an gefährlichen Stellen herumturnen und sich dabei weh tun (z.B. an Abhängen), und ihr habt sie vorher darauf hingewiesen, bzw. die Stellen im Notfall sogar abgesichert.
- Wenn erwachsene Teilnehmer sich strafbar machen:

- Körperverletzung (auch versuchte)
- Nötigung
- Beleidigung
- Diebstahl
- Sachbeschädigung
- und so weiter
- Wenn ihr explizit etwas verboten habt, und es doch jemand tut. Wenn ihr gesagt habt: dort nicht rumturnen, und Spieler X macht das trotzdem, habt ihr gute Chancen auf einem Freispruch. Manchmal reicht das nicht, dann müßt ihr "dort" auch noch absperren. Ein Beispiel: wenn ihr generell verbietet, daß bei Kämpfen Fackelträger angegriffen werden, seid ihr aus dem Schneider. Bringt natürlich ein paar spieltechnische Probleme wie "Ich habe eine Fackel, du darfst mich nicht angreifen, bäh."
- Wenn ihr vorher mit dem Eigentümer des Con-Geländes (z.B. Jugendherberge) schriftlich vereinbart, daß die Verkehrssicherungspflicht während der Veranstaltung bei ihm liegt. Wenn ihr in der AGB oder in der Anmeldung auf die "besondere Natur der Veranstaltung und die damit verbundene erhöhte Pflicht zu vorsichtigem Handeln des Teilnehmers" hinweist, könnt ihr wenigstens ein Mitverschulden des Teilnehmers erreichen (dann kostet es weniger Schmerzensgeld oder Schadensersatz).

Haftung von Spielern

Was macht man, wenn ein Spieler eine Straftat begeht oder irgendetwas kaputt war? Der eigentliche Haupttrutz ist: verhaltet euch wie im normalen Leben.

Bei

- Nötigung (Androhung realer Gewalt) gegenüber Spielern oder Spielleitern
- versuchte oder durchgeführte Körperverletzung
- Diebstahl
- Drogenkonsum

ruft die Polizei, falls sich nicht sofort eine andere, leichtere Lösung einstellt. Ihr könnt also dem Dieb noch eine Chance geben ("In 10 Minuten ist das wieder da, oder wir holen die Polizei."), aber im Endeffekt müßt ihr da konsequent nach der Staatsmacht rufen.

Ein Problem bei Diebstahl ist natürlich, daß der Dieb auch schnell nach Hause will. Ihr könnt den Dieb nur dann aufhalten, wenn dringender Tatverdacht besteht - und wann das ist, ist sehr kritisch. Wenn ihr jemanden in flagranti erwischt, gibt es natürlich kein Problem. Ansonsten müßt ihr euch selbst überlegen, wieweit DRINGENDER Tatverdacht vorliegt. Nur, weil der Dieb im gleichen Zimmer lag, reicht nicht aus. Ihr könnt auch von niemanden verlangen, daß er seine Sachen durchsuchen läßt. Ihr könnt aber drum bitten.

Eine Anmerkung zum Drogenkonsum: es ist nichts dagegen zu sagen, wenn jemand irgendwo im Wald kiff. Das interessiert nicht, solange er nichts kaputtmacht. Aber: in einer Jugendherberge kriegt ihr als Orga Ärger, wenn die Herbergseltern herausfinden, daß da Leute Hasch geraucht haben. Und das ist eine Unverschämtheit von diesen Spielern gegenüber euch und den Herbergseltern, die ihr euch nicht gefallen lassen solltet. Desweiteren gibt es Leute (nennen wir sie mal Polizisten), die auch in der Freizeit solches Verhalten eigentlich nicht tolerieren dürfen und selbst Ärger bekommen können, wenn sie sowas nicht anzeigen. Und für die Spieler mit diesem Jobhintergrund ist das auch einfach Mist.

Bei Sachbeschädigen durch Spieler müssen diese dafür zahlen. Wenn sie sich weigern, müßt ihr unter Umständen auch auf dem Rechtsweg dagegen vorgehen. Besser sich bei diesen Spielern unbeliebt machen, als 200 Euro selbst zu bezahlen ...

Minderjährige auf LARPs

Die Anwesenheit von Minderjährigen bedeutet für einen Veranstalter besondere Gefahr, die der Gesetzgeber schafft. Ein Erklärung hat Dirk Rabenschlag (auch als Bruder Egberth bekannt) mal gebracht: *Minderjährige dürfen (solange die SL nicht zur Tollkühnheit neigt) deshalb nicht auf Cons, da sie in haftungsrechtlicher Hinsicht potentielle Zeitbomben sind. Ob Eltern oder sonstige Erziehungsberechtigte dabei sind, spielt keine Rolle. Ein kleines Beispiel:*

Die alleinerziehende Mutter Anke Achtlos ist mit ihrem 15jährigen Sprößling Gary Gernegroß auf einem Burg-Con. Nachdem die Endschlacht geschlagen ist, zieht sich Achtlos mit dem just kennengelernten Paladin Tausendschön ins Zelt zurück, um u.a. dessen Geeignetheit als potentieller miterziehender Vater abzuchecken. Gernegroß schlendert, da er bei diesem Abchecken unerwünscht ist, in Richtung Taverne, wo die durstigen Krieger schon mächtig am Bierchentrinken sind.

Da Gernegros der Auffassung ist, daß er mit 15 schon ein ganzer Mann ist, verlangt es ihn ebenfalls nach Bier. Hinter der Theke steht der ausschenkende NSC Willi Wundermild und nimmt die Bestellung entgegen. Zwar weiß er, daß Gernegroß noch nicht im biertrinkfähigen Alter ist, doch ist er a) der Auffassung, daß man nicht früh genug damit anfangen kann und kann b) dem mitleiderregenden Flaumbärtchen Gernegroßens nichts abschlagen. Da Gernegroß, wie weit verbreitet in diesem Alter, unter chronischer Selbstüberschätzung leidet, säuft er mit Stefan Schluckspecht, einem trainierten Quartalssäufer um die Wette - und verliert. Auf dem Weg zurück in Mamis Zelt beugt sich Gernegroß beim Evulpiere etwas zu weit über die Brüstung und stürzt ab, mit der Folge, daß er fürderhin querschnittsgelähmt ist.

Der zum Verfahrenspfleger bestellte Anwalt Frieder Fuchs überlegt sich, ob er nun Anke Achtlos oder Willi Wundermild auf Schadensersatz und

beiden ist also nichts zu holen. Bleibt noch der Con-Veranstalter, dessen sowohl Erfüllungs- als auch Verrichtungsgehilfe Wundermild war und für dessen Verschulden er also mithaftet. Hat der Veranstalter Glück, war er in der Rechtsform eines eingetragenen Vereins organisiert, welchen er nach dem Urteil stantepede zum Insolvenzverwalter tragen darf. Hat er Pech war der Veranstalter eine natürliche Person, für die dann das große Abenteuer "Leben mit dem, was die Pfändungsfreigrenze übrig läßt". Ob in diesem Fall eine Veranstalterhaftpflicht (wenn denn eine abgeschlossen wurde), ist fraglich. Nicht fraglich ist allerdings, daß sie ob der Höhe der Schadensersatzsumme (bzw. Rente) ziemlich hinsichtlich ihrer Einstandspflicht rumzicken wird.

Das gleiche Beispiel ließe sich auch mit dem 17jährigen Kalli Quuul und Willi, der harten Schluck ausschenkt, machen.

nicht nur der Führerschein sondern auch das erste LARP. Die risikofreudigen unter den Orgas, können natürlich auch U18 zulassen, doch sollten sie sich fragen, ob diese Teilnehmer ein so großer Gewinn fürs Spiel sind, daß sie die damit verbunden Gefahren aufwiegen.

Ganz so drastisch wie Dirk sehe ich es nicht. (Vor allen Dingen waren wir auch mal mit Kind auf einem CON, den Dirks Verein veranstaltete). Das Veranstalten von CONs an sich bringt schon mal weitaus mehr Risiko als das Nicht-Veranstalten.

Die Anwesenheit von Kindern ist risikoreicher in dem Fall, dass etwas schlimmes mit diesen passiert oder das sie etwas schlimmes anstellen.

Kinder unter 7 Jahre sind generell beispielsweise sind nicht haftbar für Schäden, die sie anrichten. Bei älteren Kindern ist entscheidend, ob beim Kind die Einsicht, mit seinem Handeln Schaden anzurichten, vorhanden war. In dem Fall ist es haftbar. Bei Haftbarkeit müssen dann die Eltern zahlen - hoffentlich haben die eine Haftpflichtversicherung. Bei Nicht-Haftbarkeit muss geprüft werden, muss geprüft werden, ob die Eltern ihre Aufsichtspflicht verletzt haben. Genau wie bei der Einsicht-Sache gibt es hier nur Urteile, nach denen man sich richten kann, aber keine genauen Regeln... somit entscheidet einfach der Richter... Bei Aufsichtspflichtverletzung müssen die Eltern zahlen. Wenn nicht, bleibt bei Kleinkindern das Opfer auf dem Schaden sitzen.

Das ist IMHO ein Fehler im Gesetz. Der Gesetzgeber will damit vermutlich ausdrücken, dass die Gesellschaft eine Verantwortung für Kinder trägt. Dummerweise trägt aber nicht die Gesellschaft, sondern der Geschädigte das Risiko... ABER: das ist nicht nur auf CONs so. Wenn euch ein Vierjähriger das Auto verkratzt und den Eltern kein Strick (Aufsichtspflicht) draus gedreht wrden kann, dann bleibt ihr auf dem Schaden sitzen.

Insofern sollte sich jede Orga einfach mal mit dem Thema beschäftigen, sich die Risiken klar machen und dann überlegen, ob das Okay ist. Wir (Söderland-Orga) sind etwas (aber nur ein bißchen) risikobereit, das bedeutet, daß wir Minderjährige und Jugendliche zulassen, die wir selbst gut genug kennen. Natürlich müssen die auch eine Aufsichtsperson dabei haben. Durch das Kennen der unter 18jährigen glauben wir das Risiko einschätzen zu können. Ausserdem halten wir es für falsch, Eltern per se von CONs auszuschliessen: es kommt einfach auf das CON an. Das Risiko, dass jemand etwas kaputt macht, ist unserer Meinung nach bei den auf manchen CONs üblichen Volltrunkenen weitaus grösser als bei Kindern... Insofern: wer - vor allen durch eigenen Getränkeauschank - volltrunkene Spieler dabei hat, sollte nicht darüber lamentieren, dass das Risiko durch Kinder so gross sei...

Noch mal generell: wofür ist man haftbar, wenn es um Minderjährige geht? (siehe übrigens auch §832 BGB).

- Wenn ihr Alkohol an sie herausgebt.
- Wenn sie Dinge tun, die sie nicht tun dürfen. Ihr könnt (mit) Ärger bekommen, wenn sie das tun, wofür ihr nicht verantwortlich seid, wenn sie Erwachsene wären ([siehe unten](#)). Leider seid nämlich aufsichtspflichtig, und müßtet nachweisen, daß ihr dieser Aufsichtspflicht genüge getan habt. Eine gute Idee wäre es deswegen, Jugendliche nur mit einer Aufsichtsperson (Mutter/Vater, aber auch jemanden, der von Mutter/Vater damit beauftragt wurde) zuzulassen. Es kann sogar sein, daß ihr Alimente zahlen müßt, wenn zwei Jugendliche auf dem CON dumme Dinge tun, die sich selbst bewegende Konsequenzen haben (auf deutsch: sie haben Geschlechtsverkehr ohne Kondom). Die letzte Aussage ist nicht abgesichert, aber denkt lieber vorher drüber nach.
- *Wer Personen unter 16 Jahren Gelegenheit zu sexuellen Handlungen gewährt oder verschafft, [...]*

Was muß ich machen, wenn Jugendliche und Kinder auf dem CON mitmachen wollen? Am einfachsten ist wie gesagt, keine Teilnehmer unter 18 Jahren anzunehmen. Wenn nicht, dann auf jeden Fall:

- Die Eltern schriftlich bestätigen lassen, daß ihr keine Aufsichtspflichten übernimmt, und daß eine benannte Aufsichtsperson (normalerweise die Eltern, oder aber jemand, der SCHRIFTLICH die Bestätigung der Eltern hat UND auch selbst eingewilligt hat) DIE GANZE ZEIT das Kind beaufsichtigt. Dazu gibt es bei uns [ein Muster](#), das aber für das jeweilige CON überarbeitet werden muss!
- Euch selbst und eure Tavernen-Crew (wegen Alkoholausschank) informieren, wer noch unter 18 ist, und was das [Jugendschutzgesetz](#) besagt.

Eine gute Idee ist es auch, Lehrgänge zu dem Thema zu besuchen. In allen deutschen Bundesländern gibt es die JugendleiterCard - allerdings sind da die Bestimmungen sehr uneinheitlich. Dafür gibt es andererseits [weitere Infos](#) (nicht erschrecken, ihr kommt auf die Bestimmungen für Hessen, aber andere Bundesländer als Links angegeben).

Eine gute Seite über das Thema Aufsichtspflicht heisst passenderweise [aufsichtspflicht.de](#). Es gibt aber auch hier noch mehr über das Thema:

- [Aufsichtspflicht](#)

Aufsichtspflicht

Eine gute Seite zum Thema Aufsichtspflicht heisst passenderweise [aufsichtspflicht.de](#). Die genannte Seite führt als erstes die passenden Gesetze auf: **§ 823 BGB**

Wer vorsätzlich (absichtlich) oder fahrlässig (versehentlich) das Leben, den Körper (äußerliche Wunde, Knochenbruch), die Gesundheit (Organe, Wohlbefinden, Krankheit), die Freiheit (v.a. Fortbewegung), das Eigentum (alle vermögenswerten Rechte) oder ein sonstiges Recht eines anderen verletzt, ist dem anderen zum Ersatze des daraus entstehenden Schadens verpflichtet.

§ 832 BGB

Wer Kraft Gesetzes (z.B. Eltern, Pfleger, Lehrer) oder Vertrag (z.B. Kindergärtnerin, Jugendleiter) zur Aufsicht über eine Person verpflichtet ist, ist zum Ersatze des Schadens verpflichtet, den diese Person einem Dritten widerrechtlich (nicht bei Notwehr, Notstand oder Einwilligung) zufügt. Die Ersatzpflicht tritt nicht ein, wenn er seiner Aufsichtspflicht genügt oder wenn der Schaden auch bei gehöriger Aufsichtsführung entstanden wäre.

Das klingt erstmal sehr unschön und macht LARP-Veranstalten, die für Kinder aufsichtspflichtig sind, wahrscheinlich Angst. Als erstes können wir die Vorsätzlichkeit mal subtrahieren. Wir gehen mal davon aus, dass kein LARP-Veranstalter so blöd ist, jemandem absichtlich so etwas anzutun. (Obwohl Vorsicht: man sollte z.B. keine Spieler real fesseln - sowieso IMHO nicht sinnvoll -, ohne das vorher mit ihnen abzusprechen. Das würde zum Beispiel eine vorsätzliche Einschränkung der Fortbewegung sein...)

Bei Fahrlässigkeit kommt es darauf an, wie hoch die Fahrlässigkeit ist. Nicht bei jedem Schadensfall liegt überhaupt ahnbare Fahrlässigkeit vor. Die Seite [aufsichtspflicht.de](#) spricht hier von Fahrlässigkeit, wenn *der Jugendleiter die erforderliche Sorgfalt eines durchschnittlichen (d.h. verantwortungsbewußten und ausgebildeten, nicht aber allwissenden) Jugendleiters außer Acht gelassen hat*. Das ist IMHO eine sehr brauchbare Definition.

Die Abschätzung, ob und wie schwer (leicht, mittel, grob) die Aufsichtspflicht verletzt wurde, übernimmt letzten Endes das Gericht. Dieses muss neben

dem Verhalten des Angeklagten auch das Verhalten und die Reife des Geschädigten in Betracht ziehen. Wenn der Geschädigte wissen müsste, dass sein Verhalten dämlich ist, verringert sich der Grad der Fahrlässigkeit oder sie entfällt ganz. Beispiel: jeder 16jährige muss wissen, dass Sprünge in den 3 Meter tieferen Innenhof zu Verletzungen führen können. (Hat trotzdem mal ein LARPer - volljährig - bei einem Söderland-CON gemacht.) Allerdings geht das Gesetz bei Kindern, die bis zu 7 Jahren alt sind, von keiner Schuldfähigkeit aus!

Tiere auf LARPs

Tiere sind im Grunde genommen immer ein Problem. Es ist natürlich schön, wenn man seinen Hund mit zum CON bringen kann. Und es ist auch schön, wenn man den Boten oder den oberbösen Wullewatz auf dem Pferd heranreiten lässt.

Leider (oder besser: gerechterweise) haftet aber der Besitzer für das Fehlverhalten von Tieren. Das ist auch schon im normalen Leben so: wenn der kleine Dackel einen Verkehrsunfall verursacht, dann muß der Besitzer zahlen. Wir schon häufig erwähnt: das deutsche Recht gilt auch auf LARPs.

Dabei sind Pferde und ähnliche Tiere - wenn es um das Geld geht - erstmal gar nicht das Problem. Für große Tiere schließen die Besitzer nämlich meistens eine eigene Tier-Haftpflichtversicherung ab. Das Problem sind eher kleine Tiere. Viele Hundebesitzer schließen nämlich keine Haftpflichtversicherung für den Hund ab, und die normale Haftpflichtversicherung gilt nicht für Hunde! Katzen hingegen sind schon eingeschlossen. Tierbesitzer, die keine Haftpflichtversicherung für ihren Liebling abschliessen, handeln meiner Meinung nach schon an sich grob fahrlässig...

Also, was ist, wenn ihr oder Spieler Tiere dabeihaben wollt:

- Stellt sicher, daß für das Tier eine Haftpflichtversicherung besteht. Dazu eine Anmerkung: bei Spielern wäre es auch sinnig, wenn alle eine Haftpflichtversicherung abschliessen würden. Machen aber nicht alle, und leider kann man (selbst durch AGB) keinen dazu zwingen. Für Tiere kann man es aber meiner Ansicht nach verlangen. Niemand muß unbedingt sein Tier mit aufs CON bringen. Wenn jemand keine hat, dann soll das Tier halt zuhause bleiben.
- Wenn ihr als Orga z.B. ein Pferd ausleiht, stellt sicher, daß die Haftpflichtversicherung auch in diesem Fall gilt! Bei Verleih ist das nämlich bei weitem nicht immer der Fall (Kleingedrucktes!)
- Passt auf, daß ihr nicht grob fahrlässig das Tier zum Schaden machen verführt. Wenn jemand mit dem Pferd in die Schlacht prescht, oder mit dem unangeleiteten Hund Schlachtenbummler spielt, der dürfte den Versicherungsschutz in dem Fall verspielen.

Mal außerhalb der Haftung: achtet auf die Tiere, bzw. sorgt dafür, daß die Besitzer auf die Tiere achten. Achso: und die anderen Spieler. Es ist nicht sinnvoll, die Tiere zu provozieren. Wer neben dem Pferd plötzlich einen Kampf beginnt, oder den Hund trietzt, der schafft eine Gefahr (nicht nur für sich selbst). Dazu kommen aber noch andere Ärgernisse: niemand tritt gerne in Hundehaufen auf dem Kampfplatz, und niemand hat Spaß daran, daß der Hund von nebenan die Wurst vom Grill klaut. Gilt auch für Affen statt Hunden.

Das klingt jetzt vielleicht alles recht hart, aber Menschen machen schon genug Fehler, sonst gebe es nicht so viel Haftungsfälle - Tiere kennen noch nicht mal die betreffenden Regeln. Und das ganze schreibe ich, obwohl ich am Wochenende die süßen Katzen von [Antje und Peter](#) gestreichelt habe.

Quelle: Jugendschutzgesetz

Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (Jugendschutzgesetz - JÖSchG)
vom 25. Februar 1985; zuletzt geändert: 28. Oktober 1994

Achtung: es kann sein, daß sich das Gesetz mittlerweile wieder geändert hat. Wir werden da immer mal wieder nachgucken.

§ 1 [Aufenthalt an jugendgefährdenden Orten]

Halten sich Kinder oder Jugendliche an Orten auf, an denen ihnen eine unmittelbare Gefahr für ihr körperliches, geistiges oder seelisches Wohl droht, so haben die zuständigen Behörden oder Stellen die zur Abwendung der Gefahr erforderlichen Maßnahmen zu treffen. Wenn nötig, haben sie die Kinder oder Jugendlichen

1. zum Verlassen des Ortes anzuhalten,
2. einem Erziehungsberechtigten zuzuführen oder, wenn kein Erziehungsberechtigter erreichbar ist, in die Obhut des Jugendamtes zu bringen.

In schwierigen Fällen haben die zuständigen Behörden oder Stellen das Jugendamt über den jugendgefährdenden Ort zu unterrichten.

§ 2 [Legaldefinitionen]

(1) Kind im Sinne des Gesetzes ist, wer noch nicht vierzehn, Jugendlicher, wer vierzehn, aber noch nicht achtzehn Jahre alt ist.

(2) Erziehungsberechtigter im Sinne dieses Gesetzes ist

1. jede Person, der allein oder gemeinsam mit einer anderen Person nach den Vorschriften des Bürgerlichen Gesetzbuches die Personensorge zusteht,
2. jede sonstige Person über achtzehn Jahre, soweit sie auf Grund einer Vereinbarung mit dem Personensorgeberechtigten Aufgaben der Personensorge wahrnimmt oder soweit sie das Kind oder den Jugendlichen im Rahmen der Ausbildung oder mit Zustimmung des Personensorgeberechtigten im Rahmen der Jugendhilfe betreut.

(3) Soweit es nach diesem Gesetz auf die Begleitung durch einen Erziehungsberechtigten ankommt, haben die in Absatz 2 Nr. 2 genannten Personen ihre Berechtigung auf Verlangen darzulegen. Veranstalter und Gewerbetreibende haben in Zweifelsfällen die Berechtigung zu überprüfen.

(4) Soweit nach diesem Gesetz Altersgrenzen zu beachten sind, haben Kinder und Jugendliche ihr Lebensalter auf Verlangen in geeigneter Weise nachzuweisen. Veranstalter und Gewerbetreibende haben in Zweifelsfällen das Lebensalter zu überprüfen.

(5) Dieses Gesetz gilt nicht für verheiratete Jugendliche.

§ 3 [Aufenthalt in Gaststätten]

(1) Der Aufenthalt in Gaststätten darf Kindern und Jugendlichen unter sechzehn Jahren nur gestattet werden, wenn ein Erziehungsberechtigter sie begleitet. Dies gilt nicht, wenn Kinder oder Jugendliche

1. an einer Veranstaltung eines anerkannten Trägers der Jugendhilfe teilnehmen,
2. sich auf Reisen befinden oder
3. eine Mahlzeit oder ein Getränk einnehmen.

(2) Jugendlichen ab sechzehn Jahren ist der Aufenthalt in Gaststätten ohne Begleitung eines Erziehungsberechtigten bis 24 Uhr gestattet.

(3) Der Aufenthalt in Gaststätten, die als Nachtbar oder Nachtclub geführt werden, und in vergleichbaren Vergnügungsbetrieben darf Kindern und Jugendlichen nicht gestattet werden.

§ 4 [Verzehr und Abgabe von alkoholischen Getränken]

(1) In Gaststätten, Verkaufsstellen oder sonst in der Öffentlichkeit dürfen

1. Branntwein, branntweinhaltige Getränke oder Lebensmittel, die Branntwein in nicht nur geringfügiger Menge enthalten, an Kinder und Jugendliche,
2. andere alkoholische Getränke an Kinder und Jugendliche unter sechzehn Jahren

weder abgegeben noch darf ihnen der Verzehr gestattet werden.

(2) Absatz 1 Nr. 2 gilt nicht, wenn Jugendliche von einem Personensorgeberechtigten (§ 2 Abs. 2 Nr. 1) begleitet werden.

(3) In der Öffentlichkeit dürfen alkoholische Getränke nicht in Automaten angeboten werden. Dies gilt nicht, wenn ein Automat in einem gewerblich genutzten Raum aufgestellt und durch Vorrichtungen oder durch ständige Aufsicht sichergestellt ist, daß Kinder und Jugendliche unter sechzehn Jahren alkoholische Getränke nicht aus dem Automaten entnehmen können. § 20 Nr. 1 des Gaststättengesetzes bleibt unberührt.

§ 5 [Öffentliche Tanzveranstaltungen]

(1) Die Anwesenheit bei öffentlichen Tanzveranstaltungen ohne Begleitung eines Erziehungsberechtigten darf Kindern und Jugendlichen unter sechzehn Jahren nicht und Jugendlichen ab sechzehn Jahren längstens bis 24 Uhr gestattet werden.

(2) Abweichend von Absatz 1 darf die Anwesenheit Kindern bis 22 Uhr und Jugendlichen unter sechzehn Jahren bis 24 Uhr gestattet werden, wenn die Tanzveranstaltung von einem anerkannten Träger der Jugendhilfe durchgeführt wird oder der künstlerischen Betätigung oder der Brauchtumspflege dient.

(3) Ausnahmen von Absatz 1 können auf Vorschlag des Jugendamtes erlassen werden.

§ 6 [Öffentliche Filmveranstaltungen]

(1) Die Anwesenheit bei öffentlichen Filmveranstaltungen darf Kindern und Jugendlichen nur gestattet werden, wenn die Filme von der obersten Landesbehörde zur Vorführung vor ihnen freigegeben worden sind. Kindern unter sechs Jahren

darf die Anwesenheit nur gestattet werden, wenn sie von einem Erziehungsberechtigten begleitet sind.

(2) Filme, die geeignet sind, das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen, dürfen nicht zur Vorführung vor ihnen freigegeben werden.

(3) Die oberste Landesbehörde kennzeichnet die Filme mit

1. "Freigegeben ohne Altersbeschränkung",
2. "Freigegeben ab sechs Jahren",
3. "Freigegeben ab zwölf Jahren",
4. "Freigegeben ab sechzehn Jahren",
5. "Nicht freigegeben unter achtzehn Jahren".

Kommt in Betracht, daß ein nach Satz 1 Nr. 5 gekennzeichnete Film den Tatbestand des § 130 Abs. 2, des § 131 oder des § 184 des Strafgesetzbuches erfüllt, ist dies der zuständigen Strafverfolgungsbehörde mitzuteilen.

(4) Im Rahmen der Absätze 1 und 3 Satz 1 darf die Anwesenheit bei öffentlichen Filmveranstaltungen ohne Begleitung eines Erziehungsberechtigten nur gestattet werden

1. Kindern, wenn die Vorführung bis 20 Uhr,
2. Jugendlichen unter sechzehn Jahren, wenn die Vorführung bis 22 Uhr,
3. Jugendlichen über sechzehn Jahren, wenn die Vorführung bis 24 Uhr beendet ist.

(5) Die Absätze 1 bis 4 gelten für die öffentliche Vorführung von Filmen unabhängig von der Art der Aufzeichnung und Wiedergabe. Sie gelten auch für Werbevorspanne und Beiprogramme.

(6) Die Absätze 1 bis 5 gelten nicht für Filme, die zu nichtgewerblichen Zwecken hergestellt werden, solange die Filme nicht gewerblich genutzt werden.

(7) Auf Filme, die von der obersten Landesbehörde nach Absatz 3 Satz 1 gekennzeichnet

Schriften keine Anwendung.

§ 7 [Videokassetten, Bildplatten und vergleichbare Bildträger]

(1) Bespielte Videokassetten, Bildplatten und vergleichbare Bildträger dürfen Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind.

(2) Für die Freigabe und Kennzeichnung findet § 6 Abs. 2 und 3 Satz 1 und Abs. 6 entsprechende Anwendung. Auf die Alterseinstufung ist mit einem fälschungssicheren Zeichen hinzuweisen. Das Zeichen ist vom Inhaber der Nutzungsrechte auf dem Bildträger und auf der Hülle in einer deutlich sichtbaren Form anzubringen, bevor der Bildträger an den Handel geliefert oder in sonstiger Weise gewerblich gewertet wird.

(3) Bildträger, die von der obersten Landesbehörde nicht oder mit "Nicht freigegeben unter achtzehn Jahren" gekennzeichnet worden sind, dürfen

1. einem Kind oder Jugendlichen nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. nicht im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die der Kunde nicht zu betreten pflegt oder im Versandhandel angeboten oder überlassen werden.

(4) In der Öffentlichkeit dürfen bespielte Bildträger nicht in Automaten angeboten werden.

(5) Auf Bildträger, die von der obersten Landesbehörde nach Absatz 2 in Verbindung mit § 6 Abs. 3 Satz 1 Nr. 1 bis 4 gekennzeichnet worden sind, finden die §§ 1 und 11 des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften keine Anwendung.

(6) § 6 Abs. 3 Satz 2 findet entsprechende Anwendung.

§ 8 [Glücksspiele]

(1) Die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen darf Kindern und Jugendlichen nicht gestattet werden.

(2) Die Teilnahme an Spielen mit Gewinnmöglichkeit in der Öffentlichkeit darf Kindern und Jugendlichen nur auf Volksfesten, Schützenfesten, Jahrmärkten, Spezialmärkten oder ähnlichen Veranstaltungen gestattet werden, wenn der Gewinn in Waren von geringem Wert besteht.

(3) Elektronische Bildschirm-Unterhaltungsspielgeräte ohne Gewinnmöglichkeit dürfen zur entgeltlichen Benutzung

1. auf Kindern und Jugendlichen zugänglichen öffentlichen Verkehrsflächen,
2. außerhalb von gewerblich oder in sonstiger Weise beruflich oder geschäftsmäßig genutzten Räumen oder

3. in deren unbeaufsichtigten Zugängen, Vorräumen oder Fluren

nicht aufgestellt werden.

(4) Das Spielen an elektronischen Bildschirm-Unterhaltungsspielgeräten ohne Gewinnmöglichkeit, die zur entgeltlichen Benutzung öffentlich aufgestellt sind, darf Kindern und Jugendlichen unter sechzehn Jahren ohne Begleitung eines Erziehungsberechtigten nicht gestattet werden.

(5) Unterhaltungsspielgeräte, mit denen sexuelle Handlungen oder Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder Tiere dargestellt werden oder die eine Verherrlichung oder Verharmlosung des Krieges zum Gegenstand haben, dürfen in der Öffentlichkeit an Kindern und Jugendlichen zugänglichen Orten nicht aufgestellt werden.

§ 9 [Rauchen in der Öffentlichkeit]

Das Rauchen in der Öffentlichkeit darf Kindern und Jugendlichen unter sechzehn Jahren nicht gestattet werden.

§ 10 [Einzelfallregelungen]

Geht von einer öffentlichen Veranstaltung oder einem Gewerbebetrieb eine Gefährdung im Sinne des § 1 Satz 1 aus, die durch Anwendung der §§ 3 bis 8 nicht ausgeschlossen oder wesentlich gemindert werden kann, so kann die zuständige Behörde anordnen, daß der Veranstalter oder Gewerbetreibende Kindern und Jugendlichen die Anwesenheit nicht gestatten darf. Die Anordnung kann Alters- oder Zeitbegrenzungen enthalten, wenn dadurch die Gefährdung ausgeschlossen oder wesentlich gemindert wird.

§ 11 [Bekanntmachung der Jugendschutzvorschriften; Werbung]

Veranstalter und Gewerbetreibende haben die nach den §§ 3 bis 10 für ihre Betriebseinrichtungen und Veranstaltungen geltenden Vorschriften sowie die Alterseinstufung von Filmen durch deutlich sichtbaren und gut lesbaren Aushang bekanntzumachen. Zur Bekanntmachung der Alterseinstufung von Filmen und Bildträgern dürfen sie nur die Kennzeichnungen des § 6 Abs. 3 Satz 1 verwenden. Wer einen Film für öffentliche Filmveranstaltungen weitergibt, ist verpflichtet, den Veranstalter auf die Alterseinstufung hinzuweisen. Für Filme und Bildträger, die von der obersten Landesbehörde nach § 6 Abs. 3 Satz 1 gekennzeichnet worden sind, darf bei der Ankündigung und bei der Werbung weder auf jugendgefährdende Inhalte hingewiesen werden noch darf die Ankündigung oder die Werbung in jugendgefährdender Weise erfolgen.

§ 12 [Ordnungswidrigkeiten]

(1) Ordnungswidrig handelt, wer als Veranstalter oder Gewerbetreibender vorsätzlich oder fahrlässig

1. entgegen § 3 einem Kind oder einem Jugendlichen den Aufenthalt in einer Gaststätte gestattet,

2. entgegen § 4 Abs. 1 ein alkoholisches Getränk oder Lebensmittel an ein Kind oder einen Jugendlichen abgibt oder ihm den Verzehr gestattet,
 3. entgegen § 4 Abs. 3 Satz 1 ein alkoholisches Getränk in einem Automaten anbietet,
 4. entgegen § 5 Abs. 1 einem Kind oder einem Jugendlichen die Anwesenheit bei einer öffentlichen Tanzveranstaltung gestattet,
 5. entgegen § 6 Abs. 1 oder 4 einem Kind oder einem Jugendlichen die Anwesenheit bei einer öffentlichen Filmveranstaltung gestattet,
 6. entgegen § 7 Abs. 1 einem Kind oder einem Jugendlichen einen bespielten Bildträger, der nicht für seine Altersstufe freigegeben ist, zugänglich macht,
 7. entgegen § 7 Abs. 2 Satz 2 und 3 ein Zeichen nicht, nicht in der dort bezeichneten Form oder in einer der Alterseinstufung durch die oberste Landesbehörde nicht entsprechenden Weise anbringt,
 8. entgegen § 7 Abs. 3 Nr. 2 einen nicht freigegebenen Bildträger anbietet oder überläßt,
 9. entgegen § 7 Abs. 4 einen bespielten Bildträger in einem Automaten anbietet,
 10. entgegen § 8 Abs. 1 einem Kind oder einem Jugendlichen die Anwesenheit in einer öffentlichen Spielhalle oder einem dort bezeichneten Raum gestattet,
 11. entgegen § 8 Abs. 2 einem Kind oder einem Jugendlichen die Teilnahme an einem Spiel mit Gewinnmöglichkeit gestattet,
 12. entgegen § 8 Abs. 3 oder 5 ein Unterhaltungsspielgerät aufstellt,
 13. entgegen § 8 Abs. 4 einem Kind oder einem Jugendlichen unter sechzehn Jahren die Benutzung eines Unterhaltungsspielgeräts gestattet,
 14. entgegen § 9 einem Kind oder einem Jugendlichen unter sechzehn Jahren das Rauchen in der Öffentlichkeit gestattet oder
 15. einer vollziehbaren Anordnung nach § 10 zuwiderhandelt,
 16. entgegen § 11 Satz 1 für seine Betriebseinrichtung oder Veranstaltung geltenden Vorschriften nicht durch den dort bezeichneten Aushang bekanntmacht,
 17. entgegen § 11 Satz 2 nicht die Kennzeichnungen des § 6 Abs. 3 Satz 1 verwendet,
 - 17a. entgegen § 11 Satz 3 einen Film für eine öffentliche Filmveranstaltung weitergibt, ohne den Veranstalter auf die Alterseinstufung hinzuweisen,
 18. entgegen § 11 Satz 4 der Ankündigung oder bei der Werbung auf jugendgefährdende Inhalte hinweist oder in jugendgefährdender Weise ankündigt oder wirbt.
- (2) Ordnungswidrig handelt auch, wer als Person über achtzehn Jahre ein Verhalten eines Kindes oder eines Jugendlichen herbeiführt oder fördert, das durch ein in Absatz 1 Nr. 1 bis 14 bezeichnetes oder in § 7 Abs. 3 Nr. 1 enthaltenes Verbot oder durch eine vollziehbare Anordnung nach § 10 verhindert werden soll. Hinsichtlich des Verbots in § 7 Abs. 3 Nr. 1 gilt dies nicht für den Personensorgeberechtigten.
- (3) Die Ordnungswidrigkeit kann mit einer Geldbuße bis zu dreißigtausend Deutsche Mark geahndet werden.
- (4) Mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer als Veranstalter oder Gewerbetreibender
1. eine in Absatz 1 bezeichnete vorsätzliche Zuwiderhandlung begeht und dadurch wenigstens leichtfertig ein Kind oder einen Jugendlichen in seiner körperlichen, geistigen oder sittlichen Entwicklung schwer gefährdet oder
 2. eine in Absatz 1 bezeichnete vorsätzliche Zuwiderhandlung aus Gewinnsucht begeht oder beharrlich wiederholt.

Schankrecht

Achtung: es kann sein, daß sich das Gesetz mittlerweile wieder geändert hat. Wir werden da immer mal wieder nachgucken. Im Juni 2000 war es noch aktuell.

Für LARPs dürfte § 23 Vereine und Gesellschaften am interessantesten sein. Daraus ergibt sich wohl, daß für CONs (mit geschlossener Gesellschaft)

keine Schankerlaubnis benötigt wird. Aber auch, wenn's keine Gaststätte iSd GaststättenG ist: es ist "sonst in der Öffentlichkeit" im Sinne des [JÖSchG](#) (Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit). Es empfiehlt sich, in eine Intime-Taverne das [Jugendschutzgesetz](#) zu hängen.

Der Ausschenkende muß auch aufpassen: der Ausschank oder das Gestatten des Verzehrs von Branntwein u.ä. an Kinder / Jugendliche (unter 18) bzw. von anderen Alkoholika (unter 16) stellt eine Ordnungswidrigkeit dar, §§ 3, 12 JÖSchG. Bei vorsätzlichem Ausschank an zu junge Leute können Strafen bis zu 30000 DM oder 1 Jahr Haft verhängt werden. Gefängnis-CON 1... Im Zweifelsfall muß übrigens nachgefragt werden (Personalausweis).

Jugendliche unter 16 Jahren dürfen keine Alkoholika trinken, sollten gar nicht erst in das Tavernenbuch aufgenommen werden. Jugendliche zwischen 16 und 18 Jahren dürfen nur "andere Alkoholika" in Begleitung eines Personensorgeberechtigten zu sich nehmen. Wer ist da Personensorgeberechtigt? Im Zweifelsfall die SL, die wohl nur ungerne immer mit dem Jugendlichen trinken gehen will.

Nach §20 Absatz 2 ist verboten, in Ausübung eines Gewerbes alkoholische Getränke an erkennbar Betrunkene zu verabreichen. Wäre vielleicht auch für CONs nicht schlecht ...

Wirte müssen übrigens für Besoffene sorgen. Sie dürfen Sie nicht einfach vor die Tür kippen, sondern müssen Polizei oder Taxi rufen (u.U. sogar Geld vorstrecken).

Alle Aussagen ohne Gewähr.

Gaststättengesetz

in der Fassung der Bekanntmachung vom 20. November 1998 (BGBl. I S. 3418)

§ 1 Gaststättengewerbe

(1) Ein Gaststättengewerbe im Sinne dieses Gesetzes betreibt, wer im stehenden Gewerbe

1. Getränke zum Verzehr an Ort und Stelle verabreicht (Schankwirtschaft),

3. Gäste beherbergt (Beherbergungsbetrieb),

wenn der Betrieb jedermann oder bestimmten Personenkreisen zugänglich ist.

(2) Ein Gaststättengewerbe im Sinne dieses Gesetzes betreibt ferner, wer als selbständiger Gewerbetreibender im Reisegewerbe von einer für die Dauer der Veranstaltung ortsfesten Betriebsstätte aus Getränke oder zubereitete Speisen zum Verzehr an Ort und Stelle verabreicht, wenn der Betrieb jedermann oder bestimmten Personenkreisen zugänglich ist.

§ 2 Erlaubnis

(1) Wer ein Gaststättengewerbe betreiben will, bedarf der Erlaubnis. Die Erlaubnis kann auch nichtrechtsfähigen Vereinen erteilt werden.

(2) Der Erlaubnis bedarf nicht, wer

1. Milch, Milcherzeugnisse oder alkoholfreie Milchmischgetränke verabreicht,

2. unentgeltliche Kostproben verabreicht,

3. alkoholfreie Getränke aus Automaten verabreicht.

(3) Der Erlaubnis bedarf ferner nicht, wer, ohne Sitzgelegenheit bereitzustellen, in räumlicher Verbindung mit seinem Ladengeschäft des Lebensmitteleinzelhandels oder des Lebensmittelhandwerks während der Ladenöffnungszeiten alkoholfreie Getränke oder zubereitete Speisen verabreicht.

(4) Für einen Beherbergungsbetrieb bedarf es der Erlaubnis nicht, wenn der Betrieb darauf eingerichtet ist, nicht mehr als acht Gäste gleichzeitig zu beherbergen; in

solchen Betrieben ist das Verabreichen von Getränken und zubereiteten Speisen an Hausgäste erlaubnisfrei. Satz 1 gilt nicht, wenn der Beherbergungsbetrieb in

Verbindung mit einer erlaubnisbedürftigen Schank- oder Speisewirtschaft ausgeübt wird.

§ 3 Inhalt der Erlaubnis

(1) Die Erlaubnis ist für eine bestimmte Betriebsart und für bestimmte Räume zu erteilen. Die Betriebsart ist in der Erlaubnisurkunde zu bezeichnen; sie bestimmt sich

nach der Art und Weise der Betriebsgestaltung, insbesondere nach den Betriebszeiten und der Art der Getränke, der zubereiteten Speisen, der Beherbergung oder der Darbietungen.

(2) Die Erlaubnis darf auf Zeit erteilt werden, soweit dieses Gesetz es zuläßt oder der Antragsteller es beantragt.

(3) Die Erlaubnis zum Ausschank alkoholischer Getränke schließt die Erlaubnis zum Ausschank alkoholfreier Getränke ein.

§ 4 Versagungsgründe

(1) Die Erlaubnis ist zu versagen, wenn

1. Tatsachen die Annahme rechtfertigen, daß der Antragsteller die für den Gewerbebetrieb erforderliche Zuverlässigkeit nicht besitzt, insbesondere dem Trunke ergeben ist oder befürchten läßt, daß er Unerfahrene, Leichtsinnige oder Willensschwache ausbeuten wird oder dem Alkoholmißbrauch, verbotenen Glücksspiel, der Hehlerei oder der Unsittlichkeit Vorschub leisten wird oder die Vorschriften des Gesundheits- oder Lebensmittelrechts, des Arbeits- oder Jugendschutzes nicht einhalten wird,

2. die zum Betrieb des Gewerbes oder zum Aufenthalt der Beschäftigten bestimmten Räume wegen ihrer Lage, Beschaffenheit, Ausstattung oder Einteilung für den Betrieb nicht geeignet sind, insbesondere den notwendigen Anforderungen zum Schutze der Gäste und der Beschäftigten gegen Gefahren für Leben, Gesundheit oder Sittlichkeit oder den sonst zur Aufrechterhaltung der öffentlichen Sicherheit oder Ordnung notwendigen Anforderungen nicht genügen oder

3. der Gewerbebetrieb im Hinblick auf seine örtliche Lage oder auf die Verwendung der Räume dem öffentlichen Interesse widerspricht, insbesondere schädliche Umwelteinwirkungen im Sinne des Bundes-Immissionsschutzgesetzes oder sonst erhebliche Nachteile, Gefahren oder Belästigungen für die Allgemeinheit befürchten läßt,

4. der Antragsteller nicht durch eine Bescheinigung einer Industrie- und Handelskammer nachweist, daß er oder sein Stellvertreter (§ 9) über die Grundzüge der für den in Aussicht genommenen Betrieb notwendigen lebensmittelrechtlichen Kenntnisse unterrichtet worden ist und mit ihnen als vertraut gelten kann.

(2) Wird bei juristischen Personen oder nichtrechtsfähigen Vereinen nach Erteilung der Erlaubnis eine andere Person zur Vertretung nach Gesetz, Satzung oder Gesellschaftsvertrag berufen, so ist dies unverzüglich der Erlaubnisbehörde anzuzeigen.

(3) Die Landesregierungen können zur Durchführung des Absatzes 1 Nr. 2 durch Rechtsverordnung die Mindestanforderungen bestimmen, die an die Lage, Beschaffenheit, Ausstattung und Einteilung der Räume im Hinblick auf die jeweilige Betriebsart und Art der zugelassenen Getränke oder Speisen zu stellen sind. Die Landesregierungen können durch Rechtsverordnung die Ermächtigung auf oberste Landesbehörden übertragen.

§ 5 Auflagen

(1) Gewerbetreibenden, die einer Erlaubnis bedürfen, können jederzeit Auflagen zum Schutze

2. der im Betrieb Beschäftigten gegen Gefahren für Leben, Gesundheit oder Sittlichkeit oder

3. gegen schädliche Umwelteinwirkungen im Sinne des Bundes-Immissionsschutzgesetzes und sonst gegen erhebliche Nachteile, Gefahren oder Belästigungen für die Bewohner des Betriebsgrundstücks oder der Nachbargrundstücke sowie der Allgemeinheit

erteilt werden.

(2) Gegenüber Gewerbetreibenden, die ein erlaubnisfreies Gaststättengewerbe betreiben, können Anordnungen nach Maßgabe des Absatzes 1 erlassen werden.

§ 6 Ausschank alkoholfreier Getränke

Ist der Ausschank alkoholischer Getränke gestattet, so sind auf Verlangen auch alkoholfreie Getränke zum Verzehr an Ort und Stelle zu verabreichen. Davon ist mindestens ein alkoholfreies Getränk nicht teurer zu verabreichen als das billigste alkoholische Getränk in gleicher Menge. Die Erlaubnisbehörde kann für den Ausschank aus Automaten Ausnahmen zulassen.

§ 7 Nebenleistungen

(1) Im Gaststättengewerbe dürfen der Gewerbetreibende oder Dritte auch während der Ladenschlußzeiten Zubehörrwaren an Gäste abgeben und ihnen Zubehörrleistungen erbringen.

(2) Der Schank- oder Speisewirt darf außerhalb der Sperrzeit zum alsbaldigen Verzehr oder Verbrauch

1. Getränke und zubereitete Speisen, die er in seinem Betrieb verabreicht,

2. Flaschenbier, alkoholfreie Getränke, Tabak- und Süßwaren

an jedermann über die Straße abgeben.

§ 8 Erlöschen der Erlaubnis

Die Erlaubnis erlischt, wenn der Inhaber den Betrieb nicht innerhalb eines Jahres nach Erteilung der Erlaubnis begonnen oder seit einem Jahr nicht mehr ausgeübt hat.

Die Fristen können verlängert werden, wenn ein wichtiger Grund vorliegt.

§ 9 Stellvertretungserlaubnis

Wer ein erlaubnisbedürftiges Gaststättengewerbe durch einen Stellvertreter betreiben will, bedarf einer Stellvertretungserlaubnis; sie wird dem Erlaubnisinhaber für einen bestimmten Stellvertreter erteilt und kann befristet werden. Die Vorschriften des § 4 Abs. 1 Nr. 1 und 4 sowie des § 8 gelten entsprechend. Wird das

Gewerbe nicht mehr durch den Stellvertreter betrieben, so ist dies unverzüglich der Erlaubnisbehörde anzuzeigen.

§ 10 Weiterführung des Gewerbes

Nach dem Tode des Erlaubnisinhabers darf das Gaststättengewerbe auf Grund der bisherigen Erlaubnis durch den Ehegatten oder die minderjährigen Erben

während der Minderjährigkeit weitergeführt werden. Das gleiche gilt für Nachlaßverwalter, Nachlaßpfleger oder Testamentsvollstrecker bis zur Dauer von zehn

Jahren nach dem Erbfall. Die in den Sätzen 1 und 2 bezeichneten Personen haben der Erlaubnisbehörde unverzüglich Anzeige zu erstatten, wenn sie den Betrieb

weiterfahren wollen.

§ 11 Vorläufige Erlaubnis und vorläufige Stellvertretungserlaubnis

(1) Personen, die einen erlaubnisbedürftigen Gaststättenbetrieb von einem anderen übernehmen wollen, kann die Ausübung des Gaststättengewerbes bis zur

Erteilung der Erlaubnis auf Widerruf gestattet werden. Die vorläufige Erlaubnis soll nicht für eine längere Zeit als drei Monate erteilt werden; die Frist kann verlängert

werden, wenn ein wichtiger Grund vorliegt.

(2) Absatz 1 gilt entsprechend für die Erteilung einer vorläufigen Stellvertretungserlaubnis.

§ 12 Gestattung

(1) Aus besonderem Anlaß kann der Betrieb eines erlaubnisbedürftigen Gaststättengewerbes unter erleichterten Voraussetzungen vorübergehend auf Widerruf gestattet werden.

(2) (weggefallen)

(3) Dem Gewerbetreibenden können jederzeit Auflagen erteilt werden.

§ 13 Gaststätten ohne gewerbliche Niederlassung

(1) Auf die in § 1 Abs. 2 genannten Tätigkeiten findet Titel III der Gewerbeordnung keine Anwendung, auch soweit es sich um Personen handelt, die das Reisegewerbe nicht selbständig betreiben.

(2) An der Betriebsstätte muß in einer für jedermann erkennbaren Weise der Name des Gewerbetreibenden mit mindestens einem ausgeschriebenen Vornamen angegeben sein.

§ 14 Straußwirtschaften

Die Landesregierungen können durch Rechtsverordnungen zur Erleichterung des Absatzes selbsterzeugten Weines oder Apfelweines bestimmen, daß der Ausschank

dieser Getränke und im Zusammenhang hiermit das Verabreichen von zubereiteten Speisen zum Verzehr an Ort und Stelle für die Dauer von höchstens vier Monaten

oder, soweit dies bisher nach Landesrecht zulässig war, von höchstens sechs Monaten, und zwar zusammenhängend oder in zwei Zeitabschnitten im Jahre, keiner

Erlaubnis bedarf. Sie können hierbei Vorschriften über

1. die persönlichen und räumlichen Voraussetzungen für den Ausschank sowie über Menge und Jahrgang des zum Ausschank bestimmten Weines oder Apfelweines,

2. das Verabreichen von Speisen zum Verzehr an Ort und Stelle,

3. die Art der Betriebsführung

erlassen. Die Landesregierungen können durch Rechtsverordnung die Ermächtigung auf oberste Landesbehörden oder andere Behörden übertragen.

§ 15 Rücknahme und Widerruf der Erlaubnis

(1) Die Erlaubnis zum Betrieb, eines Gaststättengewerbes ist zurückzunehmen, wenn bekannt wird, daß bei ihrer Erteilung Versagungsgründe nach § 4 Abs. 1 Nr. 1 vorlagen.

(2) Die Erlaubnis ist zu widerrufen, wenn nachträglich Tatsachen eintreten, die die Versagung der Erlaubnis nach § 4 Abs. 1 Nr. 1 rechtfertigen würden.

(3) Sie kann widerrufen werden, wenn

1. der Gewerbetreibende oder sein Stellvertreter die Betriebsart, für welche die Erlaubnis erteilt worden ist, unbefugt ändert, andere als die zugelassenen Räume zum

Betrieb verwendet oder nicht zugelassene Getränke oder Speisen verabreicht oder sonstige inhaltliche Beschränkungen der Erlaubnis nicht beachtet,

2. der Gewerbetreibende oder sein Stellvertreter Auflagen nach § 5 Abs. 1 nicht innerhalb einer gesetzten Frist erfüllt,

3. der Gewerbetreibende seinen Betrieb ohne Erlaubnis durch einen Stellvertreter betreiben läßt,

4. der Gewerbetreibende oder sein Stellvertreter Personen entgegen einem nach § 21 ergangenen Verbot beschäftigt,

5. der Gewerbetreibende im Fall des § 4 Abs. 2 nicht innerhalb von sechs Monaten nach der Berufung den Nachweis nach § 4 Abs. 1 Nr. 4 erbringt,

6. der Gewerbetreibende im Fall des § 9 Satz 3 nicht innerhalb von sechs Monaten nach dem Ausscheiden des Stellvertreters den Nachweis nach § 4 Abs. 1 Nr. 4 erbringt,

7. die in § 10 Satz 1 und 2 bezeichneten Personen nicht innerhalb von sechs Monaten nach der Weiterführung den Nachweis nach § 4 Abs. 1 Nr. 4 erbringen.

(4) Die Absätze 1, 2 und 3 Nr. 1, 2 und 4 gelten entsprechend für die Rücknahme und den Widerruf der Stellvertretungserlaubnis.

§§ 16 und 17

(weggefallen)

§ 18 Sperrzeit

(1) Für Schank- und Speisewirtschaften sowie für öffentliche Vergnügungsstätten ist durch Rechtsverordnung der Landesregierungen eine Sperrzeit allgemein festzusetzen. In der Rechtsverordnung ist zu bestimmen, daß die Sperrzeit bei Vorliegen eines öffentlichen Bedürfnisses oder besonderer örtlicher Verhältnisse allgemein oder für einzelne Betriebe verlängert, verkürzt oder aufgehoben werden kann. Die Landesregierungen können durch Rechtsverordnung die Ermächtigung auf oberste Landesbehörden oder andere Behörden übertragen.

(2) (weggefallen)

§ 19 Verbot des Ausschanks alkoholischer Getränke

Aus besonderem Anlaß kann der gewerbsmäßige Ausschank alkoholischer Getränke vorübergehend für bestimmte Zeit und für einen bestimmten örtlichen Bereich ganz oder teilweise verboten werden, wenn dies zur Aufrechterhaltung der öffentlichen Sicherheit oder Ordnung erforderlich ist.

§ 20 Allgemeine Verbote

Verboten ist,

1. Branntwein oder überwiegend branntweinhaltige Lebensmittel durch Automaten feilzuhalten,

2. in Ausübung eines Gewerbes alkoholische Getränke an erkennbar Betrunkene zu verabreichen,

3. im Gaststättengewerbe das Verabreichen von Speisen von der Bestellung von Getränken abhängig zu machen oder bei der Nichtbestellung von Getränken die Preise zu erhöhen,

4. im Gaststättengewerbe das Verabreichen alkoholfreier Getränke von der Bestellung alkoholischer Getränke abhängig zu machen oder bei der Nichtbestellung alkoholischer Getränke die Preise zu erhöhen.

§ 21 Beschäftigte Personen

(1) Die Beschäftigung einer Person in einem Gaststättenbetrieb kann dem Gewerbetreibenden untersagt werden, wenn Tatsachen die Annahme rechtfertigen, daß die Person die für ihre Tätigkeit erforderliche Zuverlässigkeit nicht besitzt.

(2) Die Landesregierungen können zur Aufrechterhaltung der Sittlichkeit oder zum Schutze der Gäste durch Rechtsverordnung Vorschriften über die Zulassung, das

Verhalten und die Art der Tätigkeit sowie, soweit tarifvertragliche Regelungen nicht bestehen, die Art der Entlohnung der in Gaststättenbetrieben Beschäftigten erlassen. Die Landesregierungen können durch Rechtsverordnung die Ermächtigung auf oberste Landesbehörden übertragen.

(3) Die Vorschriften des § 26 des Jugendarbeitsschutzgesetzes bleiben unberührt.

§ 22 Auskunft und Nachschau

(1) Die Inhaber von Gaststättenbetrieben, ihre Stellvertreter und die mit der Leitung des Betriebes beauftragten Personen haben den zuständigen Behörden die für die Durchführung dieses Gesetzes und der auf Grund dieses Gesetzes erlassenen Rechtsverordnungen erforderlichen Auskünfte zu erteilen.

(2) Die von der zuständigen Behörde mit der Überwachung des Betriebes beauftragten Personen sind befugt, Grundstücke und Geschäftsräume des Auskunftspflichtigen zu betreten, dort Prüfungen und Besichtigungen vorzunehmen und in die geschäftlichen Unterlagen des Auskunftspflichtigen Einsicht zu nehmen.
Der Auskunftspflichtige hat die Maßnahmen nach Satz 1 zu dulden. Das Grundrecht der Unverletzlichkeit der Wohnung (Artikel 13 des Grundgesetzes) wird insoweit eingeschränkt.

(3) Der zur Erteilung einer Auskunft Verpflichtete kann die Auskunft auf solche Fragen verweigern, deren Beantwortung ihn selbst oder einen der in § 383 Abs. 1 Nr. 1 bis 3 der Zivilprozeßordnung bezeichneten Angehörigen der Gefahr strafgerichtlicher Verfolgung oder eines Verfahrens nach dem Gesetz über Ordnungswidrigkeiten aussetzen würde.

§ 23 Vereine und Gesellschaften

(1) Die Vorschriften dieses Gesetzes über den Ausschank alkoholischer Getränke finden auch auf Vereine und Gesellschaften Anwendung, die kein Gewerbe betreiben; dies gilt nicht für den Ausschank an Arbeitnehmer dieser Vereine oder Gesellschaften.

(2) Werden in den Fällen des Absatzes 1 alkoholische Getränke in Räumen ausgeschenkt, die im Eigentum dieser Vereine oder Gesellschaften stehen oder ihnen mietweise, leihweise oder aus einem anderen Grunde überlassen und nicht Teil eines Gaststättenbetriebes sind, so finden die Vorschriften dieses Gesetzes mit Ausnahme der §§ 5, 6, 18, 22 sowie des § 28 Abs. 1 Nr. 2, 6, 11 und 12 und Absatz 2 Nr. 1 keine Anwendung. Das Bundesministerium für Wirtschaft kann mit Zustimmung des Bundesrates durch Rechtsverordnung bestimmen, daß auch andere Vorschriften dieses Gesetzes Anwendung finden, wenn durch den Ausschank alkoholischer Getränke Gefahren für die Sittlichkeit oder für Leben oder Gesundheit der Gäste oder der Beschäftigten entstehen.

§ 24 Realgewerbeberechtigung

(1) Die Vorschriften dieses Gesetzes finden auch auf Realgewerbeberechtigungen Anwendung mit Ausnahme der Vorschriften über die Lage der Räume (§ 4 Abs. 1 Nr. 2) und über das öffentliche Interesse hinsichtlich der Verwendung der Räume (§ 4 Abs. 1 Nr. 3). Realgewerbeberechtigungen, die drei Jahre lang nicht ausgeübt worden sind, erlöschen. Die Frist kann von der Erlaubnisbehörde verlängert werden, wenn ein wichtiger Grund vorliegt.

(2) Die Länder können bestimmen, daß auch die in Absatz 1 ausgenommenen Vorschriften Anwendung finden, wenn um die Erlaubnis auf Grund einer Realgewerbeberechtigung für ein Grundstück nachgesucht wird, auf welchem die Erlaubnis auf Grund dieser Realgewerbeberechtigung bisher nicht ausgeübt wurde.

§ 25 Anwendungsbereich

(1) Auf Kantinen für Betriebsangehörige sowie auf Betreuungseinrichtungen der im Inland stationierten ausländischen Streitkräfte, der Bundeswehr, des Bundesgrenzschutzes oder der in Gemeinschaftsunterkünften untergebrachten Polizei finden die Vorschriften dieses Gesetzes keine Anwendung. Gleiches gilt für Luftfahrzeuge, Personenwagen von Eisenbahnunternehmen und anderen Schienenbahnen, Schiffe und Reisebusse, in denen anläßlich der Beförderung von Personen gastgewerbliche Leistungen erbracht werden.

(2) Auf Gewerbetreibende, die am 1. Oktober 1998 eine Bahnhofsgaststätte befugt betrieben haben, findet § 34 Abs. 2 Satz 1 entsprechende Anwendung; die in § 4 Abs. 1 Nr. 2 genannten Anforderungen an die Lage, Beschaffenheit, Ausstattung oder Einteilung der zum Betrieb des Gewerbes oder zum Aufenthalt der Beschäftigten bestimmten Räume gelten als erfüllt. § 34 Abs. 3 findet mit der Maßgabe Anwendung, daß die Anzeige nach Satz 4 innerhalb von zwölf Monaten zu erstatten ist.

§ 26 Sonderregelung

(1) Soweit in Bayern und Rheinland-Pfalz der Ausschank selbsterzeugter Getränke ohne Erlaubnis gestattet ist, bedarf es hierfür auch künftig keiner Erlaubnis. Die Landesregierungen können zur Aufrechterhaltung der öffentlichen Sicherheit oder Ordnung durch Rechtsverordnung allgemeine Voraussetzungen für

den Ausschank aufstellen, insbesondere die Dauer des Ausschanks innerhalb des Jahres bestimmen und die Art der Betriebsführung regeln. Die Landesregierungen können durch Rechtsverordnung die Ermächtigung auf oberste Landesbehörden übertragen.

(2) Die in Bayern bestehenden Kommunbrauberechtigungen sowie die in Rheinland-Pfalz bestehende Berechtigung zum Ausschank selbsterzeugten Branntweins erlöschen, wenn sie seit zehn Jahren nicht mehr ausgeübt worden sind.

§ 27

(weggefallen)

§ 28 Ordnungswidrigkeiten

(1) Ordnungswidrig handelt, wer vorsätzlich oder fahrlässig

1. ohne die nach § 2 Abs. 1 erforderliche Erlaubnis Getränke oder zubereitete Speisen verabreicht oder Gäste beherbergt,
2. einer Auflage oder Anordnung nach § 5 oder einer Auflage nach § 12 Abs. 3 nicht, nicht vollständig oder nicht rechtzeitig nachkommt,
3. über den in § 7 erlaubten Umfang hinaus Waren abgibt oder Leistungen erbringt,
4. ohne die nach § 9 erforderliche Erlaubnis ein Gaststättengewerbe durch einen Stellvertreter betreibt oder in einem Gaststättengewerbe als Stellvertreter tätig ist,
5. die nach § 4 Abs. 2, § 9 Satz 3 oder § 10 Satz 3 erforderliche Anzeige nicht oder nicht unverzüglich erstattet,
6. als Inhaber einer Schankwirtschaft, Speisewirtschaft oder öffentlichen Vergnügungsstätte duldet, daß ein Gast nach Beginn der Sperrzeit in den Betriebsräumen verweilt,
7. entgegen einem Verbot nach § 19 alkoholische Getränke verabreicht,
8. einem Verbot des § 20 Nr. 1 über das Feilhalten von Branntwein oder überwiegend branntweinhaltenen Lebensmitteln zuwiderhandelt oder entgegen dem Verbot des § 20 Nr. 3 das Verabreichen von Speisen von der Bestellung von Getränken abhängig macht oder entgegen dem Verbot des § 20 Nr. 4 das Verabreichen alkoholfreier Getränke von der Bestellung alkoholischer Getränke abhängig macht,
9. entgegen dem Verbot des § 20 Nr. 2 in Ausübung eines Gewerbes alkoholische Getränke verabreicht oder in den Fällen des § 20 Nr. 4 bei Nichtbestellung alkoholischer Getränke die Preise erhöht,
11. entgegen § 22 eine Auskunft nicht, nicht richtig, nicht vollständig oder nicht rechtzeitig erteilt, den Zutritt zu den für den Betrieb benutzten Grundstücken und Räumen nicht gestattet oder die Einsicht in geschäftliche Unterlagen nicht gewährt,
12. den Vorschriften einer auf Grund der §§ 14, 18 Abs. 1, des § 21 Abs. 2 oder des § 26 Abs. 1 Satz 2 erlassenen Rechtsverordnung zuwiderhandelt, soweit die Rechtsverordnung für einen bestimmten Tatbestand auf diese Bußgeldvorschrift verweist.

(2) Ordnungswidrig handelt auch, wer

1. entgegen § 6 Satz 1 keine alkoholfreien Getränke verabreicht oder entgegen § 6 Satz 2 nicht mindestens ein alkoholfreies Getränk nicht teurer als das billigste alkoholische Getränk gleicher Menge verabreicht,
 2. (weggefallen)
 3. (weggefallen)
 4. als Gast in den Räumen einer Schankwirtschaft, einer Speisewirtschaft oder einer öffentlichen Vergnügungsstätte über den Beginn der Sperrzeit hinaus verweist, obwohl der Gewerbetreibende, ein in seinem Betrieb Beschäftigter oder ein Beauftragter der zuständigen Behörde ihn ausdrücklich aufgefordert hat, sich zu entfernen.
- (3) Die Ordnungswidrigkeit kann mit einer Geldbuße bis zu zehntausend Deutsche Mark geahndet werden.

§ 29 Allgemeine Verwaltungsvorschriften

Das Bundesministerium für Wirtschaft erläßt mit Zustimmung des Bundesrates die zur Durchführung dieses Gesetzes erforderlichen allgemeinen

Verwaltungsvorschriften.

§ 30 Zuständigkeit und Verfahren

Die Landesregierungen oder die von ihnen bestimmten Stellen können die für die Ausführung dieses Gesetzes und der nach diesem Gesetz ergangenen Rechtsverordnungen zuständigen Behörden bestimmen; die Landesregierungen oder die von ihnen durch Rechtsverordnung bestimmten obersten Landesbehörden können ferner durch Rechtsverordnung das Verfahren, insbesondere bei Erteilung sowie bei Rücknahme und Widerruf von Erlaubnissen und bei Untersagungen, regeln.

§ 31 Anwendbarkeit der Gewerbeordnung

Auf die den Vorschriften dieses Gesetzes unterliegenden Gewerbebetriebe finden die Vorschriften der Gewerbeordnung soweit Anwendung, als nicht in diesem Gesetz besondere Bestimmungen getroffen worden sind; die Vorschriften über den Arbeitsschutz werden durch dieses Gesetz nicht berührt.

§ 32

(weggefallen)

§ 33

(Änderung anderer Vorschriften)

§ 34 Übergangsvorschriften

(1) Eine vor Inkrafttreten dieses Gesetzes erteilte Erlaubnis oder Gestattung gilt im bisherigen Umfang als Erlaubnis oder Gestattung im Sinne dieses Gesetzes.

(2) Soweit nach diesem Gesetz eine Erlaubnis erforderlich ist, gilt sie demjenigen als erteilt, der bei Inkrafttreten dieses Gesetzes ohne Erlaubnis oder Gestattung eine nach diesem Gesetz erlaubnisbedürftige Tätigkeit befugt ausübt. In den Fällen des Artikels 2 Abs. 1 des Ersten Teils des Vertrages zur Regelung aus Krieg und Besatzung entstandener Fragen (BGBl. 1955 II S. 405) gilt die Erlaubnis auch demjenigen erteilt, der eine nach diesem Gesetz erlaubnisbedürftige Tätigkeit innerhalb eines Jahres vor Inkrafttreten des Gesetzes befugt ausgeübt hat, ohne daß ihm die Ausübung der Tätigkeit bei Inkrafttreten des Gesetzes untersagt war.

(3) Der in Absatz 2 bezeichnete Erlaubnisinhaber oder derjenige, der eine vor Inkrafttreten dieses Gesetzes erteilte Erlaubnis nicht nachweisen kann, hat seinen Betrieb der zuständigen Behörde anzuzeigen. Die Erlaubnisbehörde bestätigt dem Gewerbetreibenden kostenfrei und schriftlich, daß er zur Ausübung seines Gewerbes berechtigt ist. Die Bestätigung muß die Betriebsart sowie die Betriebsräume bezeichnen. Wird die Anzeige nicht innerhalb von sechs Monaten nach Inkrafttreten dieses Gesetzes erstattet, so erlischt die Erlaubnis.

§ 35 Bezugnahme auf Vorschriften

Soweit in Gesetzen oder Verordnungen des Bundesrechts auf Vorschriften des Gaststättengesetzes vom 28. April 1930 Bezug genommen wird, beziehen sich diese Verweisungen auf die entsprechenden Vorschriften dieses Gesetzes.

§ 36

(Änderung anderer Vorschriften)

§ 37

(weggefallen)

§ 38

(Inkrafttreten)

Einführung zum Thema AGB

Was sind AGB?

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) sind vom Anbieter vorformulierte Vertragsbedingungen, die für mehrere Verträge gelten (also z.B. für die CONs eines Veranstalters). Sie werden also einseitig vom CON-Veranstalter in den Vertrag eingebracht.

Warum AGBs?

AGBs regeln Dinge, die man ansonsten jeweils einzeln vereinbaren muss: darf man Fotos machen auf CONs? Bis wann muss bezahlt werden? Kann man zurücktreten?

Gelten die AGBs automatisch?

AGBs müssen in den Vertrag einbezogen werden. Deswegen gibt es bei schriftlichen Anmeldungen häufig die Formulierung "Mit den umseitig abgedruckten AGB bin ich einverstanden" oder ähnliches. Andere machen unter den AGB nochmal ein eigenes Unterschriftenfeld, um ganz sicher zu gehen. Es reicht auf jeden Fall nicht, die AGB nur hinten auf den Anmeldebogen zu drucken, es muss dann klar auf der Anmeldung klar drauf hingewiesen werden. Beispiel: Ich erkenne die umseitig abgedruckten allgemeinen Geschäftsbedingungen des Veranstalters an. Bei Internetanmeldungen muss man auch klar machen, dass die AGB vom "Kunden" anerkannt wurden, die einfachste Möglichkeit ist ein Klickfeld mit "Ich

Gelten alle Abmachungen aus einer AGB?

Es gibt vier Hemmnisse, die allerdings jeweils immer die einzelne Klauseln betreffen. Eine Klausel ist unwirksam

- wenn sie einen Vertragspartner unangemessen benachteiligt. D.h.: wenn die Klausel einen Vertragspartner gegenüber gängigen Recht zu sehr benachteiligt, gilt sie nicht. Achtung: hier gibt es einen starken gerichtlichen Ermessensspielraum...
- wenn sie gegen geltendes Recht verstößt. Eine Klausel "Die Teilnehmer verpflichten sich, eine Tomate auf den Bundeskanzler zu schmeissen" würde also nicht gültig werden.
- wenn sie unverständlich ist. Juristische Glatzlicher wie "BGB §3432 wird ausgesetzt, es sei denn nach StGB § 934 ..." führen dazu, dass die jeweilige Klausel ausser Kraft gesetzt wird. Eine AGB muss auch für meine Oma verständlich sein.
- wenn sie überraschend ist und unter keinen Umständen mit ihr gerechnet werden konnte. (z.B.: "Jeder CON-Teilnehmer verpflichtet sich, für 3 Jahre nur noch auf CONs des Veranstalters zu gehen.")

Es wird aber nur die jeweilige Klausel ungültig und - falls vorhanden - durch entsprechende gesetzliche Regeln ersetzt. Andere Klauseln bleiben gültig.

MusterAGBs

Im Rahmen der Mittellande-Kampagne wurden speziell für LARPs sinnvolle AGB geschaffen. Diese sind auf dieser Seite [mit Erläuterungen](#) oder [ohne Erläuterungen](#) abgelegt.

Versicherungen

Eigentlich ist es schon grob fahrlässig bis vorsätzlich, keine Versicherung abzuschließen.

Eine **Veranstalterhaftpflichtversicherung** solltet ihr auf jeden Fall abschließen. Meistens habt ihr nichts davon. Aber im Ernstfall seid ihr froh darüber, daß die Versicherung statt euereiner 5000 Euro bezahlt, weil irgendwas unvorhergesehenes passierte. Die Versicherung übernimmt eure Kosten bei allem, wofür ihr haftet - allerdings nicht bei Vorsatz!

Die Versicherung kostet für ein Wochenende normalerweise unter 150 Euro bei normalgroßen Wochenend-CONs. Vergleicht einfach die Angebote einiger Versicherungen, aber achtet auf das Kleingedruckte! Wichtig ist: guckt nicht nur auf den Preis, sondern wirklich auf die Leistungssumme und die Einschränkungen. Eine Einschränkung gegenüber Bränden ist ärgerlich, wenn ihr gerade eine Jugendherbergsburg abgefackelt habt. Auch ein Versicherungsvertrag bis zu einer Schadenssumme von 100.000 Euro ist nicht ausreichend... Personenschäden und Sachschäden sollten auf jeden Fall über mindestens 1.000.000 Euro abgesichert werden.

Ihr solltet drauf achten, daß die Versicherung folgendes abdeckt:

- Schäden durch Polsterwaffenkämpfe
- Schäden bei Aktionen in Dunkelheit und bei Bewegungen auf ungesichertem Gelände
- Schäden durch Feuer (offenes Feuer, bei Bedarf auch Pyrotechnik)
- Schäden durch Rüstungen
- Schäden durch Aufbauten
- Schäden an Zelten (bei ZeltCONs)
- Schäden an der gemieteten Location (Gebäude und Möbel)
- Schäden an der umgebenden Landschaft (Flurschäden)

Desweiteren solltet ihr mal über eine **Rechtsschutzversicherung**

locker mal 100 Euro zu zahlen, wenn der Streitwert selbst noch unter 500 Euro liegt. Und denkt daran: auch ihr müßt vielleicht mal klagen, weil vielleicht ein Teilnehmer nicht gezahlt hat, oder etwas beschädigt hat. Allerdings ist die Frage nach dem Sinn einer Rechtsschutzversicherung tatsächlich interessant: immer, wenn ihr sowieso Recht bekommt vor Gericht, muß euer Gegner zahlen, und preiswert werden die Versicherung nur mit einer Selbstbeteiligung, die in geringeren Fällen bedeutet, daß ihr sowieso alles zahlen müßt.

Ein interessanter Punkt ist natürlich: Wann haften Versicherungen nicht?

- Bei falschen Angaben des Versicherungsnehmers im Versicherungsantrag haftet die Versicherung nicht! Also: Vorsicht beim Ausfüllen des Vertrages!
- Auch muß die Prämie gezahlt werden. Wenn das trotz Mahnung nicht geschehen ist, haftet die Versicherung auch nicht.
- Dazu kommen natürlich Schäden durch Vorsatz. Auch dann zahlt die Versicherung nicht.
- Auch grobe Fahrlässigkeit kann bei bestimmten Versicherungen ausgeschlossen sein, schaut mal in das Kleingedruckte (bei der Kfz-Versicherung ist das beispielsweise so, und z.B. in der Feuerversicherung bei Rauchen im Bett).
- Und bei Versicherungsbetrug wird natürlich auch nicht gezahlt, sondern stattdessen der Betrüger angezeigt...

Wenn die Versicherung nicht zahlen möchte: laßt euch nicht sofort entmutigen, sondern besser beraten. Zum Beispiel beim Verbraucherschutzverein.

Es gibt einige Vergleiche für Versicherungen im Web, gebt einfach mal bei Google die gesuchte Versicherungsart und möglichst die Worte online und Vergleich ein. Beispielsweise müsste für eine Haftpflichtversicherung im Suchfeld bei Google

+Haftpflichtversicherung +online +Vergleich

stehen. Ein Beispiel ist <http://gmaps.einsurance.de/framesets/vergleich.htm>. Ein Vergleich speziell für LARP wird momentan im [LARPWiki](#) erarbeitet.

Vereinsrecht

- [Gesellschaftsformen](#)
- [Einführung zu Vereinen](#)
- [Deutsches Vereinsrecht](#)

Gesellschaftsformen

Ihr solltet gut überlegen, ob ihr das CON als Privatpersonen veranstaltet, oder als Verein. Weitere Möglichkeiten sind natürlich Firmen (GbR, GmbH, etc. - Aktiengesellschaften wären da wohl eher unüblich). Die Veranstaltung über einen Verein bringt einige rechtliche Vorteile, aber natürlich auch

Die verschiedenen Formen

Es gibt bei LARPern im groben und ganzen folgende Formen von Veranstaltungen

- Privatveranstaltung einer Person
- Privatveranstaltung mehrerer Personen
- Veranstaltung eines eingetragenen Vereins
- Veranstaltung einer Gesellschaft: GbR, GmbH...

Privatveranstaltung einer Person

Das gibt es tatsächlich. Wenn ihr in kleinem Rahmen ein LARP macht, z.B. eine Geburtstagsfeier in einer Waldhütte mit 20 Leuten, dann ist das rechtlich auch nix anderes als eine Geburtstagsfeier in einer Waldhütte.

Privatveranstaltung mehrerer Personen

Hin und wieder kommen mehrere Personen auf die Idee, ein CON gemeinsam zu veranstalten, ohne z.B. einen Verein zu gründen. Tatsächlich gründen sie dadurch implizit eine Gesellschaft, eine GbR... und damit gilt das weiter unten beschriebene.

Veranstaltung eines eingetragenen Vereins

Über Vereinssinn und -gründung gibt es eine Extraseite: [Einführung zu Vereinen](#) Kurz gesagt ist der eingetragene Verein die wahrscheinlich sinnvollste Form für die meisten LARPs: die Haftung tragen nicht die Mitglieder, sondern der Verein. Auch steuerlich ergeben sich Vorteile, gerade bei gemeinnützigen Vereinen werden diese enorm.

Veranstaltung einer Gesellschaft: GbR, GmbH...

Nochmal der Hinweis: ich bin kein Jurist, deswegen kann ich hier nur einen groben Umriss geben.

GbR

Eine **GbR** kann man mündlich oder schriftlich gründen: wenn mehrere LARPer zusammen einen CON veranstalten, ohne etwas schriftlich niederzulegen, bilden sie sofort mal eine GbR, bei der die Abmachungen innerhalb der GbR schwer beweisbar sind... Man sollte sicherheitshalber also auch bei LARPs einen Gesellschaftervertrag aufsetzen (ausser man kennt seine Mitmacher wirklich in- und auswendig und weiss, dass die keinen Scheiss bauen).

Ohne vertragliche Regelung ist für Geschäfte immer die Zustimmung aller Mitglieder einer GbR notwendig. Für Ausnahmefälle müssten die Gesellschafter demjenigen eine Spezialvollmacht erteilen. Selbst mit vertraglicher Regelung oder Vollmacht geht das für sogenannte Grundlagengeschäfte allerdings nicht. In einem Gesellschaftsvertrag können Geschäftsführung und Vertretung nach Personen und Inhalt beschränkt werden. Aber: die Verteilung der Geschäftsführungs- und Vertretungsbefugnisse gilt nur innerhalb. Falls einer der Gesellschafter unberechtigterweise ein Geschäft für die Gesellschaft abschliesst, kann der Geschäftspartner erstmal davon ausgehen, dass die Gesellschaft dahintersteht - und auch dafür einsteht... die Gesellschaft müsste dann selbst dafür sorgen, dass sie den einzelnen zur Rechenschaft steht.

Für alles, was die Gesellschaft macht, haften alle Gesellschafter zu gleichen Teilen (falls es im Gesellschaftsvertrag nicht anders drin steht), und zwar auch mit Privatvermögen. Das bedeutet: wenn die Gesellschaft aus 10 Personen 100000 Euro Schulden macht, haftet jeder mit 10000 Euro. Aber: falls 9 Personen pleite sind, kann erstmal der 10. rangezogen werden, um die 100000 Euro kurz mal alleine zu zahlen - wie er das Geld von den anderen Gesellschaftern bekommt, ist seine Sache, nicht die der Gläubiger...

Für Verbindlichkeiten aus Verträgen, die im Namen der Gesellschaft abgeschlossen werden, haften das Gesellschaftsvermögen und die Gesellschafter grundsätzlich unbeschränkt mit ihrem Privatvermögen. Wird ein Gesellschafter allein in Anspruch genommen, kann er von den anderen Gesellschaftern anteilig Ausgleich verlangen. Wurde im Gesellschaftsvertrag keine abweichende Vereinbarung getroffen, so haften alle Gesellschafter zu gleichen Teilen.

Gerade die Haftung mit dem Privatvermögen ist natürlich heftig...

Immerhin etwas: für die Steuererklärung reicht eine Einnahmen-/Überschuss-Rechnung.

GmbH

Eine GmbH ist etwas ähnliches wie eine GbR, nämlich eine Gesellschaft, nur "mit beschränkter Haftung". So ähnlich sind sich beide aber gar nicht: die GbR ist eine Personengesellschaft, die GmbH eine Kapitalgesellschaft. Daraus ergibt sich auch ein grosser Haftungsunterschied: Die Gesellschafter haften nicht persönlich gegenüber den Gläubigern, wenn die Stammeinlage voll erbracht ist. Letztere bedeutet aber einen grossen Haken: für eine GmbH sind 25000 Euro Stammeinlage erforderlich, d.h. die Gesellschafter müssen 25000 Euro einzahlen (wobei nicht jeder gleich viel zahlen muss, es kann unterschiedlich grosse Anteile geben). Das dürfte jedoch für die meisten LARP-Veranstalter etwas zuviel sein...

nicht eingetragener Verein

Man kann auch einen Verein gründen, ohne ihn eintragen zu lassen. Dann gelten aber ungefähr die gleichen Regeln wie für GbRs.

weitere Formen

Weitere Formen sind die KG (Kommanditgesellschaft), oHG (offene Handelsgesellschaft) als Personengesellschaft und die AG (Aktiengesellschaft) als Kapitalgesellschaft. Für die Formen sollte aber dann doch eher ein Rechtsanwalt als Auskunftsbüro dienen - für den normalen LARP-Veranstalter ist das eher nicht sinnvoll.

Einführung zu Vereinen

Über Vereinssachen, unter anderem Recht, weiß der [Marktplatz Verein](#) und die [die hessische Initiative für Ehrenämter](#) besser Bescheid. Dort steht alles über Rechten, Pflichten, Organisation, und alles andere, was Vereine angeht.

Hier sind nur ein paar grundsätzliche Punkte genannt. In der Hoffnung, daß alles auch Richtung ist. (Wir sind halt keine Profis.)

Wie gründe ich einen Verein?

Zunächst muß eine Satzung entworfen werden. Dafür nimmt man sich am besten die Satzung eines ähnlichen Vereins und verändert sie leicht (unter anderem den Namen und den Sitz des Vereins). Am besten nimmt man gleich ein oder zwei weitere Satzungen, um nochmal gegenzuchecken, ob auch alles dabei ist. Gute Satzungen im LARP-Bereich haben meiner Ansicht nach die [Gilde der Drachenreiter](#) und der Verein [Legende e.V.](#)

Im [BGB \(Vereinsrecht-Teil\)](#) steht, was man alles braucht für eine Satzung. Das wären:

- Zweck des Vereins
- Name
- Sitz
- der Verein soll in des Vereinsregister eingetragen werden
- Eintritt und Austritt
- Beiträge (hier kann auch stehen, daß das der Vorstand oder die Mitgliedsversammlung beschließt - das ist sinnvoller, sonst müßt ihr dauernd Satzungsänderungen beschließen, und die sind teuer)
- Vorstand: welche Posten, für wie lange gewählt, welche Aufgaben
-

Dabei Vorsicht: wenn etwas nicht in der Satzung definiert wird, gilt einfach nur das deutsche Recht (vor allem Vereinsteil im BGB). Und da steht zum Beispiel drin, daß für Satzungsänderungen eine qualifizierte 3/4 Mehrheit der Anwesenden erforderlich ist, für Änderungen des Zwecks die Zustimmung aller Mitglieder (notfalls schriftlich).

Der Entwurf wird auf einer Gründungssitzung diskutiert, verbessert und als Satzung des Vereins verabschiedet (Jubel).

Auf der Sitzung müssen mindestens sieben Leute ("natürliche Personen"), die schon voll geschäftsfähig sein müssen (also mindestens 18 Jahre im Normalfall), anwesend sein. Diese müssen auch unter die Satzung ihre Unterschrift abgeben.

Dann wird auch noch der Vorstand gewählt, und zwar so, wie er in der Satzung beschrieben wird.

Von der Sitzung muß Protokoll geführt werden. In dem Protokoll muß unter anderem die Wahl des Vorstands (wer wurde gewählt, wieviele Stimmen dafür/dagegen) und vorher natürlich die Annahme der Satzung stehen. Danach ist der Verein "in Gründung" (i.G.).

Die Anmeldung des Vereins erfolgt durch den Vorstand, der zu einem Notar tappen und dort unterschreiben muß. Der Notar beglaubigt dann, daß der Vorstand auch der ist, der er zu sein meint. Mit seiner Hilfe wird die Anmeldung (also das Schreiben, daß beim Notar unterschrieben wird), die Satzung und das Gründungsprotokoll an das Registeramt beim Amtsgericht geschickt, daß für den folgenden bürokratischen Akt zuständig ist.

Ungefähr nach 4 Wochen kommt dann der Bescheid, daß Fehler in der Satzung sind, und eine Mitgliederversammlung deswegen die Satzung ändern muß. Kleiner Tip: legt den Satzungsentwurf schon vor dem Gründungstreffen dem zuständigen Rechtspfleger beim Registeramt vor, der kann euch auch vorher sagen, wenn Fehler drin sind.

Wenn die Satzung mal fehlerfrei ist, wird das Registeramt den Verein in das Vereinsregister eintragen. In diesem Register stehen dann **Name, Sitz, Tag der Gründung des Vereins und die Namen der Vorstandsmitglieder**. Erst dann handelt es sich um einen e.V., einen eingetragenen Verein.

Für gemeinnützige Vereine gelten noch besondere Bedingungen. Für LARP-Vereine bieten sich zwei Möglichkeiten: einerseits die Mittelalter-Schiene, wenn der Verein außer LARP auch noch im Mittelalter-Bereich tätig ist (Achtung: kann auch nachgeprüft werden, nicht mogeln!), andererseits die Jugendarbeit, wenn ihr Jugendliche mit LARP von der Straße holt (Tschuldigung, war jetzt gemein). In Nordrhein-Westfalen gilt seit einiger Zeit auch die "Freizeitgestaltung" als gemeinnütziger Zweck. Informiert euch besser vorher genau über die Bedingungen zur Gemeinnützigkeit UND legt die Satzung auch vor der Gründung dem Finanzamt vor, das kann nämlich schon vor der Existenz des Vereins sagen, ob dieser mit der Satzung gemeinnützig wäre.

Noch ein kleiner Hinweis zum Namen: Das Gericht achtet beim Namen nur darauf, daß es keinen zweiten örtlichen Verein gleichen Namens gibt. Es gibt kein Verbot, gleichnamige Vereine in verschiedenen Bereichen Deutschlands zu gründen. Deswegen gibt es Rot-Weiß in Erfurt und Rot-Weiß in Essen. Aber: wenn ihr markenrechtlich geschützte Namen oder Namen mit besonderer Bekanntheit nehmt, könnt ihr trotzdem rechtlichen Ärger nehmen. Hände also weg von "Amnesty International LARP Detmold". :-)

Was müßt ihr melden?

Verschiedene Sachen müßt Ihr zuständigen Behörden melden:

- dem Registeramt (beim Amtsgericht)
 - Gründung / Auflösung
 - Satzungsänderungen
 - Vorstandsänderungen
- Finanzamt
 - Gründung / Auflösung
 - Satzungsänderungen
 - Umsatzsteuer, Körperschaftssteuer, Lohnsteuer
- Gemeinde/Stadtverwaltung
 - polizei- und ordnungsrechtlich meldepflichtige Veranstaltungen

Falls ihr jemanden anstellen wollt (selbst 315 Euro) oder einen Gewerbebetrieb eröffnen wollt (wie eine stetige LARP-Kneipe) , sind noch schlimmere Dachen nötig (Krankenkasse, Berufsgenossenschaft, Gemeinde, und so weiter).

Vereinsitzung

Bei vielen Vereinen muß mindestens eine Jahreshauptversammlung im Jahr stattfinden. Darüber entscheidet die Satzung. Bei Bedarf kann es auch mehrere Versammlungen im Jahr geben. Unter anderem gibt es die Möglichkeit, dass eine Minderheit die Einberufung der Versammlung beantragt (laut Gesetz 1/10 der Mitglieder, der Wert kann aber durch die Satzung anders bestimmt werden).

Die Leitung übernimmt in der Regel der erste Vorsitzende.

Dort werden meistens (und nicht ausschliesslich) folgende Punkte abgehandelt:

Rechenschaftsbericht des Vorstands, Bericht des/r Kassenprüfers

Hier erzählt der Vorstand, was er alles getan hat, und der Kassenprüfer (können auch mehrere sein) erzählt, daß mit der Kasse und den Quittungen alles in Ordnung ist - wenn alles in Ordnung ist.

Entlastung des Vereinsvorstandes

Bei der Entlastung wird dem Vorstand die Absolution erteilt für das, was er im vergangenen Jahr bis zur Versammlung getan hat. Mit der Entlastung verzichtet der Verein auf Schadensersatzansprüche gegen den Vorstand. Dies jedoch nur für die Vorgänge, die den Vereinsmitgliedern im Rechenschaftsbericht des Vorstands bekannt gegeben wurden oder die hätten bekannt sein können. Also: wenn der Vorstand lügt, ist er noch nicht aus dem Schneider ... (da kann der Verein dann später tatsächlich auf Schadensersatz gegen den Vorstand klagen, falls dieser einen belastenden Vertrag "vergessen" hat - aber lassen wir das mal, wir sind hoffentlich unter Freunden).

Irgendeiner muß übrigens den Antrag auf Entlastung stellen. Zum guten Ton gehört es, daß das nicht der Vorstand selbst macht (aber verboten ist es nicht).

Wahl des Vorstands

Je nach Satzung kann diese auch in anderen Zyklen, z.B. nur zwei-, drei oder vierjährlich, geschehen. Kontinuität ist alles.

Die Wahl sollte so vor sich gehen (wenn keine anderen Bestimmungen in der Satzung stehen):

als erstes wird ein Wahlausschuß gebildet, der die Wahl leitet. Die Leute in diesem Ausschuß sollten sich nicht zur Wahl auf irgendeinen Posten zur Verfügung stellen

Dann nehme nacheinander die Posten (als erstes z.B. 1. Vorsitzender).

Erst werden die Kandidaten festgestellt.

Dann werden sie von den Mitgliedern gewählt (jeder nur eine Stimme). Wenn im ersten Wahlgang schon ein eindeutiger Sieger (der über die Hälfte der gültigen Stimmen bekommen hat) feststeht, dann ist der gewählt. Enthaltungen und ungültige Stimmen zählen nicht in die Rechnung. Bei 4 A-Stimmen, 3 Enthaltungen, 1 ungültigen Stimmen und 2 B-Stimmen ist A gewählt, da er 4 von 6 gültigen Stimmen bekommen hat.

Wenn nicht, wird es kompliziert. Es muss nämlich neu gewählt werden (natürlich nur der Posten). Dafür wäre es gut, wenn Kandidaten mit wenigen Stimmen freiwillig zurücktreten. Es ist mir nämlich nicht bekannt, ob sie dazu gezwungen werden können. Und in Ewigkeit wählen ...

Wenn die Satzung dies erlaubt, ist auch Blockwahl möglich. (Achtung: Nach einer Entscheidung des Bayerischen Obersten Landesgerichts ist die Bestellung eines Vereinsorgans durch eine Blockwahl nur bei Vorliegen einer entsprechenden Bestimmung in der Vereinssatzung zulässig (3 Z BR 340/2000 13. Dezember 2000). Ob das auch für andere Bundesländer gilt, weiß ich leider nicht ...)

Falls ein Antrag auf Blockwahl gestellt wird, muß dieser vorher abgestimmt werden. Wenn ihm zugestimmt wird (absolute Mehrheit), ist der Vorstand gewählt. Achtung: den Posten müssen direkt die Leute zugeordnet sein (also A als Präsi, B als Kassenwart, etc.). Nur sagen: wir 5 wollen Vorstand machen, wir teilen uns das dann selber auf, geht halt nicht. Wenn die Blockwahl abgelehnt wurde, wird normal gewählt (und die Leute, die sich Block wählen lassen haben wollen, dürfen ganz normal gewählt werden).

Die Satzung kann auch andere Regelungen vorsehen, z.B. das für die Wahl zu einem Posten ausreichend ist, mehr gültige Stimmen auf sich zu vereinen als jeder der anderen Kandidaten, und das bei Gleichwahl eine Stichwahl geschieht. Manche Satzungen schreiben dann für Stimmgleichheit in der Stichwahl das Losverfahren vor.

Achtung: die Gewählten müssen auch einverstanden sein! Falls jemand trotz Abwesenheit gewählt werden soll, dann sollte derjenige vorher schriftlich sein Einverständnis erklären.

Vertretung des Vereins

Grundsätzlich müssen alle Vorstandsmitglieder gemeinsam handeln. Das ist etwas umständlich. Besser sind in der Satzung Sätze wie (bitte nur einen

wählen):

- Der Verein wird vertreten durch den Vorsitzenden, im Verhinderungsfall seinem Stellvertreter, und einem weiteren Vorstandsmitglied gemeinschaftlich.
- Der Verein wird vertreten durch zwei Vorstandsmitglieder gemeinschaftlich.
-

Tja, es kann aber vorkommen, daß keiner vom Vorstand in der eigentlichen Spielleitung ist. Wie kann die Spielleitung denn ein Rechtsgeschäft abschließen? Ganz einfach: indem die Bevollmächtigten eine Vollmacht ausstellen: "Wir beauftragen und bevollmächtigen Herrn Harry Larper, LARPBurg 1, 99999 LARPHausen, für unseren Verein einen Vertrag über 12321 Euro mit der Jugendherberge Bilstein abzuschließen."

Bei Verträgen ist übrigens genau zu achten, daß der Verein und nicht die verhandelnde Einzelperson als Vertragspartner genommen wird.

Vorteile als Verein

Im Falle einer großen Schadensersatzforderung ist ein eingetragener Verein Schuldner und damit auch derjenige, der den Bach runtergeht. Der Vorstand haftet grob gesagt nur, wenn man ihm selbst grobe Fahrlässigkeit vorwerfen kann, die "einfachen Vereinsmitglieder" eigentlich nur bei Vorsatz ("Wir gründen jetzt einen Verein zum Geldvernichten".) Achtung für den Vorstand: z.B. haftet der Vorstand für sämtliche Steuerschulden des Vereins (der Staat ist schon klüger als man denkt).

Links

Alle Vereinsbelange sind schon im Netz ausreichend behandelt:

- [Marktplatzverein](#) : Diese Seite geht weit über das Thema "Wie mache ich eine Satzung" hinaus. Themen sind Recht, Steuern, Organisation, Verwaltung, Mitgliederversammlung, und so weiter. Auch Formularvordrucke (z.B. für Protokolle) gibt es. Die Seite kann einige Vereinsarbeit beschleunigen und vereinfachen.
- [nonprofit-management.de](#) : Das Forum für Vereine und andere Nonprofit-Organisationen
- [vereinsrecht.de](#)
- [vereinsknowhow.de](#)
- [Datenschutz im Verein](#) : Welche Daten darf ein Verein zur Verwaltung speichern und verarbeiten?
- [Juristische Linkpage Stich](#)

Was bedeutet "zu zweit vertretungsberechtigt"?

In manchen Satzungen findet man bei den Kompetenzen des Vorstands die Aussagen "Der Vorstand ist nur gemeinsam vertretungsberechtigt" bzw. "Mitglieder des Vorstands sind nur zu zweit vertretungsberechtigt." Das bedeutet, daß Geschäfte nach außen von zwei (bzw. bei gemeinsam von allen) Mitgliedern des Vorstands zusammen vorgenommen werden können. Verträge müssen z.B. von zweien unterschrieben werden. Das hat Vorteile (dann kann nicht der Vorsitzende einfach mal ein Auto für 10000DM kaufen), aber auch den Nachteil, das halt immer zwei losziehen müssen. Es ist jedoch möglich, Vollmachten auszustellen. Das geht implizit oder explizit sowieso: wenn man einem Vereinsmitglied den Auftrag erteilt, 5 Radiergummis zu kaufen, brauchen auch nicht die beiden Vertretungsberechtigten mitgehen ... Allerdings: diese Vollmacht (z.B. "Der 1. Vorsitzende darf für 200 DM Bier kaufen gehen.") sollte möglichst schriftlich erfolgen - falls es irgendwann Probleme gibt, sind mündliche Vollmachten eher schwierig zu beweisen.

Vorteile für gemeinnützige Vereine

In vielen Städten kommen gemeinnützige Vereine z.B. über Stadtjugendringe oder Kreisjugendringe an Vorteile - beispielsweise günstige oder gar kostenlose Räume. Allerdings: selbst informieren heißt die Devise.

Deutsches Vereinsrecht

Ausschnitte aus dem BGB

Achtung: es kann sein, daß sich das Gesetz mittlerweile wieder geändert hat. Wir werden da immer mal wieder nachgucken. Im Juni 2000 war es noch aktuell.

Vereinsrecht

BGB: Allgemeiner Teil/Personen/Juristische Personen

Bürgerliches Gesetzbuch (BGB) Erstes Buch. Allgemeiner Teil

Erster Abschnitt. Personen

Zweiter Titel. Juristische Personen

I. Vereine

I. Allgemeine Vorschriften

§ 21 Nichtwirtschaftlicher Verein

Ein Verein, dessen Zweck nicht auf einen wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb gerichtet ist, erlangt Rechtsfähigkeit durch Eintragung in das Vereinsregister des zuständigen Amtsgerichts.

§ 22 Wirtschaftlicher Verein

Ein Verein, dessen Zweck auf einen wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb gerichtet ist, erlangt in Ermangelung besonderer reichsgesetzlicher Vorschriften Rechtsfähigkeit durch staatliche Verleihung. Die Verleihung steht dem Bundesstaate zu, in dessen Gebiete der Verein seinen Sitz hat.

§ 23 Ausländischer Verein

Einem Vereine, der seinen Sitz nicht in einem Bundesstaate hat, kann in Ermangelung besonderer reichsgesetzlicher Vorschriften Rechtsfähigkeit durch Beschluß des Bundesrats verliehen werden.

§ 24 Sitz

Als Sitz eines Vereins gilt, wenn nicht ein anderes bestimmt ist, der Ort, an welchem die Verwaltung geführt wird.

§ 25 Verfassung

Die Verfassung eines rechtsfähigen Vereins wird, soweit sie nicht auf den nachfolgenden Vorschriften beruht, durch die Vereinsatzung bestimmt.

§ 26 Vorstand; Vertretungsmacht.

- (1) Der Verein muß einen Vorstand haben. Der Vorstand kann aus mehreren Personen bestehen.
- (2) Der Vorstand vertritt den Verein gerichtlich und außergerichtlich; er hat die Stellung eines gesetzlichen Vertreters. Der Umfang seiner Vertretungsmacht kann durch die Satzung mit Wirkung gegen Dritte beschränkt werden.

§ 27 Bestellung und Geschäftsführung des Vorstandes

- (1) Die Bestellung des Vorstandes erfolgt durch Beschluß der Mitgliederversammlung.
- (2) Die Bestellung ist jederzeit widerruflich, unbeschadet des Anspruchs auf die vertragsmäßige Vergütung. Die Widerruflichkeit kann durch die Satzung auf den Fall beschränkt werden, daß ein wichtiger Grund für den Widerruf vorliegt; ein solcher Grund ist insbesondere grobe Pflichtverletzung oder Unfähigkeit zur ordnungsmäßigen Geschäftsführung.
- (3) Auf die Geschäftsführung des Vorstandes finden die für den Auftrag geltenden Vorschriften der §§ 664 bis 670 entsprechende Anwendung.

§ 28 Beschlußfassung; Passivvertretung

- (1) Besteht der Vorstand aus mehreren Personen, so erfolgt die Beschlußfassung nach den für die Beschlüsse der Mitglieder des Vereins geltenden Vorschriften der §§ 32, 34.
- (2) Ist eine Willenserklärung dem Vereine gegenüber abzugeben, so genügt die Abgabe gegenüber einem Mitgliede des Vorstandes.

§ 29 Notbestellung durch Amtsgericht

Soweit die erforderlichen Mitglieder des Vorstandes fehlen, sind sie in dringenden Fällen für Zeit bis zur Behebung des Mangels auf Antrag eines Beteiligten von dem Amtsgericht zu bestellen, das für den Bezirk, in dem der Verein seinen Sitz hat, das Vereinsregister führt.

§ 30 Besondere Vertreter

Durch die Satzung kann bestimmt werden, daß neben dem Vorstande für gewisse Geschäfte besondere Vertreter zu bestellen sind. Die Vertretungsmacht eines solchen Vertreters erstreckt sich im Zweifel auf alle Rechtsgeschäfte, die der ihm zugewiesene Geschäftskreis gewöhnlich mit sich bringt.

§ 31 Haftung des Vereins für Organe

Der Verein ist für den Schaden verantwortlich, den der Vorstand, ein Mitglied des Vorstandes oder ein anderer verfassungsmäßig berufener Vertreter durch eine in Ausführung der ihm zustehenden Verrichtungen begangene, zum Schadensersatz verpflichtende Handlung einem Dritten zufügt.

§ 32 Mitgliederversammlung

- (1) Die Angelegenheiten des Vereins werden, soweit sie nicht von dem Vorstand oder einem anderen Vereinsorgane zu besorgen sind, durch Beschlußfassung in einer Versammlung der Mitglieder geordnet. Zur Gültigkeit des Beschlusses ist erforderlich, daß der Gegenstand bei der Berufung bezeichnet wird. Bei der Beschlußfassung entscheidet die Mehrheit der erschienenen Mitglieder.
- (2) Auch ohne Versammlung der Mitglieder ist ein Beschluß gültig, wenn alle Mitglieder ihre Zustimmung zu dem Beschlusse schriftlich erklären.

§ 33 Satzungsänderung

- (1) Zu einem Beschlusse, der eine Änderung der Satzung enthält, ist eine Mehrheit von drei Vierteln der erschienenen Mitglieder erforderlich. Zur Änderung des Zweckes des Vereins ist die Zustimmung aller Mitglieder erforderlich; die Zustimmung der nicht erschienenen Mitglieder muß schriftlich erfolgen.
- (2) Beruht die Rechtsfähigkeit des Vereins auf Verleihung, so ist zu jeder Änderung der Satzung staatliche Genehmigung oder, falls die Verleihung durch den Bundesrat erfolgt ist, die Genehmigung des Bundesrats erforderlich.

§ 34 Ausschluß vom Stimmrecht

Ein Mitglied ist nicht stimmberechtigt, wenn die Beschlußfassung die Vornahme eines Rechtsgeschäfts mit ihm oder die Einleitung oder Erledigung eines Rechtsstreits zwischen ihm und dem Vereine betrifft.

§ 35 Sonderrechte

Sonderrechte eines Mitglieds können nicht ohne dessen Zustimmung durch Beschluß

der Mitgliederversammlung beeinträchtigt werden.

§ 36 Berufung der Mitgliederversammlung

Die Mitgliederversammlung ist in den durch die Satzung bestimmten Fällen sowie dann zu berufen, wenn das Interesse des Vereins es erfordert.

§ 37 Berufung auf Verlangen einer Minderheit

(1) Die Mitgliederversammlung ist zu berufen, wenn der durch die Satzung bestimmte Teil oder in Ermangelung einer Bestimmung der zehnte Teil der Mitglieder die Berufung schriftlich unter Angabe des Zweckes und der Gründe verlangt.

(2) Wird dem Verlangen nicht entsprochen, so kann das Amtsgericht die Mitglieder, die das Verlangen gestellt haben, zur Berufung der Versammlung ermächtigen; es kann Anordnungen über die Führung des Vorsitzes in der Versammlung treffen. Zuständig ist das Amtsgericht, das für den Bezirk, in dem der Verein seinen Sitz hat, das Vereinsregister führt. Auf die Ermächtigung muß bei der Berufung der Versammlung Bezug genommen werden.

§ 38 Mitgliedschaft

Die Mitgliedschaft ist nicht übertragbar und nicht vererblich. Die Ausübung der Mitgliedschaftsrechte kann nicht einem anderen überlassen werden.

§ 39 Austritt

(1) Die Mitglieder sind zum Austritt aus dem Vereine berechtigt.

(2) Durch die Satzung kann bestimmt werden, daß der Austritt nur am Schlusse eines Geschäftsjahrs oder erst nach dem Ablauf einer Kündigungsfrist zulässig ist; die Kündigungsfrist kann höchstens zwei Jahre betragen.

§ 40 Nachgiebige Vorschriften

Die Vorschriften des § 27 Abs. 1,3, des § 28 Abs. 1, und der §§ 32, 33, 38 finden insoweit keine Anwendung als die Satzung ein anderes bestimmt.

§ 41 Auflösung

Der Verein kann durch Beschluß der Mitgliederversammlung aufgelöst werden. Zu dem Beschluß ist eine Mehrheit von drei Vierteln der erschienenen Mitglieder erforderlich, wenn nicht die Satzung ein anderes bestimmt.

§ 42 Verlust der Rechtsfähigkeit; Konkurs

(1) Der Verein verliert die Rechtsfähigkeit durch die Eröffnung des Konkurses.

(2) Der Vorstand hat im Falle der Überschuldung die Eröffnung des Konkursverfahrens oder des gerichtlichen Vergleichsverfahrens zu beantragen. Wird die Stellung des Antrags verzögert, so sind die Vorstandsmitglieder, denen ein Verschulden zur Last fällt, den Gläubigern für den daraus entstehenden Schaden verantwortlich; sie haften als Gesamtschuldner.

§ 43 Entziehung der Rechtsfähigkeit

(1) Dem Vereine kann die Rechtsfähigkeit entzogen werden, wenn er durch einen gesetzwidrigen Beschluß der Mitgliederversammlung oder durch gesetzwidriges Verhalten des Vorstandes das Gemeinwohl gefährdet.

(2) Einem Vereine, dessen Zweck nach der Satzung nicht auf einen wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb gerichtet ist, kann die Rechtsfähigkeit entzogen werden, wenn er einen solchen Zweck verfolgt.

(3) (aufgehoben)

(4) Einem Vereine, dessen Rechtsfähigkeit auf Verleihung beruht, kann die Rechtsfähigkeit entzogen werden, wenn er einen anderen als den in der Satzung bestimmten Zweck verfolgt.

§ 44 Zuständigkeit und Verfahren

(1) Die Zuständigkeit und Verfahren bestimmen sich in den Fällen des § 43 nach dem Recht des Landes, in dem der Verein seinen Sitz hat.

(2) Beruht die Rechtsfähigkeit auf Verleihung durch den Bundesrat, so erfolgt die Entziehung durch Beschluß des Bundesrats.

§ 45 Anfall des Vereinsvermögens

(1) Mit der Auflösung des Vereins oder der Entziehung der Rechtsfähigkeit fällt das Vermögen an die in der Satzung bestimmten Personen.

(2) Durch die Satzung kann vorgeschrieben werden, daß die Anfallberechtigten durch Beschluß der Mitgliederversammlung oder eines anderen Vereinsorgans bestimmt werden. Ist der Zweck des Vereins nicht auf einen wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb gerichtet, so kann die Mitgliederversammlung auch ohne eine solche Vorschrift das Vermögen einer öffentlichen Stiftung oder Anstalt zuweisen.

(3) Fehlt es an einer Bestimmung der Anfallberechtigten, so fällt das Vermögen, wenn der Verein nach der Satzung ausschließlich den Interessen seiner Mitglieder diene, an die zur Zeit der Auflösung oder der Entziehung der Rechtsfähigkeit vorhandenen Mitglieder zu gleichen Teilen, anderenfalls an den Fiskus des Bundesstaats, in dessen Gebiete der Verein seinen Sitz hatte.

§ 46 Anfall an den Fiskus

Fällt das Vereinsvermögen an den Fiskus, so finden die Vorschriften über eine dem Fiskus als gesetzlichem Erben anfallende Erbschaft entsprechende Anwendung. Der Fiskus hat das Vermögen tunlichst in einer den Zwecken des Vereins entsprechenden Weise zu verwenden.

§ 47 Liquidation

Fällt das Vereinsvermögen nicht an den Fiskus, so muß eine Liquidation stattfinden.

§ 48 Liquidatoren

- (1) Die Liquidation erfolgt durch den Vorstand. Zu Liquidatoren können auch andere Personen bestellt werden; für die Bestellung sind die für die Bestellung des Vorstandes geltenden Vorschriften maßgebend.
- (2) Die Liquidatoren haben die rechtliche Stellung des Vorstandes, soweit sich nicht aus dem Zwecke der Liquidation ein anderes ergibt.
- (3) Sind mehrere Liquidatoren vorhanden, so ist für ihre Beschlüsse Übereinstimmung aller erforderlich, sofern nicht ein anderes bestimmt ist.

§ 49 Aufgaben der Liquidatoren

- (1) Die Liquidatoren haben die laufenden Geschäfte zu beenden, die Forderungen einzuziehen, das übrige Vermögen in Geld umzusetzen, die Gläubiger zu befriedigen und den Überschuß den Anfallberechtigten auszuantworten. Zur Beendigung schwebender Geschäfte können die Liquidatoren auch neue Geschäfte eingehen. Die Einziehung der Forderungen sowie die Umsetzung des übrigen Vermögens in Geld darf unterbleiben, soweit diese Maßregeln nicht zur Befriedigung der Gläubiger oder zur Verteilung des Überschusses unter die Anfallberechtigten erforderlich sind.
- (2) Der Verein gilt bis zur Beendigung der Liquidation als fortbestehend, soweit der Zweck der Liquidation es erfordert.

§ 50 Bekanntmachung

- (1) Die Auflösung des Vereins oder die Entziehung der Rechtsfähigkeit ist durch die Liquidatoren öffentlich bekanntzumachen. In der Bekanntmachung sind die Gläubiger zur Anmeldung ihrer Ansprüche aufzufordern. Die Bekanntmachung erfolgt durch das in der Satzung für Veröffentlichungen bestimmte Blatt, in Ermangelung eines solchen durch dasjenige Blatt, welches für Bekanntmachungen des Amtsgerichts bestimmt ist, in dessen Bezirke der Verein seinen Sitz hatte. Die Bekanntmachung gilt mit dem Ablauf des zweiten Tages nach der Einrückung oder der ersten Einrückung als bewirkt.
- (2) Bekannte Gläubiger sind durch besondere Mitteilung zur Anmeldung aufzufordern.

§ 51 Sperrjahr

Das Vermögen darf den Anfallberechtigten nicht vor dem Ablauf eines Jahres nach der Bekanntmachung der Auflösung des Vereins oder der Entziehung der Rechtsfähigkeit ausgeantwortet werden.

§ 52 Sicherung für Gläubiger

- (1) Meldet sich ein bekannter Gläubiger nicht, so ist der geschuldete Betrag, wenn die Berechtigung zur Hinterlegung vorhanden ist, für den Gläubiger zu hinterlegen.
- (2) Ist die Berechtigung einer Verbindlichkeit zur Zeit nicht ausführbar oder ist eine Verbindlichkeit streitig, so darf das Vermögen den Anfallberechtigten nur ausgeantwortet werden, wenn dem Gläubiger Sicherheit geleistet ist.

§ 53 Schadensersatzpflicht der Liquidatoren

Liquidatoren, welche die ihnen nach dem § 42 Abs. 2 und den §§ 50 bis 52 obliegenden Verpflichtungen verletzen oder vor der Befriedigung der Gläubiger Vermögen den Anfallberechtigten ausantworten, sind, wenn ihnen ein Verschulden zur Last fällt, den Gläubigern für den daraus entstehenden Schaden verantwortlich; sie haften als Gesamtschuldner.

§ 54 Nichtrechtsfähige Vereine

Auf Vereine, die nicht rechtsfähig sind, finden die Vorschriften über die Gesellschaft Anwendung. Aus einem Rechtsgeschäfte, das im Namen eines solchen Vereins einem Dritten gegenüber vorgenommen wird, haftet der Handelnde persönlich; handeln mehrere, so haften sie als Gesamtschuldner.

2. Eingetragene Vereine

§ 55 Zuständigkeit des Amtsgerichts

- (1) Die Eintragung eines Vereins der im § 21 bezeichneten Art in das Vereinsregister hat bei dem Amtsgerichte zu geschehen, in dessen Bezirke der Verein seinen Sitz hat.
- (2) Die Landesjustizverwaltungen können die Vereinssachen einem Amtsgericht für die Bezirke mehrerer Amtsgerichte zuweisen.

§ 56 Mindestmitgliederzahl

Die Eintragung soll nur erfolgen, wenn die Zahl der Mitglieder mindestens sieben beträgt.

§ 57 Satzung, Mindestanfordernisse

(1) Die Satzung muß den Zweck, den Namen und den Sitz des Vereins enthalten und ergeben, daß der Verein eingetragen werden soll.

(2) Der Name soll sich von den Namen der an demselben Orte oder in derselben Gemeinde bestehenden eingetragenen Vereine deutlich unterscheiden.

§ 58 Weitere Erfordernisse

Die Satzung soll Bestimmungen enthalten:

1. über den Eintritt und Austritt der Mitglieder;
2. darüber, ob und welche Beiträge von den Mitgliedern zu leisten sind;
3. über die Bildung des Vorstandes;
4. über die Voraussetzungen, unter denen die Mitgliederversammlung zu berufen ist, über die Form der Berufung und über die Beurkundung der Beschlüsse.

§ 59 Anmeldung

(1) Der Vorstand hat den Verein zur Eintragung anzumelden.

(2) Der Anmeldung sind beizufügen:

1. die Satzung in Urschrift und Abschrift;
 2. eine Abschrift der Urkunden über die Bestellung des Vorstandes,
- (3) Die Satzung soll von mindestens sieben Mitgliedern unterzeichnet sein und die Angabe des Tages der Errichtung enthalten.

§ 60 Zurückweisung der Anmeldung

Die Anmeldung ist, wenn den Erfordernissen der §§ 56 bis 59 nicht genügt ist, von dem Amtsgericht unter Angabe der Gründe zurückzuweisen.

§ 61 Einspruchsrecht der Verwaltungsbehörde

(1) Wird die Anmeldung zugelassen, so hat das Amtsgericht sie der zuständigen Verwaltungsbehörde mitzuteilen.

(2) Die Verwaltungsbehörde kann gegen die Eintragung Einspruch erheben, wenn der Verein nach dem öffentlichen Vereinsrecht unerlaubt ist oder verboten werden kann.

§ 62 Mitteilung des Einspruchs

Erhebt die Verwaltungsbehörde Einspruch, so hat das Amtsgericht den Einspruch dem Vorstände mitzuteilen.

§ 63 Voraussetzungen der Eintragung

(1) Die Eintragung darf, sofern nicht die Verwaltungsbehörde dem Amtsgericht mitteilt, daß Einspruch nicht erhoben werde, erst erfolgen, wenn seit der Mitteilung der Anmeldung an die Verwaltungsbehörde sechs Wochen verstrichen sind und Einspruch nicht erhoben ist oder wenn der erhobene Einspruch seine Wirksamkeit verloren hat.

(2) Der Einspruch wird unwirksam, wenn die nach den Bestimmungen des Vereinsgesetzes zuständige Behörde nicht binnen eines Monats nach Einspruchserhebung ein Verbot des Vereins ausgesprochen hat oder wenn das rechtzeitig ausgesprochene Verbot zurückgenommen oder unanfechtbar aufgehoben worden ist.

§ 64 Inhalt der Eintragung

Bei der Eintragung sind der Name und der Sitz des Vereins, der Tag der Errichtung der Satzung sowie die Mitglieder des Vorstandes im Vereinsregister anzugeben. Bestimmungen, die den Umfang der Vertretungsmacht des Vorstandes beschränken oder die Beschlußfassung des Vorstandes abweichend von der Vorschrift des § 28 Abs. 1 regeln, sind gleichfalls einzutragen.

§ 65 Zusatz "e. V"

Mit der Eintragung erhält der Name des Vereins den Zusatz "eingetragener Verein".

§ 66 Bekanntmachung

(1) Das Amtsgericht hat die Eintragung durch das für seine Bekanntmachungen bestimmte Blatt zu veröffentlichen.

(2) Die Urschrift der Satzung ist mit der Bescheinigung der Eintragung zu versehen und zurückzugeben. Die Abschrift wird von dem Amtsgerichte beglaubigt und mit den übrigen Schriftstücken aufbewahrt.

§ 67 Änderung des Vorstands

(1) Jede Änderung des Vorstands ist von dem Vorstand zur Eintragung anzumelden. Der Anmeldung ist eine Abschrift der Urkunde über die Änderung beizufügen.

(2) Die Eintragung gerichtlich bestellter Vorstandsmitglieder erfolgt von Amts wegen.

§ 68 "Negative Publizität"

Wird zwischen den bisherigen Mitgliedern des Vorstandes und einem Dritten ein Rechtsgeschäft vorgenommen, so kann die Änderung des Vorstandes dem Dritten nur entgegengesetzt werden, wenn sie zur Zeit der Vornahme des Rechtsgeschäfts im Vereinsregister eingetragen oder dem Dritten bekannt ist. Ist die Änderung eingetragen, so braucht der Dritte sie nicht gegen sich gelten zu lassen, wenn er sie nicht kennt, seine Unkenntnis auch nicht auf Fahrlässigkeit beruht.

§ 69 Registerauszug

Der Nachweis, daß der Vorstand aus den im Register eingetragenen Personen besteht, wird Behörden gegenüber durch ein Zeugnis des Amtsgerichts über die Eintragung geführt.

§ 70 Beschränkung der Vertretungsmacht; Beschlußfassung

des Vorstandes beschränken oder die Beschlußfassung des Vorstandes abweichend von der Vorschrift des § 28 Abs.1 regeln.

§ 71 Änderungen der Satzung

(1) Änderungen der Satzung bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Eintragung in das Vereinsregister. Die Änderung ist von dem Vorstande zur Eintragung anzumelden. Der Anmeldung ist der die Änderung enthaltende Beschluß in Urschrift und Abschrift beizufügen.

(2) Die Vorschriften der §§ 60 bis 64 und des § 66 Abs. 2 finden entsprechende Anwendung.

§ 72 Bescheinigung der Mitgliederzahl

Der Vorstand hat dem Amtsgericht auf dessen Verlangen jederzeit eine von ihm vollzogene Bescheinigung über die Zahl der Vereinsmitglieder einzureichen.

§ 73 Entziehung der Rechtsfähigkeit

Sinkt die Zahl der Vereinsmitglieder unter drei herab, so hat das Amtsgericht auf Antrag des Vorstandes und, wenn der Antrag nicht binnen drei Monaten gestellt wird von Amts wegen nach Anhörung des Vorstandes dem Verein die Rechtsfähigkeit zu entziehen.

§ 74 Auflösung des Vereins

(1) Die Auflösung des Vereins sowie die Entziehung der Rechtsfähigkeit ist in das Vereinsregister einzutragen. Im Falle der Eröffnung des Konkurses unterbleibt die Eintragung.

(2) Wird der Verein durch Beschluß der Mitgliederversammlung oder durch den Ablauf der für die Dauer des Vereins bestimmten Zeit aufgelöst, so hat der Vorstand die Auflösung zur Eintragung anzumelden. Der Anmeldung ist im ersteren Falle eine Abschrift des Auflösungsbeschlusses beizufügen.

(3) Wird dem Verein auf Grund des § 43 die Rechtsfähigkeit entzogen, so erfolgt die Eintragung auf Anzeige der zuständigen Behörde.

§ 75 Eröffnung des Konkurses

Die Eröffnung des Konkurses ist von Amts wegen einzutragen. Das gleiche gilt von der Aufhebung des Eröffnungsbeschlusses.

§ 76 Liquidatoren

(1) Die Liquidatoren sind in das Vereinsregister einzutragen. Das gleiche gilt von Bestimmungen, welche die Beschlußfassung der Liquidatoren abweichend von der Vorschrift des § 48 Abs. 3 regeln.

(2) Die Anmeldung hat durch den Vorstand, bei späteren Änderungen durch

bestellten Liquidatoren ist eine Abschrift des Beschlusses, der Anmeldung einer Bestimmung über die Beschlußfassung der Liquidatoren eine Abschrift der die Bestimmung enthaltenden Urkunde beizufügen.

(3) Die Eintragung gerichtlich bestellter Liquidatoren geschieht von Amts wegen.

§ 77 Form der Anmeldungen

Die Anmeldungen zum Vereinsregister sind von den Mitgliedern des Vorstandes sowie von den Liquidatoren mittels öffentlich beglaubigter Erklärung zu bewirken.

§ 78 Festsetzung von Zwangsgeld

(1) Das Amtsgericht kann die Mitglieder des Vorstandes zur Befolgung der Vorschriften des § 67 Abs 1. des § 71 Abs. 1, des § 72, des § 74 Abs. 2 und des § 76 durch Festsetzung von Zwangsgeld anhalten.

(2) In gleicher Weise können die Liquidatoren zur Befolgung der Vorschriften des § 76 angehalten werden.

§ 79 Registereinsicht

Die Einsicht des Vereinsregisters sowie der von dem Vereine bei dem Amtsgericht eingereichten Schriftstücke ist jedem gestattet. Von den Eintragungen kann eine Abschrift gefordert werden; die Abschrift ist auf Verlangen zu beglaubigen.

II. Stiftungen

§ 80 Entstehung einer rechtsfähigen Stiftung

Zur Entstehung einer rechtsfähigen Stiftung ist außer dem Stiftungsgeschäfte die Genehmigung des Bundesstaats erforderlich, in dessen Gebiete die Stiftung ihren Sitz haben soll. Soll die Stiftung ihren Sitz nicht in einem Bundesstaate haben, so ist die Genehmigung des Bundesrats erforderlich. Als Sitz der

Stiftung gilt, wenn nicht ein anderes bestimmt ist, der Ort, an welchem die Verwaltung geführt wird.

§ 81 Stiftungsgeschäft unter Lebenden; Form; Widerruf

(1) Das Stiftungsgeschäft unter Lebenden bedarf der schriftlichen Form.
(2) Bis zur Erteilung der Genehmigung ist der Stifter zum Widerruf berechtigt. Ist die Genehmigung bei der zuständigen Behörde nachgesucht, so kann der Widerruf nur dieser gegenüber erklärt werden. Der Erbe des Stifters ist zum Widerruf nicht berechtigt, wenn der Stifter das Gesuch bei der zuständigen Behörde eingereicht oder im Falle der notariellen Beurkundung des Stiftungsgeschäfts den Notar bei oder nach der Beurkundung mit der Einreichung betraut hat.

§ 82 Übergang des Stiftungsvermögens

Wird die Stiftung genehmigt, so ist der Stifter verpflichtet, das in dem Stiftungsgeschäfte zugesicherte Vermögen auf die Stiftung zu übertragen. Rechte, zu deren Übertragung der Abtretungsvertrag genügt, gehen mit der Genehmigung auf die Stiftung über, sofern nicht aus dem Stiftungsgeschäfte sich ein anderer Wille des Stifters ergibt.

§ 83 Stiftung von Todes wegen

Besteht das Stiftungsgeschäft in einer Verfügung von Todes wegen, so hat das Nachlaßgericht die Genehmigung einzuholen, sofern sie nicht von dem Erben oder dem Testamentsvollstrecker nachgesucht wird.

§ 84 Genehmigung nach Tod des Stifters

Wird die Stiftung erst nach dem Tode des Stifters genehmigt, so gilt sie für die Zuwendungen des Stifters als schon vor dessen Tode entstanden.

§ 85 Verfassung

Die Verfassung einer Stiftung wird, soweit sie nicht auf Reichs- oder Landesgesetz beruht, durch das Stiftungsgeschäft bestimmt.

§ 86 Anwendung des Vereinsrechts

Die Vorschriften des § 26, des 27 Abs. 3 und der §§ 28 bis 31, 42 finden auf Stiftungen entsprechende Anwendung, die Vorschriften des § 27 Abs. 3 und des § 28 Abs. 1 jedoch nur insoweit, als sich nicht aus der Verfassung, insbesondere daraus, daß die Verwaltung der Stiftung von einer öffentlichen Behörde geführt wird, ein anderes ergibt. Die Vorschriften des § 28 Abs. 2 und des § 29 finden auf Stiftungen, deren Verwaltung von einer öffentlichen Behörde geführt wird, keine Anwendung.

§ 87 Zweckänderung; Aufhebung

(1) Ist die Erfüllung des Stiftungszwecks unmöglich geworden oder gefährdet sie das Gemeinwohl so kann die zuständige Behörde der Stiftung eine andere Zweckbestimmung geben oder sie aufheben.
(2) Bei der Umwandlung des Zweckes ist die Absicht des Stifters tunlichst zu berücksichtigen, insbesondere dafür Sorge zu tragen, daß die Erträge des Stiftungsvermögens dem Personenkreise, dem sie zustatte kommen sollten, im Sinne des Stifters tunlichst erhalten bleiben. Die Behörde kann die Verfassung der Stiftung ändern, soweit die Umwandlung des Zweckes es erfordert.
(3) Vor der Umwandlung des Zweckes und der Änderung der Verfassung soll der Vorstand der Stiftung gehört werden.

§ 88 Vermögensanfall

Mit dem Erlöschen der Stiftung fällt das Vermögen an die in der Verfassung bestimmten Personen. Die Vorschriften der §§ 46 bis 53 finden entsprechende Anwendung.

III. Juristische Personen des öffentlichen Rechtes

§ 89 Haftung für Organe; Konkurs

(1) Die Vorschrift des § 31 findet auf den Fiskus sowie auf die Körperschaften, Stiftungen und Anstalten des öffentlichen Rechtes entsprechende Anwendung.

(2) Das gleiche gilt, soweit bei Körperschaften, Stiftungen und Anstalten des öffentlichen Rechtes der Konkurs zulässig ist, von der Vorschrift des § 42 Abs. 2.

Schutzrechte

- [Datenschutz](#)
- [Markenschutz](#)
- [Urheberrecht](#)
- [Schutzrecht rund ums Internet](#)

Datenschutz

Dieses Kapitel beruht zum Teil auf Thomas Hoeren, Rechtsfragen im Internet.

Datenschutzrecht ist eigentlich ganz einfach: Jeder Bürger hat das Recht, grundsätzlich selbst über die Preisgabe und Verwendung seiner persönlichen Daten zu bestimmen. Dabei gibt es keine "belanglosen" Daten: Jedes Datum, das einer Person zugeordnet werden kann, steht unter dem Schutz des Gesetzes. Jeder hat das Recht zu erfahren, was ein anderer über ihn abgespeichert hat. Und vor allem: Daten dürfen nur Zweckgebunden gespeichert werden, nicht z.B. auf Vorrat für irgendwelche zukünftigen Sachen.

Weitergabe von Spieleradressen:

Generell ist es euch erstmal nicht erlaubt, Daten ohne Zustimmung des Teilnehmers an andere Veranstalter weiterzugeben. Ihr könnt jedoch auf der Anmeldung zum Ankreuzen angeben: "Ich bin mit der Weitergabe ...". Dann dürft ihr die Daten weitergeben.

ABER: der Betroffene hat bei solchen Datenbanken wie oben gesehen das Recht,

1. zu erfahren, ob und welche Daten über ihn gespeichert sind und
2. jederzeit die Löschung seiner Daten zu verlangen.

Ihr als jeweiliger Veranstalter müsst natürlich seine Daten aus Abrechnungsgründen einige Zeit gespeichert haben (hat er denn bezahlt, wo muß ich die Bestätigung hinschicken). Das ist natürlich gestattet, solange diese Daten nicht weitergegeben werden.

Witzigerweise dürften Daten über Vereine gespeichert werden, es sind nur persönliche Daten geschützt. Allerdings dürften die Daten über den Verein nicht an eine Person gekoppelt sein, d.h. für die Anschrift des Kassenswarts gilt wieder der Schutz...

Schwarze Listen:

Immer wieder gibt es Veranstalter, die gerne schwarze Listen von Leuten aufstellen möchten, die sich auf CONs daneben benommen haben. Eine solche Liste wäre generell möglich. In der Praxis ist es jedoch vergleichbar mit der Schufa, die eine solche schwarze Liste für Kreditwesen hält. Die Auflagen für die Schufa sind sehr hoch, unter anderem bezüglich Sicherheit von Daten, Löschfristen, etc. Deswegen wäre eine solche schwarze Liste nur mit erheblichem Aufwand möglich, der 1. jede Kosten-Nutzen-Kalkulation sprengen würde und 2. für eine Hobby-Sache doch sehr viel Motivation verlangen würde...

Erlaubt ist natürlich, daß ihr selbst für euch persönlich eine (nicht öffentliche) Liste erstellt, wenn ihr auf Eurem CON nicht dabei haben wollt.

Speicherung in öffentliche Listen, z.B. NSC-Liste

Das ganze ist gestattet, wenn derjenige seine Einwilligung dazu gegeben hat. Dafür muss er vollends über den Zweck der Speicherung und ggf. Übermittlung von Daten informiert wird. Eine gängige Methode ist z.B. bei Mailinglisten, dass die Bedingungen angezeigt werden, wenn derjenige sich in die Liste einträgt, danach bekommt er an seine Email-Adresse eine Mail, die er bestätigen muss (in der auch nochmal die Bedingungen stehen). Das reicht aus. Es reicht allerdings nicht unbedingt aus, wenn weiteres dabei ist, z.B. Namen, Adressen, Beruf, Einkommen etc. Jemand könnte ja kurzzeitig eine Email z.B. bei yahoo einrichten, bestätigen, und dann seine Spuren verwischen. Und dann stehen meine Daten bei jemandem in der Datenbank, ohne dass ich eingewilligt habe...

Auch hier gilt natürlich: der Betroffene hat das Recht, die über ihn gespeicherten Daten zu erfahren, oder eine Löschung zu erwirken.

Unwirksam kann übrigens sein, die Speicherung per AGB zu regeln, z.B. bei der CON-Einladung in die AGB zu schreiben "Die Daten des Teilnehmers werden in die bundesweite NSC-Verwaltung eingegeben." Der BGH hat z.B. ein klauselmässigs Einverständnis in Telefonwerbung für unwirksam erklärt. (Urteil vom 16. März 1999 - XI ZR 76/98)

Markenschutz

Erst einmal ein Link zum [Markenrecht](#).

Wenn Ihr ein CON unter einem geschützten Namen veranstaltet (z.B. Discworld, Xanth), kann es natürlich sein, daß ihr Ärger mit dem Inhaber des geschützten Namens bekommt. Die rechtlichen Hintergründe sind relativ kompliziert, aber ein Fakt recht einfach: ihr verliert Zeit vor Gericht, und wenn ihr Pech habt und verliert - nicht unwahrscheinlich - auch noch Geld (selbst bei geringen Delikten sind schon die Gerichtskosten mindestens dreistellig).

Ein Teilproblem ergibt sich auch, falls ihr eine Internet-Domain mit dem entsprechenden Namen betreibt.

Eine Marke entsteht durch Ingebrauchnahme und Verbreitung im geschäftlichem Verkehr oder durch Eintragung beim Patentamt. Daneben gibt es noch Deutschland-weit bekannte Namen wie Krupp - da ist die Verbreitung so hoch, dass man nix mehr beweisen muss...

Es gibt neben Wortmarken auch Wort-Bildmarken und Bildmarken.

Eine Markenrechtsschutzverletzung entsteht, wenn man identische oder ähnliche Zeichen verwendet (z.B. bei Namen MähcDonalds statt McDonalds) - oder kurz gesagt: wenn eine Verwechslungsgefahr besteht oder man vom bekannten Namen profitieren will.

Was sollte man also vermeiden? Namen von

- Firmen
- Prominenten
- Filmen
- Zeitschriften
- öffentlichen Sachen - also Städte, Ministerien, etc.

Und neben dem Namen sollte man weder Logos noch leicht veränderte Namen nehmen - also kein goldenes N und nicht das angesprochen MähcDonalds.

Zum Abschluss ein paar kleine rechtliche Hintergründe in dem ganzen Bereich:

- Sogenannte Marken können deutschlandweit oder europaweit gelten. Im EU-Raum gibt es die sogenannte Gemeinschaftsmarke, die in allen Ländern der EU gelten.
- Marken werden in Klassen aufgeteilt (Klassifikation von Nizza). Ein schönes Beispiel stand in der [c't 9/2002, Artikel "Ist hier noch frei"](#) (den Artikel empfehle ich auch hinsichtlich Domainrechtsfragen): Bounty gibt es in der Klasse 30 (Süßwaren) und in der Klasse 16 (Waren aus Papier und Zellstoff), und die Firmen prügeln sich nicht darum.
- Es gibt Wortmarken (Bounty), Wort-Bild-Marken (Bounty in dem Schriftzug, der auch auf der Packung angegeben wird), Patente, Geschmacks- und Gebrauchsmuster. Die letzten 3 braucht man für LARP normalerweise aber nicht betrachten.
- Die Marken sind in Datenbanken (z.B. [Markendatenbank der deutschen Patentamtes](#)) nachforschbar. Kostenlos ist beispielsweise [Markenplatz.de](#), dafür gibt es da nicht viele Infos über den Markeninhaber.
- Marken und mit ihnen verwechselbare Sachen dürfen nicht einfach benutzt werden, sonst kann es zu einer Abmahnung durch die besitzende Firma kommen. Eine Abmahnung besagt zwar, daß man gefälligst die Domain freizugeben hätte, den Ausdruck nicht mehr verwenden dürfte oder ähnliches, gehen aber normalerweise mit Kosten - für den Abgemahnten - einher, die durchaus vierstellig sein können. Beispiel: Verkäufer des Triton-Prozessors durften den Namen nicht mehr benutzen, weil er dem Wort "Tricon" zu sehr ähnelte ...
- Markenschutz entsteht auch durch Nutzung. Wenn eine Firma "LARPEntertainment" schon seit einiger Zeit diesen Firmennamen benutzt und einen Bekanntheitsgrad von 20-30% erreicht, der Name unterscheidbar ist von anderen und kein Freihaltebedürfnis besteht, denn gilt Markenschutz auch ohne Anmeldung. (§4 Nr. 2 MarkenG)
- Notorisch bekannte Namen (Bekanntheitsgrad über 60%) genießen ebenfalls Markenschutz. (§4 Nr. 3 MarkenG)
- Dazu gibt es noch Werktitel, die als geschäftliche Bezeichnungen geschützt sind. (§5 Nr. 1 MarkenG) Das bedeutet: wer ein Buch mit dem Titel "Herr der Ringe" schreibt, kriegt auch dann Probleme, wenn Christopher Tolkien vergessen hat, daraus eine Marke zu machen ... Das gleiche gilt für Filme, Zeitschriften ... Eine Möglichkeit nachzuprüfen, ob es einen Titel schon gibt, ist der [Titelschutzanzeiger](#).
- Als letztes kann auch das Namensrecht von Städten vorliegen. Wer sein LARP-Land Detmold nennt und die Domain www.detmold.de anmeldet, begeht eine Namensrechtsverletzung gegenüber der Stadt Detmold ...
- Kann der Name des CONs/Landes geschützt werden? Natürlich geht auch das. Aber es kostet. Zuerst müsste eine Recherche durchgeführt werden, ob der Name schon geschützt ist. Diese Recherche ist leider nicht kostenlos (bzw. es ist kostenlos möglich, aber nicht sicher genug, da es keine kostenlose Datenbank gibt, bei der man wirklich alle Möglichkeiten als Laie selbst herausbekommen kann). Schon diese Recherche alleine kostet mindestens einen dreistelligen Betrag. Die Anmeldung selbst ebenfalls ...

Urheberrecht

Erstmal ein Link: [Urheberrecht](#).

Wie sieht es aus mit Liedtexten, Schriftstücken und so weiter auf Homepages? Bis zu 70 Jahre nach dem Tode des Autors ist ein Werk geschützt. Das heißt, daß es in keiner Form ohne Genehmigung veröffentlicht werden darf. Ähnlich verhält es sich mit Liedern. Einzelne Vervielfältigungen, z.B. Kopien und Ausdrucke, dürfen nur zum privaten und sonstigen eigenen Gebrauch angefertigt werden (Urheberrecht §53). Die Herstellung und Verbreitung von weiteren Reproduktionen ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Urhebers gestattet. Das gilt insbesondere im Internet!

Das Urheberrecht bleibt übrigens immer beim URHEBER, also demjenigen, der das verzapft hat. Es ist nicht übertragbar (nur durch Tod, dann an die Erben).

Bei Aufführung (Vortrag Musikstücke, Gedichte) gilt §15, und zwar besonders Abschnitt (3): Die Wiedergabe eines Werkes ist öffentlich, wenn sie für eine Mehrzahl von Personen bestimmt ist, es sei denn, daß der Kreis dieser Personen bestimmt abgegrenzt ist und sie durch gegenseitige Beziehungen oder durch Beziehung zum Veranstalter persönlich untereinander verbunden sind. Aufführungen sind persönliche Darbietungen von Musik, unabhängig davon, ob sie durch Berufs- oder Laienmusiker durchgeführt werden. Da kommt dann meistens die GEMA. Die GEMA verwaltet als Treuhänderin ihrer Mitglieder (Komponisten, Textdichter, Verleger) die ihr von diesen zur Wahrnehmung übertragenen Nutzungsrechte an Musikwerken. Die Wahrnehmung erstreckt sich darüber hinaus auch auf nahezu das gesamte übrige Weltrepertoire urheberrechtlich geschützter Musik. (Meine Werke hat sie nicht).

Das bedeutet faktisch: wenn Musiker in einer Kneipe auftreten, sind eigentlich schon GEMA-Gebühren fällig ... Genauso wird es sein, wenn auf eurem CON Musiker wirklich auf der Bühne auftreten und ein richtiges Konzert geben. Wenn sie nur wenigen Leuten was vorspielen, dürfte es allerdings ohne die GEMA gehen. Bei vielen Stücken im LARP-Bereich gilt sowieso: a) sie sind zu alt und die GEMA hat die Rechte nicht (Greensleeves) oder b) sie sind von LARPern geschrieben, die diese zur Verbreitung frei gegeben haben und sind ebenfalls nicht in GEMA-Krallen. Nebenbei: wenn ihr die Spieler mit Braveheart zudröhnt, sind faktisch GEMA-Gebühren fällig...Was natürlich immer schwierig ist für die GEMA: sie kann nicht überall sein. Aber wenn eine Aufführung ohne GEMA-Zahlung erfolgt, gibt es das doppelte als Strafgebühr.

Bemessungsgrundlagen für die Vergütungshöhe sind übrigens

1. die Größe des Veranstaltungsraumes in qm bzw. in Einzelfällen das Sitzplatzangebot oder das Personeneinverständnis eines Veranstaltungsortes
2. das höchste Eintrittsgeld je Person
3. der zeitliche Rahmen (Tage, Uhrzeit, Beginn und Ende der Veranstaltung)
4. die Art der Musikwiedergabe (z.B. live, Tonträger).

Nebenbei gilt die GEMA-Vermutung *"...aufgrund des umfassenden Weltrepertoires, über dessen Rechtswahrnehmung die GEMA verfügt, eine*

Jeder, der behauptet, dass bei einer Veranstaltung kein Werk des GEMA-Repertoires wiedergegeben wurde, hat hierfür den Beweis zu führen."

Für Bücher und andere Schriften gibt es übrigens die VG Wort statt der GEMA.

Schutzrecht rund ums Internet

Auf vielen Seiten im Internet gibt es sogenannte Disclaimer, in denen der Besitzer der Seite sich von den Inhalten der Seiten distanziert, auf die er verlinkt. Davon ist abzuraten. Man ist automatisch nicht verantwortlich für andere Seiten und deren Inhalte, mit einer Ausnahme: wenn diese Seiten strafrechtlich relevant sind (beispielsweise Hetzschriften gegen Personen oder Personengruppen enthalten), dann kann der Verlinkende Ärger bekommen, wenn er von dem relevanten Inhalt weiß. Das heißt: sobald jemand anmerkt "Hör mal, auf der Seite ist das und das nicht in Ordnung", sollte

der Link schnellstens entfernt werden. Ein Disclaimer würde eher aussagen: ich habe etwas verlinkt, was nicht ganz koscher ist, distanzieren mich aber vorsorglich davon... Genaueres zu dem Thema gibt es bei [schneegans.de](#) und [Daniel Rehbein](#).

Allerdings gibt es dabei eine Einschränkung: wenn man z.B. einen Link auf eine Seite setzt, in der jemand diffamiert ist, und dann dabei schreibt "Auf der Seite soundso erfahrt ihr endlich die Wahrheit über XY", dann könnt ihr schon Ärger bekommen, da ihr ja eure Zustimmung zu den Äußerungen zeigt.

Eine andere Frage ist "Muß man vorher fragen, bevor man einen Link auf eine andere Seite setzt?" Die Antwort lautet: nein. Das "Risiko", daß jemand das tut, geht jeder ein, der was ins Internet stellt. Dagegen ist nur schwerlich was machbar. Es ist auch das sogenannte "Deep Linking" erlaubt, d.h. ein Link auf eine andere als die Startseite. Nicht erlaubt ist, sich die Inhalte anderer Seiten zu eigen machen, d.h. so zu tun, als ob die andere Seite ein eigenes Erzeugnis wäre. Beispiel: viele Seite arbeiten mit Frames. Dann wird die Seite aus mehreren Unterseiten zusammengestellt. Wenn jetzt die fremde Seite in einem Frame geöffnet wird, in all den anderen aber das Design der eigenen Seite zu sehen ist, dann kann das so wirken, als ob die andere Seite halt nur Teil der eigenen Seite ist, somit also ein eigenes Erzeugnis. Das kann zu Konflikten mit dem Urhebergesetz führen. Erlaubt ist z.B., ein eigenes Fenster für den fremden Link zu öffnen (wobei das wieder einige Benutzer ablehnen), oder beispielsweise bei Frames anzugeben "Achtung, fremde Seite!" Die einfachste und normalste Möglichkeit: wenn jemand auf den Link klickt, dann öffnet sich einfach nur die andere Seite, und die eigene verschwindet. Das dumme daran: der Nutzer ist dann von der eigenen Seite weg...

Noch mehr Infos über Links findet ihr bei [piology.org](#).

Dazu kommt natürlich das Domainrecht. Eine Seite mit dem Namen Audi.de ins Netz zu stellen, ist nicht anzuraten, selbst wenn man die Audi-CONs macht. Dazu stand fast schon alles bei [Markenrecht](#). Einige Urteile zum Thema Domainrecht findet ihr unter [domrecht.de](#).

Generell gilt: wer bekannte Namen (z.B. Ariel oder Esso) für seine Webseite nimmt, kann sich großen Ärger und vor allen Kosten einhandeln.

Wer muß benachrichtigt werden?

Erstaunlicherweise sollte man einigen Stellen Bescheid geben, bevor man das CON startet. Der Besitzer sollte natürlich vorher Bescheid wissen. Ansonsten:

- **Polizei, Feuerwehr und Ordnungsdienst:** gerade, wenn ihr ein ActionCON plant, und wenn ihr in der Nähe einer Ortschaft seid, ist es besser, wenn die Polizei vorher weiß, warum panische Bewohner von Leuten mit Waffen sprechen. Polsterwaffen sehen aus 100m Entfernung halt aus wie echt. Und LARPer sehen generell merkwürdig aus, wenn sie in Gewandung sind.
- **Förster:** Bevor ihr für einen Plot durch den Wald trampelt, solltet ihr den Förster kontaktieren. Unter Umständen müßt ihr sogar dem örtlichen Pächter Bescheid geben. Das sagt euch aber der Förster.
- Bei Zelten in Naturschutzgebieten: Falls ihr in Naturschutzgebieten zelten wollt, müßt ihr vorher (rechtzeitig, mind. 3 Monate vorher) auch bei einer Behörde vorstellig werden. In Bayern z.B. erteilt die Genehmigung die Untere Naturschutzbehörde des zuständigen Landratsamtes.
- Krankenhaus: Ein Tip von der [Loricon-Orga](#): "Da unser Congebiet mitten im Nirgendwo liegt, haben wir bei den zwei nächsten Krankenhäusern Anfahrtsbeschreibungen hinterlassen mit einem kleinen Text "Was erwartet mich" in dem z.B. stand, dass die Veranstaltungsleiter eine rote Binde tragen. Diese Zettel wurden dann auch tatsächlich gebraucht und die Sanis waren dankbar dafür. Wir haben uns dabei noch gedacht, dass wir die Zettel erst einen Tag vor dem Con zu den Krankenhäusern schaffen, damit sie nicht bis zum Con unauffindbar in irgendeiner Ablage verschwinden..."
- **Sanis:** Stellt sicher, daß ihr Sanis auf dem CON habt, gerade für Action-CONs. Das Thema ist komplexer, deswegen hat es eine eigene Seite verdient: [Sanitäter und Sanikästen](#).
- Es ist nicht ganz sicher, ob eine **Schankerlaubnis** und ein **Gesundheitszeugnis** notwendig ist, wenn ihr Alkohol ausschenken oder selbst kochen wollt. Erstmal: Was ist das? Eine **Schankerlaubnis** der eine Kneipe betreibt. Genauer - und warum das für normale LARPs wohl nicht notwendig ist - findet ihr in einem kommentieren [Gaststättengesetz](#). Da steht auch, nach welchem Paragraphen ich das interpretiere. Und das es vielleicht sinnvoll wäre, das Jugendschutzgesetz in der Intime-Taverne aufzuhängen. Laut Infektionsschutzgesetz benötigen alle Personen, die eine Tätigkeit im Lebensmittelbereich, z.B. in der Gastronomie oder im Lebensmittelverarbeitenden Gewerbe, ausüben wollen, eine Belehrung durch das Gesundheitsamt (§ 43 Abs. 1 Infektionsschutzgesetz). Über die Durchführung der Belehrung wird eine Bescheinigung - das **Gesundheitszeugnis** - ausgestellt, die dem Arbeitgeber vorgelegt werden muss. Bei Aufnahme der Tätigkeit darf die Bescheinigung nicht älter als drei Monate sein. Wer das Gesundheitszeugnis besitzt, weiß, wie man mit Lebensmitteln umzugehen hat - hoffentlich. Nach (leider nur telefonischer) Aussage des Frankfurter Gesundheitsamtes ist ein Gesundheitszeugnis nicht notwendig für Vereinsveranstaltungen (die auch über ein Wochenende gehen können), solange die Anzahl der Veranstaltungen im Jahr nicht 5 übersteigt. Ich kann allerdings nicht sagen, ob das allgemeingültig für alle Gesundheitsämter gilt!
- **Feuerwerke:** Da gibt es einige rechtliche Dinge zu beachten, so daß hier eine eigene Seite angebracht ist: [Pyrotechnik und Recht](#).

Randgebiete

- [Steuerrecht](#)
- [Umgang mit der Presse](#)
- [Fundgegenstände](#)
- [weitere Fragen](#)

Steuerrecht

Steuerrecht ist kompliziert und genauso Interpretationssache wie ein gutes Buch. Nur so: wenn ihr privat ein CON veranstaltet, habt ihr Einnahmen und Ausgaben, und die Einnahmen müssen erstmal generell versteuert werden. Dabei gibt es Ausnahmen. Wenn man ein Einladungscon mit 60 Leuten durchführt, dürfte man noch §19 UStG (Kleinunternehmerregelung) bejubeln dürfen: die USt wird von solchen Unternehmern nicht erhoben, die im vorangegangenen Jahr einen Umsatz unter 32500 DM gemacht haben UND im laufenden voraussichtlich nicht über 100000 DM machen werden. Das gilt übrigens auch für Vereine. Vereine sollten sich nach der Gründung übrigens beim Finanzamt ihrer Stadt anmelden, das geht nicht automatisch durch das Registeramt.

Ich empfehle, CONs über einen Verein zu veranstalten: Mehr gibt es zum Thema Vereine und Steuern auf [Marktplatz Verein](#) und auf [nonprofit-management.de](#)

Für gemeinnützige Vereine bieten verschiedene Länder nützliche Broschüren an, die man jeweils beim Finanzamt bekommen kann. Gute Broschüren bieten Nordrhein-Westfalen und Bayern, letztere ist auch im Internet abrufbar: [Informationsbroschüren](#), dort "Vereine und Steuern" nehmen.

Für LARP sind eigentlich zwei Steuern interessant: die Körperschaftsteuer und die Umsatzsteuer. Es gibt noch eine dritte Art, die Gewerbesteuer, die würde aber nur die betreffen, die CONs gewerblich betreiben. Sorry an alle Gewerbetreibenden: ihr müsst euch leider selbst informieren.

Bei beiden Steuern gibt es Erleichterungen für Organisationen, die wenig verdienen oder gemeinnützig sind.

Körperschaftsteuer

Körperschaftsteuer ist eine Steuer, die auf den in dem betreffenden Jahr eingefahrenen Gewinn anfällt. Der Gewinn berechnet sich aus Einnahmen minus Ausgaben. Beispiel: Der Verein (es muß kein Verein sein, einer GbR - Gesellschaft bürgerlichen Rechts - geht es genauso) "LARPer gegen Kapitalismus" (LgK) veranstaltet das Money 1. Er nimmt dabei 30000 Euro ein. Die Ausgaben, also Kosten für Jugendherberge, Kekse und Met betragen aber nur 20000 Euro. Gewinn: 10000 Euro.

Der Gewinn muß nun versteuert werden. Dafür gilt allerdings ein Freibetrag von 3835 Euro (bitte keine Beschwerden ob des schiefen Betrags, ich habe den nicht festgelegt). Es bleiben also bei LgK 10000 Euro - 3835 Euro = 6165 Euro. Diese Summe muß jetzt mit 40% versteuert werden, denn 40 ist der Steuersatz, nicht 41 und nicht 42, die 39 scheidet vollkommen aus. 40% von 6164 Euro müssten 2466 Euro sein (Mathe Leistung). 2466 DM an den Staat - das ist nicht wenig.

Gut ist, wenn der Verein gemeinnützig ist. Dann sind Mitgliedsbeiträge, Spenden und einige Sachen schon mal steuerfrei, und auch ansonsten gilt eine recht hohe Grenze von 30678 Euro, ab der überhaupt erst Steuern bezahlt werden müssen.

Umsatzsteuer

Umsatzsteuer ist für Vereine ungefähr das, was als Mehrwertsteuer beim Verbraucher ankommt... Auf deutsch: wenn der Verein was einnimmt, z.B. einen CON-Beitrag, dann muß er 16% Mehrwertsteuer (in den wenigsten Fällen 7% nach dem ermässigten Satz) einkassieren. Beispiel: der Verein nimmt 75 Euro für einen CON-Platz. Um die Steuern zu bezahlen, muß er nochmal 16% draufschlagen: der Platz kostet also 87 Euro, eine stolze Summe. Wenn der Verein die Steuer vergessen hat, blüht ihm übles: die Steuer ist trotzdem fällig, er muß also so tun, als wären in den 150 Euro 16% Steuern enthalten. Das wären 13,79% oder ca. stolze 20,68 Euro, die auf einmal fehlen würden...

Aber es gibt glücklicherweise noch die andere Seite: der Verein kann nämlich die ihm in Rechnung gestellte Umsatzsteuer/Mehrwertsteuer abziehen. Das bedeutet: wenn der Verein eine Nebelmaschine für 232 Euro kauft, dann sind (steht auch auf der Rechnung) darin 32 Euro Mehrwertsteuer enthalten. Diese wiederum darf man abziehen. Wenn man also der Verein von oben durch die CON-Beiträge Einnahmen hat, durch die 5000 Euro Steuern fällig wären, aber auf der anderen Seite für Jugendherberge, Kekse und Met auch Steuern bezahlt hat (die wiederum auf der jeweiligen Quittung angegeben sein muß!), und zwar 4000 Euro, dann bleiben nur noch 1000 Euro Steuern übrig, die der Verein dem Finanzamt tatsächlich überweisen muß.

Bei der Sache gibt es übrigens zwei Stolpersteine: Einerseits sind Lebensmittel nur mit 7% versteuert, d.h.: wenn ihr 116 Euro Einnahmen habt und davon 16 Euro an das Finanzamt abführen müsstet, und auf der anderen Seite für 116 Euro Lebensmittel kauft (die dem ermässigten Steuersatz von 7% unterliegen), dann sind auf den Lebensmitteln nur ca. 7,20 Euro Steuern; die restlichen 8,80 Euro wandern an das Finanzamt. Noch schlimmer: Jugendherbergen z.B. zahlen keine Steuern - da gibt es auch nix abzuziehen...

Noch ein Tipp: ihr dürft natürlich die Mehrwertsteuer auch bei Quittungen angeben. D.h. bei den CON-Beiträgen könnt ihr angeben: 16% Mehrwertssteuer.

Auch hier gibt es jedoch Erleichterungen:

Einerseits gibt es wieder die gemeinnützigen Vereine. Für diese gibt es wieder höhere Freigrenzen.

Auf der anderen Seite gibt es wie erwähnt §19 UStG (Kleinunternehmerregelung). Die Umsatzsteuer wird nicht erhoben wenn im vergangenen Jahr ein Umsatz unter 16620 Euro gemacht wurde UND im laufenden voraussichtlich nicht über 50000 Euro gemacht werden. Dann gilt: der Verein muß keine Umsatzsteuer abführen. Aber: er darf natürlich auch nicht auf Quittungen angeben, daß 16% Mehrwertsteuer drauf sind. Das heißt zum Beispiel: CON-Beiträge sind z.B. 150 DM, mit 0 Euro Mehrwertsteuer.

Man kann auch auf die Kleinunternehmerregelung verzichten (weil man z.B. viel mehr Steuern in dem Jahr abziehen kann als man bezahlen müsste). Diese Option ist aber dann 5 Kalenderjahre bindend und insofern nur für besonders gewiefte Kassenwärter interessant, die sich vorher nochmal genauestens informieren sollten...

Falls ihr übrigens nicht in die Kleinunternehmerregelung fällt, müsst ihr tatsächlich quartalsweise eine Umsatzsteuervoranmeldung abgeben. Das Finanzamt wird euch darüber aber noch aufklären (falls ihr im Vorjahr über 6000 Euro Umsatzsteuer zahlen musstet, wird es sogar eine monatliche Voranmeldung verlangen ...).

Buchführung

Eine richtige Buchführung wie im Geschäftsleben ist für Vereine erst in gewissen Einnahmehöhen (260000 Euro Einnahmen aus den nicht-idealen Bereichen ODER bei einem Gewinn der steuerpflichtigen Geschäftsbetrieben über 20500 Euro) nötig. Das dürfte LARP-Vereine nicht treffen. Das heißt aber keinesfalls, das ihr schlampfen dürft: die Belege müssen natürlich da sein, und die Ein- und Ausgaben müssen sauber notiert werden (tja, alle Einzelposten). Nur die doppelte Buchführung bleibt kleinen Vereinen erspart. Was ist alles notwendig?

- Die ordnungsgemäße Buchführung muß zeitnah, regelmäßig und vollständig sein. Alle Einnahmen und Ausgaben müssen erfasst werden. Eine einfache Einnahmen-Ausgaben-Rechnung reicht dabei aber. Für alle Einnahmen und Ausgaben müssen Belege vorhanden sein (Buchungsbelege, Quittungen ...).
- Jeder Beleg muß den Anlaß (Verwendungszweck) der Geldbewegung, das Datum, den Betrag und die ausgewiesene Mehrwertsteuer enthalten. Bei Beträgen über 100 Euro müssen ausserdem Name und Anschrift des Empfängers und des Lieferanten verzeichnet sein! Auf deutsch: der
- Um selbst auch Quittungen auszustellen (z.B. für bezahlte Bar-CON-Beiträge), sollte sich der Kassenwärter einen Quittungsblock aus dem Schreibladen besorgen.
- Für gemeinnützige Vereine müssen die Einnahmen und Ausgaben getrennt für
 - den ideellen Bereich
 - die Vermögensverwaltung

- die Zweckbetriebe
 - die wirtschaftlichen Geschäftsbetriebe
- erfasst werden! Vor allen Dingen muß nachgewiesen werden, daß Spenden für den ideellen Bereich verwendet wurden.
- Belege, Bilanzen, Inventarlisten, Kassenbücher, Rechnungen etc. müssen 10 Jahre (jau!) aufbewahrt werden. Nur für die empfangenen

Umgang mit der Presse

Diese Tippsammlung enthält Tips von Klaus Postma, Andreas Gertz, Klaus Kann und Carsten Thureau. Ergänzungen sind jeder Zeit erwünscht und erhofft(kontakt@mittellande.de).

Der Grund für die Tippsammlung ist relativ simpel: es sind schon häufiger LARPer im Umgang mit der Presse auf die Schnauze gefallen. Artikel, die gewollt oder ungewollt falsche Informationen an die Allgemeinheit weitergeben, sind leider recht häufig. Das gilt aber nicht nur für LARPer, daß gilt für alle Menschen mit ungewöhnlichen Hobbys.

Es gibt keine Standardvorgehensweise, wie man mit den Medien (denn eigentlich ist nicht nur die Presse = Zeitungen/Zeitschriften gemeint, sondern auch Rundfunk, Fernsehen, etc.) umgehen kann/sollte.

Hintergrund für Pressekontakt

Es gibt erstmal zwei Szenarien:

1. Veranstalter möchte Artikel in der Presse
2. Medienvertreter tritt an LARPer heran

In beiden Szenarien kann sich der LARPer überlegen, ob und in welchem Maße er mit der Presse zusammenarbeiten will. Welche Gründe gibt es, die dafür sprechen?

1. Eigenwerbung

2. positive Bekanntmachung von LARP in der Öffentlichkeit

Wenn man gut mit dem Reporter zusammenarbeiten kann, kommt auch etwas mehr als "Verrückte stolpern durch den Wald" heraus. Und gute Artikel können sehr gut als Referenz dienen, wenn man mit Menschen zu tun hat (direkt im LARP verknüpft: Jugendherbergen, Förster. aber auch andere Presseleute; außerhalb des LARPs: wenn der Chef sich plötzlich für das Hobby interessiert).

3. Verhindern eines schlechten Artikels

Bevor der Reporter an die falschen Leute gerät ("Klar, wir machen LARP und Satanisten") oder einfach von sich aus Blödsinn schreibt ...

Es gibt also tatsächlich Gründe, mit Reportern zu reden. :-)

Wie gut wird der Artikel?

Dafür gibt es erstmal 3 Hauptsachen:

1. Qualität des Reporters

Hört er gut zu? Macht er sich ordentliche Notizen oder schreibt er sich ein paar Stichworte auf?

2. Motivation des Reporters

Warum will der Reporter was von LARPern?

- a) SENSATION: Der Reporter will etwas Sensationelles, und wenn LARP nichts bietet, dann sorgt er dafür, das es etwas bietet. "LARPer beißt Fledermaus den Kopf ab." => da ist leider wenig zu machen
- b) Seiten füllen: Der Reporter will einfach nur 20 Zeilen für das Deppendorfer Käseblatt, wie, ist ihm egal. => Da kann man als Interviewter vielleicht sogar die Sache in die eigene Richtung ziehen.
- c) Interesse: Der Reporter ist am Thema interessiert, oder nimmt seinen Beruf sehr ernst und versucht gute Reportagen zu machen. => Ein guter Artikel ist möglich.

3. Qualität der Interviewten

Problem: 1+2 kann man eher schlecht vorher abschätzen ... es gibt allerdings Anzeichen. Mit Journalisten von lokalen Radiosendern oder Zeitungen kann man meistens recht gut reden. Bei Boulevardzeitungen und -magazinen ist höchste Vorsicht geboten.

Bei 3 hat man als Angesprochener tatsächlich die Wahl: ist man selbst beredet genug? Oder ist jemand da, der es besser kann?

Rechtlicher Hintergrund

Der rechtliche Hintergrund ist tatsächlich nicht vollkommen klar. Es erzählen zwar immer wieder Leute, daß er klar ist, aber erstaunlicherweise sind die Aussagen sehr unterschiedlich ("Na klar hast Du ein Vetorecht" <-> "Die können drucken was sie wollen") Es gibt folgende rechtliche Hintergründe:

1. Das Presserecht:

das unterscheidet sich von Bundesland zu Bundesland. Beispiel Nordrhein-Westfalen: Pressegesetz für das Land Nordrhein-Westfalen (z.B. bei Presserecht.de: <http://www.presserecht.de/gesetze/nrw.html> recherchiert sein, Praxis ...) und das Recht auf Gegendarstellung (Gegendarstellungen müssen im gleichen Teil und mit gleicher Schrift wie der beanstandete Artikel erscheinen).

2. Der Staatsvertrag über Mediendienste

Zum Beispiel bei Presserecht.de: <http://www.presserecht.de/gesetze/mdstv.html>. Auch hier gibt es ein Recht auf Gegendarstellung.

3. Das Recht am eigenen Bild (§§ 22-24, 33 - 50 Kunst-Urheber-Gesetz (KuUHG))

Einen interessanten Artikel gibt es unter http://www.jugendpresse.de/index.php?rubrik=recht?=re_bild.

In Kurzform: Bilder mit Personen drauf sind dann möglich, wenn

- die Person nur Beiwerk ist (z.B. geht es im Artikel um die Jugendherberge, die Person ist nur zufällig ins Bild gelatscht)
- die Person Teil einer größeren Gruppe und nicht ohne weiteres erkennbar ist
- die Person eine absolute oder relative Person der Zeitgeschichte ist (also jemand, der in der Öffentlichkeit steht - gilt aber auch, wenn jemand einem anderen gerade das Leben gerettet hat)
- die Person steckbrieflich gesucht wird.

Ein Punkt davon reicht. In allen anderen Fällen - das dürften bei CONs die relevanten sein, muß die Erlaubnis des Fotografierten vorliegen. Allerdings reicht auch die implizite Annahme: wenn jemand absichtlich vor dem Fotografen posiert, dann kann man schon davon ausgehen, daß er das wollte ...

4. Hausrecht

Es ist natürlich möglich, Leute vom Grund und Boden zu jagen, wenn man das Hausrecht hat. Das hat man übrigens nicht automatisch in Jugendherbergen oder sonstigen Unterkünften, man kann sich aber vom Besitzer/Leiter die Erlaubnis holen, Leute vom Hof zu jagen bzw. erst nicht reinzulassen. Wenn der Reporter nicht geht, dann begeht er tatsächlich einen Hausfriedensbruch. (§123 StGB) ABER: wenn man einen Reporter wegjagt, darf der trotzdem darüber schreiben, was er gesehen hat ... Desweiteren kann man auf die private Natur der Veranstaltung hinweisen. ABER: Das ist gesetzlich kritisch, weil die private Natur der Veranstaltung und die Pressefreiheit aufeinander treffen ... also eher auf das Hausrecht berufen.

einzelne Tipps

- Reporter sind auch nur Menschen, genauso wie LARPer.
- Es steht generell erstmal KEIN Gegenleserecht zu. Aber: in Deutschland herrscht Vertragsfreiheit. (na ja, bis auf alles, was noch gesetzlich anders geregelt wird ...). Laßt euch ein Gegenleserecht einräumen. Das ist das Recht, vor der Veröffentlichung den Artikel/Beitrag zu sehen. Ein kleiner Exkurs: In Deutschland gilt Vertragsfreiheit. Das schließt vieles ein, und man kann als Veranstalter einer geschlossenen Veranstaltung problemlos einen Exklusivvertrag mit einem Journalisten machen, der ein Kontroll- und Sichtrecht des Beitrages beinhaltet und in dem enthalten ist, das das O.K. eines Veranstalters zwingend zur Ausstrahlung vonnöten ist. Das kann man theoretisch machen, nur wird sich aus rein praktischen Erwägungen (Termindruck; Lokalitätsprobleme; Probleme der letztendlichen Kontrolle; wird zu kompliziert für den Journalisten etc.) fast kein Journalist darauf einlassen. Und das ist die einzige wirksame Möglichkeit, einmal gestattete Berichterstattung zu zensieren. Denn als Zensur wird das zwangsläufig von vielen Journalisten verstanden werden. Falls ihr Glück habt und ein Gegenleserecht bekommt, dann lasst euch das auch schriftlich geben! Falls nicht, könnt ihr euch durchaus nochmal überlegen, ob ihr den Reporter vielleicht doch lieber nicht dahaben wollt. Wenn der Artikel erstmal da ist, und er schlecht geworden ist, dann habt ihr natürlich das Recht auf Gegendarstellung. Das nutzt aber im Zweifelsfall nix ... es muß erstmal durchgesetzt werden, und bis dahin ist die Katze eh in den Brunnen gefallen. Lasst euch das Gegenleserecht/sehrecht auch nicht aufgrund von Terminnot nehmen. Derjenige möchte was von euch!
- Man sollte auch prüfen, ob der Reporter wirklich für den Sender arbeitet oder ein Freier Reporter ist, der das ganze wild in der Gegend verkauft. Ausserdem sollte man sich schriftlich geben lassen, dass die nachträgliche Verwendung der Bilder ausgeschlossen ist (falls ihr das möchtet).
- In der Regel ist es so, das echte Journalisten sehr gerne auch auf "fachkundige Hilfe" zurückgreifen. Wenn ihr dem Journalisten klarmacht, daß euch das auch Zeit kostet, das ihr deswegen auch was davon haben wollt - und zwar keines falls schlechte Presse -, dann kommt ihr vielleicht weiter. Auch sollte man sich davon überzeugen, das der Reporter, bzw. das Team das die Aufnahmen macht, wirklich vom Sender / der Zeitung BEAUFTRAGT ist, die Reportage zu machen. Ist die Crew eine sogenannte Freie Crew, die die Aufnahmen auf eigene Rechnung macht um sie dann verschiedenen Sendern / Zeitungen anzubieten, dann haben die nachfolgenden Redaktionen, die die Reportage schließlich gekauft haben, das Recht die gekauften Berichte zu kürzen und umzustellen was den Sinn natürlich sehr verändern kann und man selbst hat dann keine Möglichkeit mehr (ausser Gericht und einstweilige Verfügung) die Ausstrahlung / den Druck zu verhindern. Es ist speziell dabein ratsam, sich VORHER darüber zu versichern, wer da kommen will. Wenn tatsächlich urplötzlich ein Fernsteam ohne vorherige Absprache auftaucht, solltet ihr vor Zeugen ablehnen.
- Weitere rechtliche Mittel außer der Gegendarstellung sind natürlich möglich (z.B. bei Verleumdungen), aber nur schwer einsetzbar. Boulevardblätter haben mindestens teilweise einen eigenen Etat für Ausgaben an Juristen, die solche Klagen vor Gericht zerfetzen.
- Laßt Euch die Genehmigung erteilen, den Artikel auch auf eurer Website abzulegen. Dann habt ihr auch was davon. Und teilt das bitte
- Man kann Sendern/Reportern die Drehgenehmigung, bzw die Berichterstattung mit Hinweis auf die private Natur der Veranstaltung zu untersagen. Im Regelfall ist man auf seiner Lokation durch Miete der Hausherr, man ist also in juristischen Lage, den Zutritt und somit auch Fotos zu untersagen. Nur darf man sich dann über schlechte Presse nicht wundern.
- Wenn man so verrückt ist und vielleicht Eigenwerbung nach oder vor einem Con machen will, gibt es immer noch die Möglichkeit, durch "Pressemittellungen" Blätter das drucken zu lassen, was man selber geschrieben hat oder sogar sich von "Offenen Kanälen" Videokameras zu besorgen und einen eigenen Bericht davon zu drehen. Spätestens dann hat man auch einen guten Draht zur beteiligten Presse, die sind nämlich meistens dankbar für Arbeiterleichterung.
- Falls ihr dem Reporter nicht traut, solltet ihr beim Interview einfach ein Tonbandgerät mitlaufen lassen. Seriöse Reporter werden da sicher nichts gegen haben ...
- Verzichtet auf Aussagen wie "Natürlich sind wir alle verrückt." Die sind vielleicht im Zusammenhang lustig, als Zitat aber meistens daneben. Bei allem lockeren Plauderton sollte man während des Interviews eines nicht vergessen: es wird nicht der ganze Kontext gesendet/aufgeschrieben ... Denkt auch daran, was der Reporter weiß: er kennt nicht den LARP-Hintergrund, er ist meist ein absoluter Newbie, der durch Gamespeech (Intime, Outtime, Pompfen, etc.) erstmal kräftig verwirrt werden kann. Und verwirrte Zuhörer führen häufig zu Mißverständnissen.
- Was jemand nicht weiß, macht ihn nicht heiß: wenn ihr nicht wollt, dass "Carsten Thureau (29), Informatiker bei der Bahn" im Artikel erscheint, dann sagt dem Reporter das gar nicht erst.
- Ein beliebtes Fragethema ist auch: was darf der Veranstalter? Jeder Veranstalter darf ohne Nachfrage bei den Spielern entscheiden, ob er Presse

auf dem CON zulässt. Meistens wäre es auch schwer, die Teilnehmer vorher darüber zu informieren. Aber: ob ein Teilnehmer ein Interview gibt, und ob ein Teilnehmer Fotos gestattet, ist noch immer Sache des Teilnehmers (mit Ausnahme: Wenn der Teilnehmer nicht individuell erkennbar ist, also z.B. Massenfotos der Spielermenge). Auch in diesem Fall ist jedoch sinnvoll, daß Veranstalter zu Beginn des CONs darauf hinweist, daß Fotos gemacht werden, und daß einzelne Spieler auch dem Veranstalter sagen können, daß sie auf kein Foto - auch kein Massenfoto - dulden.

- Noch etwas, wenn ein schlechter Artikel erschienen ist: ruft einfach mal den Vorgesetzten des Reporters an, und zwar nicht nur einer, sondern gleich mehrere Anrufer. Schreibt einen - gut lesbaren und fundierten - Leserbrief. Auch Reporter mögen Ärger nicht.
- Versucht bei Aussagen nicht nur daran zu denken, was ihr meint, sondern auch, wie es überkommen kann. Beispiel: "Handelt es sich dabei auch um Realitätsflucht?" Da kann man mit ja antworten (denn man entschlüpft vielleicht nach eigenen Verständnis für ein Wochenende der Realität). Aber: Welcher geneigte Leser denkt beim Wort Realitätsflucht an etwas Positives?

Ein kleiner Tipp für den Umgang mit Reportern (von Robert/Llewellian aus dem LARPInfoForum):
Seit ihr alles Satanisten?

So nicht: Nein, wir halten keine Dunklen Messen ab.

So schon: Also zu der Frage ob wir alles Satanisten sind, möchte ich ihnen sagen das das Ausspielen von phantastischen Gottheiten überhaupt nichts mit der Realität oder dem Ausleben realer Gottesdienste in irgendeiner Form zu tun hat. Alles nur Theater.

Wenn da jemand versucht zu schneiden, hört sich das an wie ein Rapvideo... man bemerkt die Pausen und Tonhöhenschwankungen.

Fundgegenstände

Bei jedem CON bleiben irgendwie Gegenstände liegen, und nicht alle Gegenstände werden wieder zurückgefordert. Die meisten dieser Gegenstände landen dann irgendwann in einem Fundus. Wenn man die Veranstalter fragt, sind die meisten der Meinung, dass nach einem Monat oder nach einem Jahr die Sachen Ihnen gehören...

So einfach ist die Sache natürlich nicht. Was muss man als Finder tun?

Als erstes ist man verpflichtet, die Sache aufzubewahren, wenn damit keine unverhältnismässigen Kosten entstehen. Sollte also jemand Atomare Brennstoffe bei euch vergessen, müsst ihr kein Aufbewahrungslager anmieten. Ausnahme: die Sachen sind verderblich.

Als nächstes seit ihr verpflichtet, dem Verlierer oder Eigentümer Bescheid zu sagen (wenn ihr den kennt). Wenn nicht, dann solltet ihr der zuständigen Behörde Bescheid geben. Das ist entweder Fundbüro oder wenn das geschlossen hat zumindest in den meisten Bundesländern die Polizei, die darüber aber meistens nicht glücklich ist. (Es geht in diesem Text erstmal darum, was ihr vom Gesetz her machen müsst, dass ist nicht unbedingt das bequemste für euch...) Wenn die Sache unter 10 Euro wert, müsst ihr die Anzeige nicht machen!

Was passiert, wenn ihr die Anzeige bei der Behörde gemacht habt oder dem Verlierer Bescheid gesagt habt, und keiner holt es ab? Dann gehört die Sache tatsächlich 6 Monate nach der Anzeige dem Finder. Bei Sachen unter 10 Euro gilt die Frist nach dem Fundzeitpunkt. Ohne Anzeige und z.B. wenn der Verlierer sich bei der zuständigen Behörde danach erkundigt gilt die Frist natürlich nicht als abgelaufen! Genauso, wenn ihr bei einer Nachfrage des Verlierers verschweigt, dass ihr die Sache habt.

Positive Seiten gibt es auch: Der Finder kann Finderlohn verlangen (5 Prozent vom Wert, die prozentualen Ausnahmen von dieser Regel sollten das LARP nicht betreffen). Allerdings würde ich das als Veranstalter nur in Ausnahmefällen machen, darüber sind Spieler eher nicht glücklich.

Praktische Umsetzung: praktisch gesehen sollten Fundgegenstände tatsächlich erstmal 6 Monate aufbewahrt werden. Schön ist es natürlich, wenn ihr nicht auf Nachfragen wartet, sondern den Teilnehmern z.B. per Internet sagt, was liegengeblieben ist. Nach 6 Monaten könnt ihr die meisten Gegenstände wahrscheinlich tatsächlich benutzen, viele gefundenen Gegenstände haben einen Wert, der eher unter 10 Euro liegt. Bei den darüberliegenden (z.B. Waffen) ist der Wert wahrscheinlich nicht so riesig, so daß ihr im unwahrscheinlichen Fall, dass z.B. ein Polsterschwert kaputtgeht und der Besitzer sich zufällig doch noch meldet, euch sicher gültlich mit ihm einigen könnt. Und ihr habt weniger Ausgaben durch die Nutzung des Gegenstandes als für den Kauf von neuen Polsterwaffen...

Die entsprechenden Stellen aus dem BGB:

§ 965

- (1) Wer eine verlorene Sache findet und an sich nimmt, hat dem Verlierer oder dem Eigentümer oder einem sonstigen Empfangsberechtigten unverzüglich Anzeige zu machen.
- (2) Kennt der Finder die Empfangsberechtigten nicht oder ist ihm ihr Aufenthalt unbekannt, so hat er den Fund und die Umstände, welche für die Ermittlung der Empfangsberechtigten erheblich sein können, unverzüglich der zuständigen Behörde anzuzeigen. Ist die Sache nicht mehr als zehn Euro wert, so bedarf es der Anzeige nicht.

§ 966 Verwahrungspflicht

- (1) Der Finder ist zur Verwahrung der Sache verpflichtet.
- (2) Ist der Verderb der Sache zu besorgen oder ist die Aufbewahrung mit unverhältnismässigen Kosten verbunden, so hat der Finder die Sache öffentlich versteigern zu lassen. Vor der Versteigerung ist der zuständigen Behörde Anzeige zu machen. Der Erlös tritt an die Stelle der Sache.

§ 967 Ablieferungspflicht

Der Finder ist berechtigt und auf Anordnung der zuständigen Behörde verpflichtet, die Sache oder den Versteigerungserlös an die zuständige Behörde abzuliefern.

§ 968 Umfang der Haftung

Der Finder hat nur Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit zu vertreten.

§ 969 Herausgabe an den Verlierer

Der Finder wird durch die Herausgabe der Sache an den Verlierer auch den sonstigen Empfangsberechtigten gegenüber befreit.

§ 970 Ersatz von Aufwendungen

Macht der Finder zum Zwecke der Verwahrung oder Erhaltung der Sache oder zum Zwecke der Ermittlung eines Empfangsberechtigten

Aufwendungen, die er den Umständen nach für erforderlich halten darf, so kann er von dem Empfangsberechtigten Ersatz verlangen.

§ 971 Finderlohn

(1) Der Finder kann von dem Empfangsberechtigten einen Finderlohn verlangen. Der Finderlohn beträgt von dem Werte der Sache bis zu 500 Euro fünf vom Hundert, von dem Mehrwert drei vom Hundert, bei Tieren drei vom Hundert. Hat die Sache nur für den Empfangsberechtigten einen Wert, so ist der Finderlohn nach billigem Ermessen zu bestimmen.

(2) Der Anspruch ist ausgeschlossen, wenn der Finder die Anzeigepflicht verletzt oder den Fund auf Nachfrage verheimlicht.

§ 972 Zurückbehaltungsrecht des Finders

Auf die in den §§ 970, 971 bestimmten Ansprüche finden die für die Ansprüche des Besitzers gegen den Eigentümer wegen Verwendungen geltenden Vorschriften der §§ 1000 bis 1002 entsprechende Anwendung.

§ 973 Eigentumserwerb des Finders

(1) Mit dem Ablauf von sechs Monaten nach der Anzeige des Fundes bei der zuständigen Behörde erwirbt der Finder das Eigentum an der Sache, es sei denn, dass vorher ein Empfangsberechtigter dem Finder bekannt geworden ist oder sein Recht bei der zuständigen Behörde angemeldet hat. Mit dem Erwerb des Eigentums erlöschen die sonstigen Rechte an der Sache.

(2) Ist die Sache nicht mehr als zehn Euro wert, so beginnt die sechsmonatige Frist mit dem Fund. Der Finder erwirbt das Eigentum nicht, wenn er den Fund auf Nachfrage verheimlicht. Die Anmeldung eines Rechts bei der zuständigen Behörde steht dem Erwerb des Eigentums nicht entgegen.

§ 974 Eigentumserwerb nach Verschweigung

Sind vor dem Ablauf der sechsmonatigen Frist Empfangsberechtigte dem Finder bekannt geworden oder haben sie bei einer Sache, die mehr als zehn Euro wert ist, ihre Rechte bei der zuständigen Behörde rechtzeitig angemeldet, so kann der Finder die Empfangsberechtigten nach der Vorschrift des § 1003 zur Erklärung über die ihm nach den §§ 970 bis 972 zustehenden Ansprüche auffordern. Mit dem Ablauf der für die Erklärung bestimmten Frist erwirbt der Finder das Eigentum und erlöschen die sonstigen Rechte an der Sache, wenn nicht die Empfangsberechtigten sich rechtzeitig zu der Befriedigung der Ansprüche bereit erklären.

§ 975 Rechte des Finders nach Ablieferung

Durch die Ablieferung der Sache oder des Versteigerungserlöses an die zuständige Behörde werden die Rechte des Finders nicht berührt. Lässt die zuständige Behörde die Sache versteigern, so tritt der Erlös an die Stelle der Sache. Die zuständige Behörde darf die Sache oder den Erlös nur mit Zustimmung des Finders einem Empfangsberechtigten herausgeben.

§ 976 Eigentumserwerb der Gemeinde

(1) Verzichtet der Finder der zuständigen Behörde gegenüber auf das Recht zum Erwerb des Eigentums an der Sache, so geht sein Recht auf die Gemeinde des Fundorts über.

(2) Hat der Finder nach der Ablieferung der Sache oder des Versteigerungserlöses an die zuständige Behörde auf Grund der Vorschriften der §§ 973, 974 das Eigentum erworben, so geht es auf die Gemeinde des Fundorts über, wenn nicht der Finder vor dem Ablauf einer ihm von der zuständigen Behörde bestimmten Frist die Herausgabe verlangt.

§ 977 Bereicherungsanspruch

Wer infolge der Vorschriften der §§ 973, 974, 976 einen Rechtsverlust erleidet, kann in den Fällen der §§ 973, 974 von dem Finder, in den Fällen des § 976 von der Gemeinde des Fundorts die Herausgabe des durch die Rechtsänderung Erlangten nach den Vorschriften über die Herausgabe einer ungerechtfertigten Bereicherung fordern. Der Anspruch erlischt mit dem Ablauf von drei Jahren nach dem Übergang des Eigentums auf den Finder oder die Gemeinde, wenn nicht die gerichtliche Geltendmachung vorher erfolgt.

weitere Fragen

Wie sieht es denn mit Waffenrecht aus?

Larpwaffen sind unbedenklich. Es gibt eine Allgemeine Verwaltungsvorschrift zum Waffengesetz (WaffVwV) als Ergänzung zum Waffengesetz. Danach sind Hieb- oder Stoßwaffen nachgebildete Dinge, die abgestumpfte Spitzen oder stumpfe Schneiden haben und offensichtlich nur für Sport oder als Zierde gebraucht werden, nicht als Waffen zu werten. Auf Deutsch: niemand hat was gegen LARP-Waffen.

Theoretische Probleme gibt es höchstens mit Schusswaffen wie Armbrüsten. Das ist allerdings noch nie vorgekommen... Genauer steht im LARPInfo-Forum: [LARPInfo-Forum](#).

Messer wie Taschenmesser gelten auch nicht als Waffe, sondern als Werkzeug. Diese werden bei öffentlichen Veranstaltungen häufiger mal eingezogen, aber nachher zurückgegeben.

Interessant wird es also nur bei "richtigen" Waffen. Darüber könnt ihr euch beim [Waffengesetz \(bei co2air.de\)](#) und auf den Seiten von [Tempus Vivit](#) und [Legende e.V.](#) informieren. Verallgemeinert (und ohne rechtliche Garantien gerade bei ungewöhnlichen Waffen): der Besitz von Schwertern und anderen Mittelalterwaffen ist erlaubt, die Mitnahme auf öffentliche Veranstaltungen aber nicht. Bei einigen Sachen wie Springmessern über 8,5cm Klingenlänge ist selbst der Besitz verboten. Aber: es ist bei gewissen Veranstaltungen erlaubt, Schwerter und ähnliches mitzubringen. Einerseits bei Theateraufführungen, andererseits bei "Veranstaltungen, bei denen das Führen von Waffen Sitte ist". Allerdings gibt es auch dabei wieder Einschränkungen. Außerdem sollte man wegen Verletzungsgefahr möglichst auf richtige Waffen verzichten, und wenn man einen Schaukampf auf dem CON vorführen läßt, muß man darauf achten, daß kein Nichtmitkämpfer dadurch gefährdet wird.

Wie sieht es mit Dieben von Intime-Geld auf CONS aus?

Generell dürfte das Dieben von Intime-Geld erstmal tatsächlich Diebstahl sein. Aber: wenn die Spielleitung vorher (SL-Ansprache) bekanntgibt, daß gediebes / gefundenes Intime-Geld vom Dieb / Finder behalten werden kann, dann gilt diese Regelung. Denn: man kann es ja einfach verhindern, indem man das Geld in outtime-Zonen bringt (Auto bietet sich da an). Das gleiche gilt, wenn diese Regelung schon im Regelwerk steht.

Finanzen

Ein CON kann noch so gut sein: wenn der Veranstalter danach pleite ist, dann wird er den CON nicht in guter Erinnerung behalten. Eine gute Planung sollte dazu führen, daß kein Minus gemacht wird, oder im Extremfall ein sehr kleines Minus.

- [Einführung](#)
- [Kalkulation](#)
- [Buchführung](#)
- [Buchführung auf dem CON](#)
- [Bilanz](#)

Einführung

Für die Finanzen gibt es zum Download (jeweils unter 10 KB, gezippte Word 6 oder Excel 5-Dateien):

- [Kalkulation](#)
- [Bilanz](#)
- [Teilnehmerliste](#)

Ich wollte den Abschnitt eigentlich *Buchhaltung für LARPer*

Leute LARP als Hobby, aber den Finanzteil sollte man furchtbar ernst nehmen. Ich hätte keine Lust, durch ein Hobby pleite zu gehen ... Mindestens drei Veranstalter haben es geschafft, eine fünfstelligen Zahl an Schulden (allerdings noch zu DM-Zeiten) zu erreichen, wahrscheinlich gibt es mehr. Gut, durch den Euro dürfte die Summe dann tatsächlich wieder vierstellig geworden sein, aber das sollte schon abschrecken. Deswegen: **Nehmt die finanzielle Seite furchtbar ernst!** Im Bereich [Recht](#) gibt es ein bißchen was zu den steuerlichen und rechtlichen Hintergründen, wenn ihr ein CON veranstaltet. Nur kurz: es empfiehlt sich einen Verein zu gründen. Wenn ihr das nicht tut, dann haften spontan erstmal die (z.B. bei der Jugendherberge), die auf dem Vertrag unterschrieben haben ...

Unter Umständen (je nach Wertung) seid ihr als veranstaltende Gruppe (wenn ihr kein Verein seid) als GbR (Gesellschaft bürgerlichen Rechtes) zu werden. Jedes einzelne der Mitglieder dieser GbR ist für sämtliche Aussenstände persönlich haftbar... Beispiel: 5000 Euro Schulden, und ihr seid zu fünf. Dann müsste jeder ja wohl 1000 Euro zahlen. Wenn jetzt 4 Studenten ohne Einkünfte sind und ein Arbeitender, dann muß der Arbeitende also 1000 Euro zahlen, und gut ist? Nein: die Haftung greift soweit, daß das ganze Geld von dem Arbeitenden geholt wird (falls er genug hat), also 5000 Euro. Und er kann dann sehen, wie er an Geld von den anderen rankommt. Deswegen: stellt euch möglichst rechtlich gut und gründet einen Verein (ne GmbH oder AG geht auch, aber das lassen wir mal beiseite, da habt ihr nämlich vielen anderen schönen Ärger). Das ganze gilt natürlich nicht unbedingt für LARPies mit 20 Teilnehmern, die je 5 Euro zahlen, da ist die geldliche Sache etwas besser zu überblicken. (Trotzdem solltet ihr euch auch dann eine Veranstalter-Haftpflicht zur Absicherung besorgen.) Kleine Anmerkung: wenn ihr zu sehr schlampft, kann es auch bei Vereinen ans private Geld gehen, denn ein Verein muß nach normalen geschäftlichen Grundsätzen geführt werden. Bei grober Fahrlässigkeit oder Vorsatz kriegt der Vorstand des Vereins schon ein kleines Problem ... Als erstes gilt: Ein Mann (oder Frau, die können das manchmal besser) aus der Orga sollte für die Finanzen zuständig sein. Er stellt zu Anfang die Kalkulation auf, hält diese nach den schon getätigten Einkäufen auf dem aktuellen Stand und (vor allen Dingen) sammelt sämtliche Quittungen und Verträge. Ein guter Finanz-Organisator verweigert sogar die Auszahlung von Geld an die Leute, die keine Quittungen anbringen. Ein Vereinskassenwart muß das sogar. Jede Transaktion (d.h. jeder Einkauf, aber auch jede Annahme von Teilnehmerbeiträgen) sollte in irgendeiner Weise quittiert werden: bei Beiträgen erhält man so eine Quittung meistens automatisch (Buchungsbescheid der Bank), bei Barzahlungen empfehle ich einen Quittungsblock (kostet 2 Euro für 100 Quittungen)

Jede Vereinbarung mit Dritten sollte schriftlich verfaßt werden: es gibt durchaus Burgherren oder Getränkehändler, die euch hereinlegen wollen. Viel eher kommt es aber zu Mißverständnissen oder einfach zu Vergessen. Und was hilft es, wenn ihr genau wißt, daß ihr Leberknödel zum Frühstück wolltet, weil das Landesspeise ist, aber der Koch hat nie etwas erfahren? Und vielleicht habt ihr sogar vergessen, ihm das zu sagen.

Kalkulation

Als Beispiel soll ein CON mit 100 Teilnehmern (3 SL, 2 Leute in der Taverne, 45 NSC, 50 SC) dienen. Der Betrag ist 75 Euro für SC und 50 Euro für NSC. Es geht von Freitag bis Sonntag.

Einnahmen

Die Einnahmenseite ist nicht zu kompliziert. Es gibt eigentlich nur zwei Arten von Einnahmen bei CONs: Teilnehmerbeiträge und Geld aus Getränkeausschank, falls ihr letzteres macht. Spenden und sowas lassen wir mal raus, die sind zu selten.

Bei den Teilnehmerbeiträgen wenden viele Orgas Staffellungen an: der normale Beitrag gilt nur bis zu einem bestimmten Zeitpunkt, danach müssen die Teilnehmer mehr bezahlen. Beispiel: 75 Euro bei Zahlung bis 2 Monate vorher, danach 85 Euro, und auf dem CON 95 Euro. Dahinter steckt die Hoffnung, daß die Teilnehmer eher bezahlen, und damit das finanzielle Risiko kleiner und kalkulierbarer wird.

Spielleiter und spezielle NSCs (Tavernenteam, Sanitöter) bezahlen häufig nichts (oder zumindest geringere Beiträge als normal). Das hat Gründe. Bei Spielleitern steckt dahinter, das sie vor dem CON meistens viel Geld ausgeben, um dieses überhaupt zu veranstalten (z.B. Sprit für vorherige Burgbesichtigung), sie das finanzielle Risiko tragen, und auch auf dem CON als SL "arbeiten" müssen. Und letzteres gilt auch für das Tavernenteam: wer so für die Spieler rackert, sollte nicht noch den CON bezahlen.

Getränkeausschank ist eine feine Sache für Spieler, aber man benötigt halt auch Ausschankende. Außerdem kann man hier nicht mit sicherem Geld rechnen: manchmal wird mehr, manchmal weniger getrunken. Außerdem sollte man einrechnen, daß Pfandflaschen kaputt/verloren gehen, hin und wieder 0,451 statt 0,41 ausgeschenkt werden, etc.

Wieviel trinken die Spieler? Das ist immer sehr unterschiedlich, selbst auf 2 Tagen eines CONs. Die Erfahrungswerte bei den Preisen kommen von eigenen CONs und sind wohl eher am unteren Rand anzusiedeln. Vor allen Dingen Met ist in den letzten Jahren teurer geworden. Ausserdem kommt es natürlich auch immer auf die Qualität an.

Met	1/4 - 1/3 Liter pro Manntag	ab 0,5 Euro pro Deziliter, also 5 Euro pro Liter
Bier	1/3 - 2/3 Liter pro Manntag	1,25 Euro - 1,50 Euro pro 1/2 Liter
Säfte	1/4 - 1/3 Liter pro Manntag	nichts, sonst 0,75 - 1,00 Euro pro Flasche (kommt auf Marke an)
Wasser	1/4-1/2 Liter pro Manntag	nichts, sonst 0,50 Euro pro Flasche

Bei besonderen Situationen können allerdings die Verbrauchsmengen steigen. Bei einem furchtbar heißen Sommer-LARP stieg der Wasserverbrauch plötzlich auf 1 Liter pro Manntag, dafür ging der Alkoholverbrauch stark zurück. (Tatsächlich spricht das auch für die Vernunft der Spieler.)

Viele Orgas geben alkoholfreie Getränke kostenlos raus, und natürlich sind auch andere Getränke möglich. Abraten kann ich davon, Cola umsonst rauszugeben: Cola ist sauteuer, und man wird immer durstiger davon ... Interessante Ideen, die nicht so häufig gemacht werden, aber vielleicht mal eine Überlegung wert sind: Dunkelbier, Malzbier, Alkoholfreies Bier.

Alkohol sollte nicht umsonst auf CONs abgegeben werden, und zwar aus drei Gründen:

1. Alkohol ist teuer, und das Geld muß dann auf den CON-Preis draufgeschlagen werden. Und Spieler gehen eher zu einem 70 Euro-CON, bei dem sie später 15 Euro Tavernenrechnung zahlen müssen, als zu einem 80 Euro-CON.
2. Wenn der Alkohol frei ist, dann werden verschiedene Spieler das auch ausnutzen. Resultat: einige Angetrunkene mehr. Und Angetrunkene sollten nicht in die Endschlacht.
3. Für Anti-Alkoholiker ist es nicht so schön, Besäufnisse mitzufinanzieren.

Wenn ihr Getränke verkauft, dann müssen die Leute sie auch bezahlen (logisch). Da gibt es mehrere Modelle:

1. Die Spieler zahlen vorher Geld ein, das vermerkt wird (in einem Buch, das die Tavernenleute halten, oder auf einer Karte, die die Spieler mit sich führen müssen). Wenn ein Spieler was zu trinken holt, wird es halt gestrichen.
2. Das Getrunkene wird in einem Tavernen-Buch vermerkt, am Ende müssen die Spieler dann bezahlen.
3. Die Spieler zahlen direkt. Da sie dafür aber mit Realgeld hantieren müssen, wird das Spiel natürlich am meisten gestört.
4. Selbstbedienung: die Spieler bedienen sich selbst, und tragen alles Getrunkene in eine Liste ein. Die Getränkerechnung müssen die Spieler natürlich beim Auschecken bezahlen. Rechnet dann aber mit Mindereinnahmen ...

Wir machen meistens EinladungsCONs und nehmen dann Alternative 2. Allerdings würde ich bei normalen CONs Alternative 1 präferieren. Mehr dazu gibt es unter [Möglichkeiten der Tavernenbezahlung](#)

Dabei kann man die Manntage einfach berechnen, indem man die Teilnehmerzahl mit der Zahl der Tage multipliziert. Für das Beispiel also 100 Teilnehmer mal 2 Tage = 200 Manntage. Warum 2 Tage statt 3? Am letzten Tag (hier dem Sonntag), wird fast nichts mehr verbraucht, denn die Leute fahren ja mittags wieder nach Hause, und das tut man besoffen nicht. (Vielleicht solltet ihr deswegen das Bier am Sonntag gleich wegstellen, damit keiner in Versuchung kommt.)

Bei der Berechnung der notwendigen Getränkemenge muß immer beachtet werden, welche Jahreszeit ist und/ oder wieviel körperliche Action da ist. Im Hochsommer auf einem Con mit vielen Kämpfen und Gerenne wird viel getrunken, aber da besonders Nicht-Alkoholisches.

Also erwarten wir für das Beispiel einen Verbrauch von bis zu 33 Litern Met, 33-66 Liter Bier, bis zu 33 Liter Säfte und 25 Flaschen Wasser (also 2 Kästen).

Achtung: das Thema Getränkeverkauf auf CONs ist finanziell heikel. Spieler trinken nie so, wie man vorher denkt. Deswegen: verzichtet eher darauf, die Einnahmen durch Getränke mit einzukalkulieren, als das ihr nachher zu wenig verkauft. Eine gute Faustregel für Orgas, die auf der sicheren Seite bleiben wollen: nehmt einfach an, daß Ein- und Ausgaben sich gegenseitig aufheben, das klappt im Normalfall (wenn ihr für sämtliche alkoholische Getränke tatsächlich was nehmt). Wenn ihr Erfahrungen habt, könnt ihr dann langsam etwas einkalkulieren, oder den Verkauf weiter als Sicherheitspolster nehmen.

Die erwarteten Einnahmen für das Beispiel-CON:

	Anzahl	Betrag	Summe
Spieler	50	75	3750
NSC	45	50	2250
Orga und Taverne	5	0	0

Es sind also 6000 Euro durch Teilnehmerbeiträge.

Für die Getränke wird einfach mal mit Einnahmen von 295 Euro gerechnet. Dieser Betrag wird unten bei den Ausgaben errechnet.

Damit sind also **6295 Euro** in der Kasse.

Ein kleine Anmerkung zu den Teilnahmebeträgen: orientiert euch mit der Höhe an andere Veranstalter. Gerade beim ersten CON sollte der Preis nicht zu hoch sein. Und danach freuen sich alle auch, wenn sie nicht zuviel zahlen müssen. Söderland-CONs z.B. kosteten nie mehr als 45 DM pro Tag (wobei hier jetzt wirklich die Tage zählen, also Freitag bis Sonntag = 3 Tage). Insgesamt sind 80 Euro für ein 3-Tages-CON (auf einer Burg-Jugendherberge, mit Vollverpflegung) ein schönes oberes Limit, das man nur dann überschreiten sollte, wenn man einiges zu bieten hat. Das ist natürlich nur meine Meinung.

Ein großer Punkt ist leider auch bei vielen Cons geworden, das sich zwar Leute angemeldet haben, groß erklärten, sie würden auf dem Con bezahlen (daher auch das zweitschlimmste Schimpfwort nach "Pappnase": "Conzahler") und dann dem Con fernbleiben. Und zwar mit ihrem Geld. Und dann sitzt man da auf seinem vorgeplanten Con, man hat theoretisch alle Plätze vergeben, und doch bleiben Betten leer. Eine Orga ist so einmal fast pleite gegangen.

Das kann man dadurch umgehen, das man entweder mit Überbuchung plant - Nachteil: wenn man mit zuviel Absagen bzw. Fehlenden rechnet, dann hat man zu wenig Betten, also sollte man lassen -, oder, daß ihr nur bereits überwiesene und bestätigte Spieler zulaßt, was den Nachteil hat, das bei großen Cons die Cons in der Regel später oder gar nicht voll werden. Die dritte Möglichkeit ist, vorsichtshalber gleich von den Conzahlern 25- 50% als nicht kommende rechnet und eine größeren Puffer aus dieser Erkenntnis aufbaut.

Persönliche Erfahrungen sind übrigens, daß im Durchschnitt 10% der Leute nicht kommen - wegen z.B. Krankheit -, und dass die Anzahl der CON-Zahler unter den Nichtkommenden gewaltig ist. Bei meinen letzten CONs: 50% Absagen bei CON-Zahlern, 5% bei Vorherzahlern ...

Ausgaben

Und nun sieht man, daß das viele Geld nicht viel ist. Was für Ausgaben gibt es denn, und wieviel kostet es im Beispiel?

- **Übernachtung und Essen:** Die Jugendherberge kostet 20 Euro für Übernachtung und Frühstück, natürlich pro Tag und Person. Also sind schon 4000 Euro aus der Kasse genommen. Wenn ihr selber kochen müßt, solltet ihr jemanden fragen, der schon mal für viele Leute gekocht hat. Für 100 Leute Spaghetti kochen ist schwieriger als für 2.
- **Getränke:** die an die Spieler abgegebenen Getränke müssen auch gekauft werden. Bei 30 Litern Met (= 100 Euro), 60 Litern Bier (=75 Euro), 30 Litern Saft (= 15 Euro) und 3 Kästen Wasser (= 7,50 Euro) ergeben sich 195 Euro. Dabei sollten mindestens Bier und Wasser auf Kommission gekauft werden. Bedeutet: der Getränkehändler nimmt den Rest wieder zurück. Bei Faßbier werden natürlich nur ungebrauchte Fässer zurückgenommen. Achtung: lieber etwas mehr besorgen, als nachher trocken dazustehen. Bier und Wasser solltet ihr über Kommission genommen haben, Restsaft könnt ihr später Zuhause verbrauchen (Tetrapaks sind haltbar) und mit Met könnt ihr euch Zuhause nach dem CON wieder fröhlich machen.
- **Versicherung:** Ihr solltet auf jeden Fall eine Veranstalterhaftpflichtversicherung abschließen. Meistens habt ihr nichts davon. Aber im Ernstfall seid ihr froh darüber, daß die Versicherung statt euereiner 5000 Euro bezahlt, weil irgendwas unvorhergesehenes passierte. Eine Haftpflichtversicherung für eine 3 Tages-Veranstaltung sollte nicht über 125 Euro kosten, denke ich.
- **Porto und Kopien:** Nicht zu unterschätzen. Für die Anmeldung werden meistens 2 doppelseitige Blätter (2 Einladungsseiten, und der Anmeldebogen mit der AGB auf der Rückseite) benötigt. Davon sollte man 300 Exemplare einrechnen (3fache Menge der Teilnehmer: so pessimistisch gedacht ist das gar nicht, wenn man das CON vollkriegen will). plus Porto (vielleicht an 100 Leute, den Rest verteilt ihr auf CONs). Macht 110 Euro allein für die Einladung (in Unistädten vielleicht ein paar Pfennig weniger). Für die Bestätigung können sogar mehr Portokosten entstehen, wenn ihr viele Informationen rausschicken wollt (Plotinfos, Landesbeschreibungen). Und Kopieren kostet auch wieder. Ab 50 gleichen Briefen gibt es bei der Post allerdings Ermäßigung. Für unser CON hilft das nichts: von den Spielern wollen viele noch Landesinfos haben. Da können dann schnell 1,10 Euro für Porto draufgehen. Dazu kommen 10 Cent pro doppelseitiger Bestätigung, und 5 Seiten Plot-Infos für NSC (je 25 Euro), natürlich für NSCs. Das macht dann 130 Euro, und noch 25 Euro für die Landesinfos (ja, wir haben dicke). Macht also 155 Euro für die Bestätigung, insgesamt 265 Euro. Beim nächsten CON versuchen wir dann, Bestätigungen auch auf CONs auszuteilen
- **Requisiten, Technik, Kostüme, Fundus, etc.** Hier gibt es sehr viel - deswegen geben wir auch fast 1500 Euro aus -, vielleicht ein paar Beispiele, was man anschaffen könnte. Es lohnt sich auch, bei anderen Veranstaltern zu leihen.
 - Gewandungen, wie z.B. die einheitlichen Wappenröcke der Wachen
 - Verbrauchsmaterialien wie z.B. die Kerzen, Batterien, Ducktape, Sanimaterial (sprecht vorher mit den Sanis, die bringen auch gerne was mit und rechnen später mit euch ab), Schminke, mancherorts auch Klopapier
 - Technik wie die Nebelmaschine (gekauft oder geliehen) und das Nebelfluid, Funkgeräte, Taschenlampen
 - spezielle Anforderungen, wie Zelte, Dixie-Toiletten und Duschen für ZeltCONs
- **Telefongeld:** Bei mir explodierte die Telefonrechnung vor den CONs immer. Teilweise war es das Vierfache ... Viele Orgas verzichten darauf, das Telefongeld aus der Kasse zu nehmen, obwohl die Kosten erheblich sein können. Wenn, dann sollte man eine Pauschale einsetzen. Über den Aufwand kann ich nur sagen: bei 100 Teilnehmern können die SLs schon mit mehr als 50 Euro an Telefongebühren rechnen. Manche Orgas sind schlau und versuchen durch Mails (also Internet) etwas weniger zu verschwenden. Man kann jedoch noch nicht alles per Mail klären, und Kosten
- **Benzingeld:** Die Anfahrt zum CON und vielleicht zu einer vorherigen Besichtigung kostet. Hier kann ich keine Tips geben, außer: Spritverbrauch des Autos in Litern pro Kilometer mal Kilometer nehmen und mit dem Benzinpreis multiplizieren. Manchmal, wenn man viel Fundus hat, muß man auch einen Lkw mieten, um diesen überhaupt zu transportieren: das kann teuer sein, also vorher informieren! Aber unsere Beispiel-Orga ist gnädig und verzichtet auch auf Spritkosten. Die werden mir langsam sympathisch..
- **Kontoführung:** Wenn extra ein Konto eingerichtet wird, können Kontoführungsgebühren nötig werden. Aber es gibt euch kostenlose Konten, wenn man sich umguckt.
- **Steuern:** Tatsächlich müssen auch Steuern gezahlt werden. Für kleine CONs wie unseren können allerdings Steuern entfallen. Mehr dazu im Bereich [Recht](#).
- **Sicherheit:** 5% des Umsatzes (also Einnahmen) oder 150 Euro, je nachdem, was höher ist, und ihr seid hoffentlich auf der Gewinnerstraße. Es gibt immer noch Sachen auf CONs, die plötzlich Kosten verursachen. Deswegen sollte eine kleine Sicherheit eingebaut werden. Zum Beispiel brauchten wir auf dem Kirson 1 plötzlich einiges an Tape, und das war nicht in der Kalku enthalten. Andere Orgas nehmen pro Person auf dem Con 5 Euro Sicherheit, falls was übrigbleibt, kann das für den nächsten Con benutzt werden. Es sollte nur nicht danach von der SL verfeiert werden, wenn es genommen wird, um Fundus für den nächsten Con kauft oder den dann billiger macht, ist es gut angelegt. Unsere Orga rechnet mal mit 250 Euro Sicherheit.

Posten	Ausgaben
Übernachtung und Essen	4000
Getränke	195
Versicherung	150
Porto und Kopien	265
Requisiten, Technik, Kostüme, Fundus	1435
Sicherheit	250

Ergibt erstaunlicherweise wieder 6295 Euro. Und damit ist die Kalku ausgeglichen.

Für die Kalkulation ist es sinnvoll, mehrere Szenarien durchzuspielen und nochmal genau nachzudenken, ob tatsächlich so viele Spieler kommen werden. Das bedeutet: rechnet einfach mal durch, wieviel euch fehlt, wenn einfach 10 Spieler weniger da sind, und was ihr dann einsparen müßt. Und vor allen Dingen: wo wollt ihr es einsparen? Außerdem sollte die Kalkulation immer mal wieder angeguckt werden, wenn die Einnahmen und die Ausgaben so langsam reinkommen bzw. rausgehen.

Eine weitere Beispielskalkulation könnt ihr im [LARPWiki](#) finden.

Buchführung

Die Kalkulation ist die Auflistung "Wie stelle ich es mir vor?" Die Bilanz hingegen ist das "So isses." In der Bilanz stehen einfach die Eingaben und die Ausgaben. Das ist allerdings nicht besonders lesbar. Deswegen werden die Einnahmen und die Ausgaben erstens voneinander getrennt und zweitens in Kategorien aufgeteilt. Die Kategorien könntens denen in der Kalkulation gleichen. Für jede Ein-/Ausnahme sollte tabellarisch aufgeführt werden:

- Datum: wann passierte die Zahlung?
- Objekt: was wurde bezahlt? (Jugendherberge, Schafskostüm, Teilnahmebeitrag)
- Wert: wieviel wurde bezahlt?
- Empfänger/Zahlender: wer bekam bzw. bezahlte das Geld (die Jugendherberge oder Aldi bekommt, jeder Teilnehmer zahlt)
- wer aus der Orga tätigte den Einkauf?
- wo ist die entsprechende Quittung abgeheftet?

Ein Beispiel (hier der Bereich Essen):

Datum	Objekt	Betrag	Empfänger	Orgamitglied	abgeheftet
17.04.2001	Met	32,80	Met Panscher	Carsten	Rechnung Met Panscher 17.04.2001
11.05.2002	Lippische Leberwurst	4,20	Pieper	Carsten	abgeheftet auf Blatt 1
23.05.2002	Getränke	33,33	Aldi	Monika	abgeheftet auf Blatt 2
24.05.2002	Klopapier, Esswaren	45,32	Aldi	Carsten	Rechnung Aldi 24.05.2002
GESAMT		115,65			

Um mal auf die Quittung zurückzukommen: jede Einnahme und jede Ausgabe sollte belegt sein. Das heißt: wenn es Spielerbeiträge sind, die direkt auf das Konto eingezahlt wurden, oder Ausgaben, die direkt an z.B. die Jugendherberge überwiesen wurden, dann habt ihr eine Quittung schon in Form des Kontoauszugs. Allerdings sollten für z.B. die Jugendherberge auch immer Rechnungen vorliegen. :-). Bei allen anderen Ein-/Ausgaben sollten Quittungen bzw. Belege vorliegen. Für Vereine wird aus dem "sollte" in den letzten Sätzen immer ein "muß".

Wenn die Kalku so langsam in die Binsen geht, sollte der Finanzchef den Alarm auslösen! Wenn unerwartet hohe Ausgaben vorliegen oder die Spieler sich nicht anmelden, sollte schleunigst nach einer Lösung gesucht werden. Notfalls muß ein CON auch abgesagt werden, bevor die Schulden zu groß werden!

Buchführung auf dem CON

Der wichtigste Tip zuerst: **Keine Panik!**

Das half schon in "Per Anhalter durch die Galaxis." Selbst wenn der Plot drei Stunden hinterhinkt: die Finanzen sind wichtiger. Man kann nämlich schnell Miese machen, und das verhilft dann allen Beteiligten auch zu mieser Laune. Bei Hektik passieren schnell Fehler (falsches Abhaken von bezahlten Beträgen, durchschlüpfende Nichtzahler).

Für das CON braucht der Finanz-Mensch unbedingt eine abschließbare Kasse (gibt es für 10 Euro im Schreibwarenhandel) und einen Quittungsblock. Zu letzterem würde ein Kugelschreiber gut passen. Zwei oder drei als Reserve wären noch besser.

Vor dem CON sollte der **Finanzler** Kleingeld besorgen. Denn für die Kautio oder für die Zahlung von Getränkerechnungen haben Spieler immer nur Großgeld dabei. Je eine Rolle 10 Pfennig-, 1 DM- und 2 DM-Stücke, und einige Zehner und Zwanziger sollten reichen. (Wie es in Euro aussieht, kommt später, wenn ich es selber weiß.).

Ein Computer kann die Arbeit auch auf dem CON vereinfachen. Aber Achtung: ein Stromausfall, und man steht auf dem Schlauch. Deswegen gilt: immer wieder sichern, möglichst nach jedem Zahlungsvorgang. Zwischendurch ruhig mal die Daten auf eine Diskette speichern. Das mag übertrieben klingen. Spätestens nach Datenverlust klingt es dann nicht mehr übertrieben. Persönlich benutze ich den Computer bei CONs ab 50 Spielern, sonst reichen mir auch Listen.

Man sollte tunlichst darauf achten, sowohl die Ausgaben zu protokollieren, als auch die Kasse allgemein im Auge zu behalten. Das gilt übrigens für Spielmünzen genauso wie für reale Münzen. Spielmünzen sind im allgemeinen sowohl teurer als man denkt als auch schneller weg als man denkt, und nichts verführt Spieler - leider - so sehr zum Klauen wie eine offene, nicht bewachte Schale mit Münzen. Es gab schon Cons, die allein deshalb ein großes Minus hatten, weil sich Langfinger über die Münzen hergemacht hatten.

Kautio

Es empfiehlt sich, eine Zimmerkautio zu nehmen, von 5 oder 10 Euro. Diese wird einbehalten, wenn das Zimmer am Ende nicht aufgeräumt wird.

Bilanz

Nach dem CON ist dann Abschlußbilanz zu machen. Es müssen noch Gelder gezahlt werden (z.B. für die Unterkunft) und Auslagen beglichen werden (gegen Quittungen). Der Finanzler hat noch ein paar Tage zu tun.

Und dann sollte man Lehren für nächstes Mal ziehen, damit das Minus nicht mehr so hoch ist.

Plot

Bei einigen CONs muss man sich keine Gedanken machen: es gibt einfach keinen Plot. Bei den meisten CONs kann man aber mit einem schlechten Plot eine ansonsten gute Vorbereitung wieder zunichte machen. Vielen Spielern ist halt der Plot das wichtigste ...

- [Der Hauptplot](#)
- [Der Nebenplot](#)
- [Der Charakterplot](#)
- [Träume](#)
- [Der besondere CON: ein SchlachtenCON](#)

- [Notfallpläne](#)
- [11 Fallen des Plots](#)
- [Zeitplan](#)
- [Wie beschäftige ich meine NSCs?](#)
- [sonstige Tips](#)

Der Hauptplot

Die Frage ist: wollt ihr überhaupt den übergreifenden Hauptplot, oder wollt ihr lieber mehrere, parallel zueinander laufende Plots? Bei den meisten CONs krallen sich größere Spielergruppen "ihren" Plot, und der Rest geht leer aus. Wenn ihr nur einen Hauptplot habt, können sich vielleicht 3/4 der Leute damit begnügen, 1/4 dabei zuzugucken, wie sie den Plot lösen.

Beim Hauptplot hat man häufig einen Zeitplan. Z.B. "Freitag Mitternacht: erster Auftritt des Nekromanten". Denkt daran, daß Spieler und NSCs tatsächlich mal schlafen wollen, und daß es irgendwann Essen gibt. Es ist ärgerlich, wenn man mitten im Showdown das Essen verpaßt.

Ihr solltet für jede Charakterklasse etwas haben. Eigentlich für jeden Charakter. Ausnahmen sind natürlich Magierakademien und ähnliches, da kann halt nicht jeder Krieger seinen Plot erwarten, vor allen Dingen, wenn das schon in der Anmeldung steht.

Überlegt euch möglichst für jede Aufgabe eine Lösung. Aber klebt nicht an der Lösung.

Schön ist, wenn Ihr Charaktergeschichten mit dem Plot verbinden.

Es gibt zwei Hauptdenkarten über Hauptplots:

- Wenn Spieler auf meinen CON kommen, bei dem ich mir viel Mühe geben, müssen sie meinem Plot folgen und ihn lösen.
- Wenn Spieler den Plot ignorieren, machen wir was anderes. Oder vielleicht gar nichts, wenn das Spiel läuft.

Beide Ansichten haben ihre Berechtigung. Ihr solltet euch jedoch vorher klar machen, daß ihr als SL da auf einer Linie liegt.

Man muß sich auch darüber bewußt sein, das eventuell das, was die SL von Spielern erwartet, nicht, zu spät oder genau falsch eintrifft. Wenn man dann einen Con macht, der der Starter einer Serie werden soll, in der ein ganzes Land/Reich/Kultur bespielt und entwickelt werden soll, dann sollte man keinen Plot machen, in dem es darauf ankommt, das die Spieler das Reich retten oder auch nicht. Wenn dann nämlich die Spieler scheitern sollten, dann kann man die Planungen für das Reich gleich in den Mülleimer werfen.

Also daher als goldene Regel:

Willst du die Spieler entscheiden lassen, legst du den Ausgang des Spiels vertrauensvoll in Spielers Hand, dann rechne auch damit, das sie versagen.

Nimm dann als Plot etwas, auf das im großen Konzept verzichtet werden kann oder siehe zu, das die Spieler nix wichtiges kaputt machen können.

Wenn man das im Vorfeld nicht beachtet, kann es passieren, das am Ende, um das Reich oder die Spieler zu retten, eine Horde von ultraheftigen Pilz-NSC gegen die Kampf-NSC antreten müssen, um den Plot und damit das Reich zu retten. Das ist bisher nicht nur einmal passiert...

Denkt beim Plot auch an die Sicherheit. Gerade in unwegsamen Gelände oder in Dunkelheit kann sehr viel passieren. Viel Action in Dunkelheit kann auch etwaige Anwohner sehr stören. Wir wissen, daß das Böse gerade in der Dunkelheit geil überkommt. Aber versucht es doch mal am Tag mit der Action, das senkt das Verletzungsrisiko enorm. Überlegt euch auch, was ihr macht, wenn etwas passiert: könnt ihr den Verletzten überhaupt da weg kriegen. Kann schnell ein Arzt dahin?

Der Nebenplot

Nebenplots sind alle diejenigen Plots, die mit dem Hauptplot nichts zu tun haben.

Nebenplots kann man für spezielle Charaktere / Charaktergruppen schreiben, wenn deren Charakterbögen halt etwas hergeben. Man kann aber auch Nebenplots schreiben, die jeder "aufnehmen" kann.

Gängige Nebenplots sind Suchen nach magischen Gegenständen oder Bücher, Turniere, Gladiatorenkämpfe...

Besonders gut sind SLs, die noch auf dem CON Plots entwickeln, je nach Situation, Geschehnissen und Laune der Spieler auf dem CON. Der sogenannte "Plot-on-demand" zeugt davon, daß die SLs aufgepaßt haben, was abläuft, und sich dann überlegt haben, was denn noch interessantes, Spiel-förderndes passieren kann.

Der Charakterplot

Es empfiehlt sich sowieso, eine Datei anzulegen, in der das wichtigste über die einzelnen Charakter steht. Stichworte reichen, denn die Charakterbögen sollten ja auch vorliegen. In der Datei sollten stehen:

- Name des Spielers
- Name des Charakters
- Kurzbeschreibung
- Fähigkeiten (wichtigste)
- Plotideen
- Plots, in die der Charakter eingebunden werden soll (die Plots sollten allerdings eher im Zeitplan beschrieben werden, wenn es keine sind, die nur für den Charakter gemacht werden)

Charakterplots können auch auf den CONs entstehen. Laßt ruhig NSCs, die Leerlauf haben (und denen ihr vertraut, daß sie ihr Wissen nicht für ihren Spielercharakter auf anderen CONs verwenden werden), die Charakterbögen der SCs lesen. Häufig fällt ihnen dann etwas Spontanes und Interessantes ein. Aber Achtung: sie sollten euch vorher sagen, was sie vorhaben.

Träume

- Träume sind eine schöne Sache, aber es gilt: Weniger kann mehr sein. Unter anderem sollte bei jedem Traum nur ein Träumer dabei sein.
- Die Träume sollten vielleicht zu einem Drittel Plot- oder Charaktergeschichten-gebunden sein, ein Drittel Alpträume, ein Drittel Blödsinn. Im normalen Leben träumt man auch eher selten die Lösung der Matheaufgaben des nächsten Tages.
- Denkt daran: Charaktere müssen ihre Träume nicht ins Spiel bringen. Jeder kann selbst entscheiden, ob der Charakter den Traum lieber für sich behält. Manch großem Kämpfer sind seine Träume halt peinlich. Macht die Träume also nicht zu plotrelevant, sonst steht ihr auf einmal Plotlos da.

Der besondere CON: ein SchlachtenCON

Ein paar Sachen findet man auch verteilt auf anderen Kapitel, aber hier noch mal gebündelt etwas über eine Erscheinung, die fast auf jedem CON vorkommt.

Je nachdem, wie ein Con abläuft, gibt es irgendwann kleinere oder größere Gefechte. Die laufen fast nie ganz unproblematisch ab, auch wenn böse Verletzungen nicht die Regel sind. Zumal kommen sie aber doch vor, und damit sich dann kein Spieler über "grobe Fahrlässigkeit seitens des Veranstalters" zu Recht und damit sehr teuer beschweren kann, hier einige Tips:

1. Das Kampfgebiet muß vorher genau besichtigt werden. Bei den meisten Conplätzen sind Wiesen oder Rasenflächen in ausreichender Menge zugänglich. Diese sind am problemlosesten. Manchmal aber ist es auch eine Waldlichtung oder ähnliches, wo häufiger spitze Steine aus dem Boden ragen oder Waldwege mit vielen Baumstümpfen. Diese sind dann im Zweifel zugunsten von nicht ganz so ambientigen, aber dafür sichereren Wegen abzulehnen. Auch ist es in diesem Zuge wichtig, das man die nähere Umgebung nach gefährlichen Stellen genauer absucht, da es immer wieder vorkommt, das irgendwo ein Holzablageplatz oder ähnliches ist, von dem man dann aus so schön auf die Gegner einprügeln kann, der aber leichter als man denkt, ins Rutschen gebrachte werden kann (ist alles schon vorgekommen). Auf solche Dinge ist bei Bedarf besonders zu achten. Auch ist es manchmal gefährlich, in Gebäuden oder auf alten Burgen zu kämpfen, meistens liegt dort noch altes, abschüssiges Kopfsteinpflaster, das gerade bei feuchter Witterung besonders rutschig ist oder hohe Gewölbgänge oder Brücken, wo man gut runterfallen könnte.
2. Nach Möglichkeit sollten Nachtangriffe und – Schlachten unterbleiben, aus dem einfachsten aller Gründe: Meistens sieht man nicht, wohin man tritt oder schlägt. Wenn es nun ein düsterer Vampircon o.ä. ist, wo Schlachten in der Dunkelheit einfach sein müssen, dann rate ich zu sehr guter Ausleuchtung. Sonst sind Unfälle nicht zu vermeiden. Und das kann dem Veranstalter sehr wohl zur Last gelegt werden.
3. Die Waffen müssen vor jedem Con genauestens auf Schwachstellen kontrolliert werden. Auch dann gibt es keine Gewähr, das nichts passiert, aber das kann dem Veranstalter dann nicht zur Last gelegt werden.

Kommen wir zum typischen Ablauf von Schlachten.

Normalerweise läuft das so ab: aus irgendeinem Grund rennen oder gehen zwei Gruppen aufeinander los, prügeln sich und trennen sich wieder. Dabei kommt immer dasselbe Gerede auf:

- Die Spieler (NSC) spielen die Treffer nicht richtig aus
- Die NSC
- Die Spieler sind nach einer halben Stunde wieder alle gutgelaunt und wundenlos.
- Die NSC sind einfach zu mächtig
- "Alles Pappnasen" – Spieler und NSC Gerede.

Wie man daraus erkennen kann, gleicht sich das alles ziemlich stark. Und oft ist es auch berechtigt, aber nicht vermeidbar. Immer gibt es wen, der die Treffer vermeintlich nicht richtig ausspielt. Das kann auch daran liegen, daß a) er einen guten Panzer hat oder viele RS- Punkte oder b) in der Schlacht einige Treffer nicht mitbekommt, bei dem Gebrülle und Gehäue auch kein Wunder. Das potenziert sich übrigens noch bei Nachtangriffen, ein weiterer Grund, der dagegen spricht.

Die SL kann dagegen nichts machen, sollte aber darauf vorbereitet sein.

Während einer Schlacht dann ist es ratsam, viele SL aufzustellen, die auf das Kampfgeschehen achten. Sinnvoll ist für große Schlachten übrigens, wenn die SL Trillerpfeifen dabei haben (boo, ey, genau, die von die Fußball-Schiedsrichters). Selbst "TimeOut"-Rufen soll in Schlachten schon mal ungehört bleiben. Die vielen SL können leichter den Überblick behalten, auch wenn es um gefährliche Situationen geht. Auch wird besser ausgespielt und auf Punkte geachtet, nebenbei sammeln die SL noch die Bolzen und Pfeile der Schlacht ein, damit die nicht kaputtgehen. Im Dunkeln wäre übrigens Schußverbot sinnvoll. Nicht ambientig, aber gesund.

Warum das alles, werden sich jetzt vielleicht viele fragen, es gibt doch in den Haftungsausschlußbedingungen den Passus: „Jeder Spieler.... ist sich der Natur und der Gefahren... bewußt. Der Veranstalter haftet nur bei grober Fahrlässigkeit,.. Nun ist die grobe Fahrlässigkeit Ermessenssache, und wenn man dann an Richter Gnadenlos gerät... Denkt es Euch.

Es gibt noch einen anderen Grund: Auf einer meiner letzten Cons endete eine wüste Nachtschlacht, die nicht gut ausgeleuchtet war, mit einigen Knochenbrüchen. Das kann zwar immer passieren, aber man sollte eben die bestmögliche Vorsorge treffen, das das nicht passiert.

Notfallpläne

Es kann immer etwas daneben gehen. Bei den meisten Plots gibt es auch Möglichkeiten, das sie in die falsche Richtung laufen. Diese Möglichkeiten kann man gar nicht überblicken. Aber wenigstens für die augenscheinlichen Alternativ-Verläufe solltet ihr wenigstens mal angedacht haben, was ihr in dem Fall macht. Noch besser ist natürlich, wenn ihr euch überlegt, wie ihr die Alternativ-Verläufe ausschaltet - wenn ihr das wollt. Schön ist natürlich, wenn ihr Plots habt, die gerade auf verschiedene Alternativen angelegt sind. Laßt die Spieler entscheiden, wie der CON läuft - wenn ihr sicher seid, daß ihr das managen könnt.

Ein sehr wichtiger Notfallplan sollte auf jeden Fall für schlechtes Wetter angedacht sein. Meistens plant man vieles in der freien Luft. LARPer sind halt Frischluftfanatiker, solange sie auf einem LARP sind. Trotzdem muß man daran denken, daß bei Regen die Motivation plötzlich stark sinken kann. Dann ist gut, wenn man auch innerhalb der Burg genug eingeplant hat.

11 Fallen des Plots

Und jetzt ein Exkurs von Andreas Gertz:

Seid ihr einmal soweit, daß das Gelände steht, das Geld gereicht hat und eigentlich nur noch der Plot gelöst werden muß, um den Con zu einer wahrhaft epischen Genialität zu bringen, können immer noch tausend Dinge schiefgehen. Einige davon kann man umgehen, wenn man sie vorher kennt:

Die meisten Plotfehler entstehen dadurch, das man zu einer ganz bestimmten Zeit ganz bestimmte Spieler an einem Ort braucht, die sich dann auch ganz bestimmt logisch und richtig im Sinne des 200- Seiten umfassenden Plots gebärden.

Regel Nr. 1: Der Spieler macht nie das, was die Orga von ihm erwartet.

Kommt er an eine Weggabelung, wo der linke Pfeil lautet „Sicherer Tod“ und der rechte „Ewiges Glück“, glaubt man nicht, das die automatisch rechts lang gehen. Das ist an sich ja kein Problem, nur wenn eben alles davon abhängt, ob sie nun alle links oder rechts langgehen, dann wird es problematisch.

Auch noch so eindeutige Hinweise, wo der Schatz oder das Dimensionstor sind, können mißgedeutet werden, weil viele Spieler (oftmals zu Recht) hinter allem eine Falle vermuten.

Auch (siehe [Nr.6](#)) weiß man nie, wieso gerade welcher Char reagiert. Ein allgemein schlüssiges „psychologisches Spielerprofil“ gibt es nicht, es ist daher nicht ratsam, eines anzulegen.

Regel Nr. 2 : Der Spieler ist nie pünktlich.

Die meisten Spieler haben immer irgendwas zu tun oder suchen ihre Kameraden, die wiederum ihre Kameraden suchen, um dann irgendwann festzustellen, das sich alle im Kreis suchen. Andere sind gerade irgendwie mit Essen oder anderen menschlichen Bedürfnissen beschäftigt. Dritte müssen sich erst in ihren Vollkettenschutz mit Platte, Helm, Handschuhen und ihren Magiefokus schmeissen. Hat man dann die erste Hälfte zusammen und sucht die zweite, dann dauert das meistens so lange, das vorn der ersten Gruppe die Hälfte wegen Langeweile wieder weggegangen ist. Daher ist es ratsam, eben keinen Plotpunkt exakt und zwingend auf eine genau feste Uhrzeit zu legen, das kann gut schiefgehen.

Regel Nr. 3 : 20-30% der Spieler wird man nicht aus der Taverne/von Grill/von anderweitigen Beschäftigungen losreißen können.

Ist eben so. Manchen Spielern ist der Plot egal, wenn sie gerade gut Spaß haben.

Regel Nr.4 : Die Spieler stehen nicht automatisch auf der "richtigen" Seite (so es im Plot eine "richtige" und "falsche" Seite gibt, ich spreche hier nicht von gut oder böse).

Folgender Fall: Orga hat nen Lager. Das gehört der lokalen Macht (die "richtigen"). Die lokale Macht gebärdet sich nicht gerade gut, aber die anderen sind noch viel schlimmer (weiß aber der Spieler nicht). Die "falschen" greifen an, die Orga hofft auf Hilfe, die Spieler sagen:

"Mir doch egal, wer das gewinnt", und Plot ist im Eimer.

WENN man schon eine bestimmte Seite als die "richtige" haben will und muß, muß man peinlichst genau darauf bedacht sein, das der Großteil der Spieler das auch so sieht.

Regel Nr. 5

Sehr oft kommt es bei nicht völlig eingespielten Orgas/SI's vor, das irgendwo ein Kernstück des Plots einer SI nicht ganz bekannt ist. Etwaige Fehler, die dann oft nur schwer bis gar nicht gutzumachen sind, führen mindestens zu Irritationen, wenn nicht zu massivem Frust.

Beispiel: Schlachtencon: Eine Seite bestirmt eine „Burg“, aus Palisadenzäunen, die von der anderen gehalten wird. Spieler fragen Orga: "Palisaden aus Holz?" Orga sagt "Ja!", Spieler schießen Brandpfeile, Burg brennt.... Andere Orga kommt, sieht den Plot fallen, sagt: "Nee, war Stein!" Hälfte aller Spielerpfeile weg, Spieler mehr als sauer. Ist so passiert und hatte... fatale Nebenwirkungen!

Regel Nr. 6: Alle Spieler haben eine persönliche Motivation. Die muß nicht unbedingt zum Plot passen.

Der Spieler: Was ist er? Alles und jeder. Wofür interessiert er sich? Für alles und nichts.

Jeder Spieler hat seine eigene Motivation, die er auch so rüberbringen möchte und letztendlich auch muß. Es bringt nichts, einen Plot zu planen, wenn man dabei nicht auch auf die Motivationen der Spieler eingeht, gerade, wenn eine größere Gruppe derselben Motivation dabei ist. So darf man sich nicht wundern, das der Plot des friedlichen Magierkonzils nicht aufgeht, wenn die Hälfte der eingeladenen Spieler Söderlander sind...

Oder das die "Armee des Lichts", eigentlich nur 6 NSC, die auf Unterstützung gegen die "Armee der Finsternis", auch nur 6 NSC, auf die Unterstützung der "Gäste", 220 an der Zahl, vergeblich hoffen, wenn die Spieler größtenteils aus Scaven bestehen....

Das ist so bei Schlachten, aber auch am Rande gibt es einige Chars, denen man besondere Motivationen des Plots nicht klarmachen kann. Oder wie sprach der Kaiser zum Katzer; "Gebet mir bitte das magische Würstchen, ohne das unser Kontinent nicht existieren kann", worauf der Katzer sagte; "Was gehen mich Menschenprobleme an??? Mau... HAPS... Mau?"

Also: Mache nie den Plot von Spielermotivation abhängig, es sei denn, die Motivation ist auf die Spieler direkt zugeschnitten.

Regel Nr. 7: Niemals darf eine Spieleraktion, die gut läuft zugunsten des Plots "abgewürgt" werden. Das führt nur zu Frust.

Gigantisches Ritual! Meistermagier Xama-Thorga hat das Unmögliche geschafft, 80% der Spieler in seinen persönlichen Plot einzubinden, um sein persönliches Dimensionstor zu kreieren und hat dafür extra Sylvester sein Monatsgehalt in Raketen und anderes investiert, alles läuft super und dann kommt SI und sagt: "Das Ritual wurde durch Dämonen gestört..."

"Wieso das denn?!?" "Ähh, beim Lager sind Räuber... steht so im Plotbuch... da steht auch 'alle Spieler drängen sie zurück'..."

Zugegeben, etwas aufgebautes Beispiel, aber in kleinerer Form sehr häufig vorgekommen.

Zwar kann man das nicht einplanen, das Spieler persönliche Plots aufbauen, aber man muß immer damit rechnen.

Regel Nr. 8: Niemals Plot- relevante Teile einfach so in den Wald/Feld/Fluß/Baum usw. stellen, wenn es plotttechnisch

noch nicht gefunden werden darf.

Folgender Fall: Freitag wurde ein Tor aufgestellt, von dem die Orga überzeugt war, das es erst Samstag gefunden werden konnte... Wurde aber leider auch schon Freitag entdeckt, und die Spieler versuchten 4 Stunden, da reinzukommen, bis eine SL dann OT sagen mußte "Sorry, ihr dürft nach Plot erst morgen rein". Frust war sehr groß. Das kann man umgehen, indem die Teile erst zum relevanten Zeitpunkt aufstellt oder einen Zettel hinterläßt, das das Tor/Haus/Felsen eben noch nicht da steht. Ist zwar auch nicht ganz schön, aber trotzdem besser.

Regel Nr. 9

Nach Möglichkeit sollte die Orga nicht auch noch eine tragende NSC- Rolle übernehmen. Die Orgas werden meistens anderweitig gebraucht. Häufig ist es so, das natürlich Orgas ihren eigenen Plot am besten kennen und deswegen auch die tragende Rolle, von der viel abhängen mag, selbst bestreiten wollen. Aber das führt dann automatisch dazu, das über einen längeren Zeitraum auch die Kontrolle durch ebenjene Orga fehlt.

Regel Nr. 10: Wenn am Ende die "richtige" Partei nach Plot und Hintergrundgeschichte des Landes/der Kampagne siegen MUSS, dann lege das nicht in Spielerhand. Das könnte fatal enden.

Ist ein ganz bestimmtes Ende des Plots von der Orga so vorgeschrieben, so sollte möglichst wenig bis gar nichts davon in Spielerhand liegen. Das Problem dabei ist, das man so die Spieler natürlich vom Geschehen "entmündigt", er faktisch nur noch zum interaktiven Zuschauer wird. Das ist nicht schön, aber oft unabänderlich. Es ist leider schon zu oft passiert, das am Ende eines mißglückten Plots der „Deus ex macina“, aufgetaucht ist, der urplötzlich mit einer Armee der Pilzwesen, die vorhin eigentlich nur eine Kuscheleinlage gebildet haben, die Finsterwesen mit heftigsten „20., Schlägen in ihre Sphäre zurücktrieben. Da fühlen sich nicht nur Spieler verarscht. Dabei eine Besonderheit: Laßt einen solchen Plot nie dadurch aufgehen, das irgendein Spieler ein besonderes Artefakt finden und richtig anwenden muß. Ist erstens uralt und zweitens funktioniert es in mindestens 50% der Fälle nicht wie eingeplant.

Regel Nr.11: Ein Plot sollte aus eben den Gründen nach Möglichkeit sehr flexibel in Ort, Zeit und Ergebnis gehalten werden.

Bewährt hat es sich auch, das neben dem Hauptplot verschiedene Nebenplots verlaufen, wenn es ein festes Ergebnis geben soll. Dann haben die Spieler, die eben nicht „nur zuschauen,, wollen, die Möglichkeit, selber dort zu agieren.

Wem noch "Regeln" einfallen, der möge sie bitte an uns senden. Auch sind die Regeln nicht dazu gedacht, irgendetwas vorzuschreiben, auch können immer noch viele andere Dinge schiefgehen, wenn man sie beachtet, aber das o.g. sind wirklich viele, immer wieder aufkommende Dinge, die Spielern, NSC's und Orgas den Spaß gehörig vermiesen können und die man mit etwas Geschick gut umgehen kann.

Zeitplan

Zeitplan zum [Download](#).

Ein Zeitplan sollte nicht zu genau sein. Auf CONs verschiebt sich immer etwas. Er sollte allerdings möglichst genau sein, also nicht vollkommen aus dem Ruder laufen. Dabei sollten Organisatorische Dinge bedacht werden. Beispielsweise sind die Essenszeiten in Jugendherbergen fest.

Ein Eintrag in den Zeitplan sollte enthalten:

- Überschrift: Wann, Kurztitel
- betroffene SCs (falls der Plot für bestimmte Spieler gedacht ist)
- benötigte NSC-Charaktere, vielleicht auch schon eingeteilte NSCs ("eine Hexe(?), der Ritter Stephan (Horst) und der Knappe Harry (Fritz)")
- benötigte Requisiten
- Kurzbeschreibung, was passiert

Wie beschäftige ich meine NSCs?

Die Einteilung der NSC sollte vor dem CON erfolgen, daß erspart Chaos (das muß dann nicht bis ins kleinste Detail sein, ein kleines Mütterchen für 10 min mag man auch auf dem CON noch finden - und muß man auch, weil das vorgesehene Mütterchen mit Migräne im Bett liegt). Nicht jeder NSC kann oder möchte jede Rolle spielen. Es gibt Pompfwütige, Magier-Spieler oder auch Leute mit Vorlieben für skurille Rollen...

Die NSC-Einteilung umfaßt auch Schminkdienst und Special Effect-Helfer. Besorgt euch Schmink-NSCs. Schminken dauert, und nicht jeder hat Lust oder Talent dazu. Genauso sieht es aus mit Technik-NSCs, die Nebelmaschinen bedienen, Kabel ausrollen, Gruseleffekte machen, etc. Gerade die sollte man vor dem CON festlegen - möglichst weit vor dem CON.

Bei der Einteilung und Zeitplänen sollte daran gedacht werden, daß NSCs Essen und Schlafen wollen. Wirklich. Außerdem sollten Umzieh- und Schminkorgas im Rahmen gehalten werden, und Orte für NSCs nicht zuweit auseinanderliegen.

Ein paar NSCs sollte man sich für Sprung-Rollen in Reserve halten. Sprung-Rollen bedeutet: "macht mal drei Orks; ah, wieder da? Macht mal zwei Kobolde." Und so weiter. Achtung: Sprung-NSCs wollen nicht drei Jahre auf ihren Auftritt warten. Schön ist, wenn man ein paar Rollen hat für solche Leerlaufzeiten, und mögen es auch nur Bauern sein.

Vor dem CON sollten die NSCs rechtzeitig und vollständig eingewiesen werden. Dazu eignen sich Plot-Handouts - für NSCs mit besonderen Rollen vielleicht sogar ein paar genauere Einweisung für die Rolle. Nebenbei wollen viele NSCs möglichst durchgehende Rollen, auf die sie zurückkehren können, wenn mal wieder keine Sprungrolle da ist.

Es ist einfach unglaublich, wieviele Charaktere auf einem CON draufgehen. Um den Verlust wettzumachen, muß die Bevölkerung ja herumkanickeln wie nur irgendwas. In meinen Augen ist es jedoch genauso schwachsinnig, einen Todesstopp von Seiten der SL auszusprechen. Mein Gott, was macht der durchschnittliche Schwarzelf, dem gerade ein Krieger in sein 100Punkte-Ritual geplatzt ist, mit der Frage "Bist du angebrannt, oder warum siehst du so aus?" Natürlich darf es nicht sein, daß die NSCs 10 Leute umbringen, nur weil sie Schwarzelfen sind und gerade draußen; auf der anderen Seite aber ist es schwachsinnig, die 10 Leute einfach niederzupumpfen und liegen zu lassen - da ist der Drow nicht froh, sondern eine Witzfigur; da läßt er die ganze Sache lieber und diskutiert entweder mit vernünftigen Charakteren, oder kehrt zurück nach Menzoberranzan zu Omi Drow. Grundsätzlicher Rat: NSCs sollten keine Todesstöße verteilen. Ausnahmen: wenn die Spielleitung das Okay gibt. Dann sollte das Okay auf bestimmte Situationen und bestimmte

Spieleraktionen gelten.

sonstige Tips

- Man kann verdeckte NSCs bei Spielern einschlossen: die Spieler wissen nicht, daß es NSCs sind, und werden dann ganz bleich, wenn der Zimmergenosse der gesuchte Werwolf ist.
- NSC-Gruppen sollten untereinander selbständig spielen, warum nicht auch mal gegeneinander? Führt zu "NSC-Plots", in die Spieler hineingezogen werden. Diese "NSCs zur besonderen Verfügung" haben mehr Infos/Aufgaben als normale NSCs. Das führt hoffentlich zu mehr Spielspaß für die NSCs.
- Dauerhaftes und fundiertes Spiel innerhalb von NSC-Gruppen sollte gefördert und erhalten werden. Die Motivation steigt.
- Spieler und NSCs haben ... Ideen. Und die sollte man durchaus fördern. Wenn ein Spieler einen Plot einbringt - egal ob vor oder während des CONs - dann kann man den meistens auch einbauen. Genauso ist es praktisch, auf die Aktionen von SCs zu reagieren.

Don'ts: Vermeidbares

- SLs sollten keine Hauptcharaktere spielen. Ihr verheddert Euch automatisch mit der Spielleiterrolle. Wenn es unabdinglich ist, daß einer der Organisatoren einen Hauptcharakter spielt, weil sein Charakter halt der Baron der Burg ist, auf der das CON spielt, dann sollte dieser während des CONs **keine** SL-Aufgaben übernehmen. Sorgt dann aber dafür, daß trotzdem genug SL da sind.
- Übermächtige NSCs.
- Ein Plot, der unbedingt durchgezogen werden muß: "der Plot ist für den LARPer da, nicht der LARPer für den Plot"
- Ein Plot, der nur auf eine Art und Weise gelöst werden kann. Sonst passiert euch folgendes: *Nur weil der kleine Barbar den magischen Stab kaputtgemacht hat, können die Magier den Drachen nicht bannen. Weil der Drache nicht gebannt wird, sind sämtliche Charaktere tot.* Spieler kommen manchmal auf obskure Ideen, die keine SL vorher ahnen kann, die aber gut sind. Laßt sie auch damit Erfolg haben.
- NSC's die den Hauptplot im Alleingang lösen, und nur eine Handvoll von SC's daran teilhaben lassen. In den Stunden der größten Not kommt der Ober-NSC Lassie, vertreibt die Untoten, erschlägt den Lich-Lord, öffnet den Zugang zum Schatz, ohne die Falle auszulösen, und geht dann Häkeln. Das ist nicht witzig.
- Seuchen und ähnliches: Es ist nicht besonders witzig, einen kranken Charakter zu spielen. Und vor allen Dingen nicht, wenn man alleine auf ein CON geht. Krankheiten haben den Nachteil, daß die Spieler dadurch stark, vielleicht sehr stark eingeschränkt werden. Sie können Spieler vollkommen aus dem Spiel herausziehen. Und irgendwie war doch das Spiel das wichtigste? Vielleicht ist es interessant für die Leute, die schleunigst nach dem einzigsten aller Mittel dagegen suchen (Warum ist es eigentlich immer nur eins?). Für alle anderen bricht die große Langeweile beim Warten auf den Tod aus...
- Denkt daran: auch Schlüssel-NSCs, also die für einen CON unbedingt notwendigen, können mal ausfallen.
- Denkt bei Reihen daran, daß auch noch ein nächster CON stattfinden sollte. Es wäre also dumm, wenn die Spielwelt explodiert, weil die Spieler den Plot nicht lösen.
- Vermeidet überstrapazierte Plots. Kurz gesagt: Dämonen sind mittlerweile ausgelutscht. Wenn man erst einmal dreißig davon gesehen hat, sind sie einfach uninteressant.
- Ein Problem das vielfach auf dem Mist der Spieler wächst (leider aber auch bei Veranstaltern) ist die Schwemme an magischen Gegenständen. Sorry, aber magische Rückenkratzer sind genauso blödsinnig wie der Zehnerpack magischer Schwerter. Ein Schwert braucht nicht magisch sein, um seinen Namen zu kriegen. Es ist viel schöner, wenn ein Krieger sein zehn Jahre altes Schwert liebevoll "Orkschlächter" nennt, als wenn ein anderer mit einem "Schwert +1" in der Gegend herumspaziert.
- Macht niemals Plot während des Essens! Na ja, stimmt nicht ganz. Macht den Plot nicht während des Essens so, dass das Essen kalt wird oder Leute auf Essen verzichten müssen. Hingegen kann während eines Festmahls der dramatische Höhepunkt in der Eifersuchtszene zwischen König und Thronfolger gut passen. Und NSCs können natürlich ganz normal während des Essens mit Spielern spielen und z.B. Infos verteilen.
- Es gibt auch sogenannte Ambiente-Charaktere, die nicht so sehr plotinteressiert sind, und auch ziemlich wehrlos sind. Da ist es sehr schade und nicht besonders viel Spiel, wenn die Ork-NSCs im Wald die Heilerin treffen und sie im Vorbeigehen umbringen. Vermeidet es möglichst, Ambiente-Charaktere auf Super-Duper-GefahrCONs zu haben, indem ihr das in der Einladung vermerkt ("Achtung, es wird sehr hart" oder so ähnlich) Und denkt Euch innovativeres aus. Beispielsweise könnten die Orks die Heilerin adoptieren oder sie in Ruhe lassen. Letzteres könnte kulturell begründet sein: vielleicht ist es bei den Orks tabu, Schamanen und ähnliche anzugreifen oder zu entführen ...

Services

Hier sind ein paar Services versammelt, wie z.B. eine große Linkliste zum Thema LARP.

- [Das Branchenbuch](#) (externes Angebot / Einige liebe Mitmenschen bieten besondere Dienste (z.B. Badehaus) an.)
- [Tips für LARPer \(Link-Datenbank\)](#)
- [Spielesammlung für CONs](#)
- [Pressearchiv](#)
- [Locations](#)

Tips für LARPer (Link-Datenbank)

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Spielesammlung für CONs

Auch Charaktere wollen mal spielen. Ob blutig wie Jagger oder tuffig wie adelige Minnespiele ... Dabei kommen auch aktuelle Brettspiele oder aus der Kindheit bekannte und wieder vergessene Spiele zur Anwendung ... Ich suche auch weitere Spiele und freue mich, wenn mir jemand Spielregeln oder Links schicken kann. Vor allen Dingen spätmittelalterliche Kartenspiele würden mich interessieren (Kartenspiele gibt es in Europa wohl seit dem 13. Jahrhundert, damit sind sie auch noch LARP-tauglich.).

- [Brettspiele und ähnliche](#)
- [Würfelspiele](#)

- [Minnespiele](#)
- [sonstige Spiele](#)

Brettspiele und ähnliche

Bei allen diesen Spielen ist es natürlich schön, wenn man eine "Ambiente"-taugliche Version hat: also z.B. Holzfiguren statt Plastik. Muss aber gar nicht sein, solange die Plastikvariante nicht quietschgelb mit leuchtendorange koppelt.

Risiko, Mittellande-Variante

Es gibt tatsächlich jemanden (nämlich Stefan Gaw / Pentagruel), der für das beliebte Brettspiel Risiko eine Mittellande-Variante erstellt hat. Zwar ein Unikat, aber auf jeden Fall eine Erwähnung wert.

Kathedrale

Schöne Holzsteine machen das Spiel Kathedrale aus. Man setzt seine Gebäude so, dass der Gegner keine eigenen mehr setzen kann ... Ein taktisches Spiel, das gar nicht so teuer ist.

Backgammon

Es gab im Mittelalter ein ähnliches Spiel (auch Puff genannt). Insofern kann man auch ganz gut Backgammon spielen. Backgammon wird sehr schön bei unseren österreichischen Nachbarn unter [backgammon.at](#) erklärt.

Schach

Schach ist auch mittelalterlich. Und ein Kriegsspiel in seiner ursprünglichen Version. Die Königin heisst in der arabischen Version Wesir, der Turm ist ein Elefant mit Turmaufbau, die Läufer sind eigentlich Späher.

Hnefatfl- das Vikingspiel

Etwas für die Wikinger unter euch auf einer Art Schachfeld. Es gibt Verteidiger und Angreifer. Ziel ist es, dass der König der Verteidiger vom mittleren Feld zu einem der 4 Eckfelder kommt. Erklärt wird das Spiel auch auf einer [oerhus.de](#).

Giseh

Ein sehr schönes Spiel mit Pyramidenbau. Die beiden Kontrahenten legen abwechselnd Kugeln auf ein Spielbrett. Punkte gibt es immer dann, wenn 4 Kugeln in einer Reihe liegen. Da das Ganze langsam dreidimensional zu einer Pyramide wächst, wird es sehr kompliziert, seine eigenen Punkte überhaupt mitzubekommen ...

Giseh hat eine eigene Internetseite, [giseh.net](#)

Würfelspiele

???

Beschreibung von Dirk Hiltner

ist auch n schönes Würfelspiel, welches seinen "Spass" daraus zieht, dass man seinen Nachbarn "kaputtwürfeln " muss. *g*

A). 6 Würfel in den Becher, bei jedem Wurf muss mindestens ein Würfel rausgenommen werden (aber es können so viele Würfel rausgenommen werden, wie der Spieler will) - üblicherweise die "6en", manchmal aber auch ne 5 oder weniger... kommt auf die Spieltaktik an. = maximal 6 x würfeln mit maximal 36 als Summe.

B). Dann werden die Würfel wieder alle in den Becher gepackt, und es wird versucht so viele "6en" (oder bei Erreichen von 35: "5en", bei 34: "4en" etc.) zu würfeln, wie es geht (wie gehabt: immer mindestens einen Würfel bei jedem Wurf rausnehmen (bei z.B. 34 die "4en" etc)) . Bei Erreichen von 31 Punkten (also 6 x die "6en") ist der NACHBAR kaputt und scheidet aus. (Wenn z.B. "3en" gewürfelt werden müssen, dann ist das Spiel nach 6 x "3en" nicht aus, sondern es werden wieder alle Würfel wieder in den Becher gepackt und weitergewürfelt, - bis keine "3en" mehr gewürfelt werden. Die erreichten Punkte bekommt der Nachbar als "Miese" aufgeschrieben. Dann ist der Nächste dran. . Bei Erreichen von 31 oder mehr ist man kaputt/ ausgeschieden.

C). so geht das Spiel reihum und solange, bis es nur noch einen "Überlebenden " gibt.

D). das Spiel erhält den richtigen "Pepp", wenn bei jedem Wurf (und rausnehmen der Würfel) die Teilnehmer rufen, wieviel Gesamtschaden noch erreicht werden kann. Beispiel:

1. Wurf: Würfel zeigen: 1,2,3,4,5,6 -> 6 rausnehmen und alle rufen: "36 sind noch drin" (theoretisch erreichbar).

2. Wurf: Würfel zeigen: 2,3,4,5,6 -> 6 raus, "36 sind noch drin"

3. Wurf: Würfel zeigen: 5,5,5,5 -> nun kann der Spieler alle rausnehmen, und da die erreichte Punktzahl 32 ist, nun "2en" würfeln, welche der Nachbar in der Summe als Miese bekommt, oder er kann auf Risiko gehen und nur eine 5 rausnehmen und die restlichen 3 Würfel weiterwürfeln, worauf die Menge ruft "35 sind noch drin" (weil maximal noch 35 erreicht werden kann.).

4. Wurf Würfel zeigen 2,6,6 -> beide "6en" raus, "35 sind noch drin"

5. und letzter Wurf: der Würfel zeigt eine 4: (33 sind noch drin)

Nun werden alle 6 Würfel wieder eingepackt., und der Spieler muss "3en" würfeln... nach dem gleichen Prinzip: immer mindestens eine 3 raus, solange, nis er keine "3" würfelt. Die erreichten Punkte (mit den "3en" werden dem Nachbarn als Mises aufgeschrieben. z.B. 4 x "3en" würfeln = 12 Miese, etc.

Wenn er es schafft 6x die "3en" zu würfeln werden alle Würfel wieder eingepackt, und es geht weiter *hehe* - solange, bis er endwederkeine "3" mehr

würfelt., oder der Nachbar 31 Miese erreicht.

als er die 4x "5en" hatte (3. Wurf) und weiterwürfelte, könnte es aber auch z.B. so ausgehen:

4. Wurf Würfel zeigen 2,3,4 -> 4 raus, "33 sind noch drin"

5. Wurf Würfel: 2,3 -> "30 sind noch drin"

6.. Wurf Würfel zeigt: 3 -> er hat nur 27 P erreicht und muss sich 3 Mises selbst aufschreiben. (Differenz zu 30). Tja, Gier/ Gehässigkeit wird manchmal bestraft *g*

Wenn genau 30 mit dem letzten Wurf erreicht werden, werden die Würfel ohne weitere Konsequenzen an den Nachbarn weitergereicht.

Kurzform:

unter 30 P erreichen: Würfler bekommt die Differenz bis 30 als Miese aufgeschrieben

30 P -> wererreichen, der Nächste ist dran

über 30 P erreichen: die gewürfelte Zahl über 30 (z.B.34): neue Würfel und mit allen Würfeln die "4en" rauslegen, bis keine "4en" gewürfelt werden, Summe bekommt der Nachbar als Miese.

Die Miesen addieren sich, und wer 31 erreicht, ist kaputt/ scheidet aus.

Der Reiz des Spieles ist die Gehässigkeit, den Nachbarn "kaputtzuwürfeln, dabei die mögliche maximale Schadenssumme auszurufen (wirklich nett, bei steigender Begeisterung, ich weiß *g*) und vor allem: man kann zu JEDEM Zeitpunkt noch verlieren, auch wenn alle z.B. 30 P Miese erreicht haben und ich selbst nur z.B. 2 P Miese habe: wenn die "36 sind noch drin" auf mich fallen, und der Doofmann würfelt anschliessend bei seinem Würfen 5x "6en", bin ich mit 32 Punkten als erster draussen. (Man kann also ewig noch hoffen, jemanden "raus zu treten").

101

Mit einem Würfel. Gewonnen hat derjenige, der zuerst 101 Punkte erreicht.

In jeder Runde darf jeder Spieler so häufig würfeln (und die Augen zusammen addieren), wie er möchte. Mit einer Ausnahme: bei einer 1 muß er leider aufhören, und er verliert auch die Punkte der Runde. Also sollte der Spieler möglichst rechtzeitig aufhören.

Beispiel:

A: 2,2,3,6 - hört auf, hat 13 Punkte

B: 3,2,6 - hört auf, hat 11 Punkte

A: 2,6,6,6 - hört dann auch besser auf, 20 Punkte kommen dazu, 33 Punkte insgesamt

B: 6,6,6,1 - schade, 0 Punkte in dieser Runde, es bleiben 11

A: 6, 6 - hört auf, und es sind schon 45 Punkte, denn 12 kommen dazu

B: 1 - Pech, weiter 11

Und jetzt würfelt A 6,6,6,6,6,6,6,6,2, damit er 101 hat und das Beispiel zu Ende ist.

weitere Würfelspiele

werden im [LARPWiki](#) gesammelt.

Minnespiele

Orangenspiel

1 Orange wird mit Nelken gespickt. Eine Dame reicht dem Herrn die Orange. Der nimmt mit dem Mund oder mit der Hand eine Nelke dort raus. Wenn er die Hand nimmt, darf er der Frau einen Handkuß geben. Wenn er den Mund nimmt, darf er sie sogar auf den Mund küssen. Allerdings kann die Dame trotzdem beschliessen, das er nur die Hand küssen darf, indem sie dieselbe ihm entgegenstreckt.

Und nach dem Kuß gibt der Herr die Orange an eine andere Dame.

sonstige Spiele

Jugger und ähnliches

Jugger, Stockball und ähnliche Spiele sind sehr beliebt, wenn es darum geht, Leute aus der Puste zu bringen. Das Grundprinzip ist allen Spielen gemein: ein Ball muß zu einem Ziel (Korb oder Tor) gebracht werden. In speziellen Varianten kann es auch ein Kobold sein, dann wird das Spiel aber schwieriger. Es ist unterschiedlich, ob von den Spielern Waffen benutzt werden können (und welche), und wie sehr sich die Spieler behindern dürfen...

Varianten sind Warriorball, Jugger, Stockball, Fußball. Beim Stockball wird der Ball mit dem Stock geschlagen.

Schön erklärt auf Internetseiten sind beispielsweise [Jugger](#) und [Stockball](#).

Kegeln

Kegeln ist tatsächlich mittelalterlich. Zu Anfang gab es nur 1 Kegel, später auch mal 11. Es gibt teilweise sehr schöne Holzkegel in Spielzeugläden. Schaut dann auch drauf, dass die Kugel einigermassen aussieht.

Kubb

Auch ein wiederentdecktes Wikingerspiel. Bei diesem gibt es zwei Spielfeldhälften. Ziel ist es, die gegnerischen Hölzer aus der eigenen Hälfte heraus abzuwerfen. Die Mannschaften sind dabei abwechselnd dran. Kubb gibt es z.B. bei [Zintdesign](#) und [ipp-world](#).

Pressearchiv

ein Service von [larp-planung.de](#) und [mittellande.de](#)

An dieser Stelle entsteht ein Pressearchiv zum Thema "LiveRollenspiel". Aufgeführt werden hier neben Verweisen auch Publikationen, die wir für herausragend gut, neutral oder schlecht halten und die wir hier auch Inhaltlich wiedergeben können. Deshalb unsere Bitte: Sendet uns Artikel oder Mitschnitte von Radio- und Fernsehbeiträgen.

Viele wissenschaftliche Artikel und Schmähchriften beziehen sich eigentlich nur auf Rollenspiel, sind aber auch für Live-Rollenspiel sehr interessant.

Falls ihr gerne etwas dazu beitragen wollt, kontaktiert einfach die [Mittellande-WebCrew](#). Oder [tragt online etwas ein!](#)

momentan laufende Arbeiten

Es entstehen immer mehr Diplomarbeiten und sonstige wissenschaftliche Schriften über LARP und Rollenspiel. Wir wollen da natürlich gerne helfen. Wer seine noch nicht fertige Arbeit hier der Kritik stellen will, oder vielleicht eine zur Arbeit gehörende Umfrage verbreiten will: wir stellen das gerne ins Netz. Dafür würden wir natürlich als Gegenleistung auch die fertige Arbeit sehen und am liebsten hier auf die Seite packen (oder mindestens ein Link ...). Wir nehmen natürlich auch gerne Arbeiten, die schon fertig sind. Schickt einfach alles an [Mittellande-WebCrew](#) (aber bitte unter 1 MB bleiben)

Ach so: wir helfen natürlich auch bei nicht ganz so wissenschaftlichen Umfragen, die zur Verbesserung von LARP oder CONs beitragen könnten

Ton- und Bild-Dokumente im Netz

Interview mit dem Macher der Welt des LARP (Florian Hoffmann)- übers LARP Falkenstein	bei Radio Eins (aus Berlin)
	von NDR 3

Zeitungsartikel

Datum	Zeitung / Zeitschrift	Titel	Anmerkung
20.08.2004	Frankfurter Neue Presse	3000 Pfadfinder pflegen das Rollenspiel im Laien-Theater	Bericht über das Drachenfest
18.08.2004	Westerwälder Zeitung	Dem Drachentöter den Kampf angesagt	Bericht über das Drachenfest 2004
16.08.2004	Westerwälder Zeitung	Böse Orks blieben Sieger	Bericht über das Drachenfest 2004
14.08.2004	Kölnische Rundschau	Mit Schwert und Schild zur Nürburg	
06.08.2004	Darmstädter Echo	Einmal ein richtiger Held sein	Untertitel: Die Darmstädter Gilde der Drachenreiter veranstaltet im September ein Live-Rollenspiel für Anfänger
06.08.2004	Wiesbadener Kurier	Mit dem Latex-Schwert auf Schatzsuche	Regionaler Bericht
Dezember 2003	Frankfurter Rundschau	Jagd auf Orks mit Latexwaffen	Bericht über die LARP-Taverne Zum grinsenden Tod in Usingen bei Frankfurt
06.09.2003	Kleine Zeitung	Eine abenteuerliche Welt mit Magiern und Rittern	
9/2003	Villacher Monatsillustrierte	Mittelalterliches Treiben in Villachs Wäldern	
20.04.2002	pferdezeitung.com	Hauptartikel der Pferdezeitung	Auf der Suche nach Phantasie und Pferden wird auch LARP gestreift (die Erklärung, was LARP eigentlich ist und wieso so wenig Pferde auftauchen, musste allerdings Gesa in einem Kommentar nachliefern)
28.02.2002	Kölner Stadtanzeiger	Elben laben sich an Honigwein	zwar nicht über LARP, aber schon recht interessant für LARPer: Lämmerhüpfen
31.01.2002	Kölner Stadtanzeiger	Mit Schwert und Helm in andere Welten	Vorbericht über das Drachenfest 2002
07.01.2002	Berliner Zeitung	Der Ork antwortet nur mit Grunzen	über ein bretonisches LARP
September 2002	Villacher	LARP - Herausforderung an die Fantasie	ReportStory
Oktober 2001	Adenauer Nachrichten 44/01	Abenteuerliche Reise in die neue Welt	über das Tympelfelz 6 des Vereins Sam Gamdschie

Ausgabe 10/01	Envoyer	LARP - Vorurteil und Missverständnis zugleich	mehr Vampire
15.07.2001	Bonner Rundschau	Total von der Rolle	
30.06.2001	Trierer Volksfreund	Im Kettenhemd durch den Wald	Der Pressebericht von Skelteville I.
26.05.2001	Kölner Stadtanzeiger	Der Retter naht im Kettenhemd	Bericht über das Drachenfest
20.05.2001	Rheinzeitung Lokalteil Ahr	Einmal eintauchen in Fantasiewelten	Bericht über das Ork-Tales
19.05.2001	Rheinahr Rundschau	Zwei Tage in der Haut eines Fabelwesens	Bericht über das Ork-Tales
24.04.2001	WAZ	Edle Ritter vom Reich der Fantasie	über Normont
Januar 2001	???	viertes LARP-Treffen in den Höhlen	auf Montralur.de
11.10.2000	Rheinzeitung Lokalteil Ahr	Die mutigen Recken besiegten die Räuber	Bericht über das Tymphelfelz 5
05.08.2000	Kieler Express	Unter Orks und Elfen	über Tanebria, auf den Seiten von Mark Fiedler
25.07.2000	Heidenheimer Neue Post HNP-Kreisnachrichten	Grobe Brazfurter mit heiligen Geräten	im Archiv von Heligonia
25.07.2000	Heidenheimer Zeitung Kreisnachrichten	Exkursion nach Heligonia	im Archiv von Heligonia
09.06.2000	Generalanzeiger	Tapfere Recken vertrieben die wilden Gesellen	
03.06.2000	Adenauer Nachrichten	Sam Gamdschie richtete Tymphelfelz aus	
Mai 2000	???	zweites LARP-Treffen in den Höhlen	auf Montralur.de
09.05.2000	The Lakeland (Florida) Ledger	Playing in the imagination: Dungeons and Dragon	auf der Seite von William J.Walton
22.02.2000	Mainpost	Mainpost vom 22.2.2000	
2/2000	Envoyer	Du bist tot! Bin ich nicht!	auf der Envoyer-Seite
10.09.1999	Rheinahrundschau	In Tymphelfelz war alles aus den Fugen geraten	
03.09.1999	Rheinzeitung Lokalteil Ahr	Der Meisterdieb hinterlies viele Hinweise	Bericht über das Tymphelfelz 4
05.05.1999	Neue Solidarität	??? (bessere Qualität, 236 KB)	LARP wird zwar nicht erwähnt, aber D&D und Computerspiele werden als Gehirnwaschmittel aufgeführt um den User zum Töten zu programmieren. :-)
05.05.1999	Neue Solidarität	??? (schlechtere Qualität, 79 KB)	LARP wird zwar nicht erwähnt, aber D&D und Computerspiele werden als Gehirnwaschmittel aufgeführt um den User zum Töten zu programmieren. :-)
03.05.1999	Adenauer Nachrichten	Meisterdieb gefasst	
28.01.1999	Associated Press	Death-Row Man Denied Clemency	Ein Mörder macht D&D für seine Tat verantwortlich; nachdem ihm die Versuche, eine multiple Persönlichkeit oder Okkultismus dafür verantwortlich zu machen, nicht weitergebracht haben.
25.01.1999	Associated Press	Sellers Execution Reignites Debate	siehe 28.01.1999, Associated Press
28.11.1998	Westdeutsche Allgemeine	Armbrustschießen und Stiefelwurf	im Archiv von Heligonia
11.09.1998	Rheinzeitung	In Tymphelfelz trieben dunkle Mächte ihr Spiel	
03.09.1998	Rieser Nachrichten Lokales	Aufreizende Tänzerinnen, Diebsgesindel und Fabelwesen	im Archiv von Heligonia
September 1997	Rheinzeitung Lokalteil Ahr	Königsleiche trieb nachts brennend auf dem Fluß	Bericht über das Tymphelfelz 2
Sommer 1997	Rheinzeitung Lokalteil Ahr	Sportplatz wird Turnierfeld	
20.01.1997	Schwarzwälder Bote	Drachenleber für die Helden	auf den Seiten der Ringgeister, unter Presse
16.12.1996	Focus	Artikel aus Focus 51/1996	Seite des Herzogtums Drachenstein
???	BILD	Das Schwarze Auge - Ein Horrorspiel wird Wirklichkeit	auf den Seiten des Rollenspielportals. Kurz: der Artikel ist im BILD-Zeitungsstil. Man fragt sich, ob der Schreiber überhaupt mal beim LARP war. Schon die Vermischung von DsA und LARP ist witzig.

???	???	Mit der Plastik-Axt durch den Wald	auf den Seiten des Vereins LarpRing
???	Schwarzwälder Bote	Held und Drache kämpfen im Black Hand Inn	auf den Seiten der Ringgeister, unter Presse

Essays und wissenschaftliche Arbeiten

Autor	Titel	in	Anmerkung
Antrack, M	Flucht vor der Realität?		Funktion und Reiz von Fantasy-Rollenspielen unter sozialarbeiterischer Betrachtung
Astinus	History of Roleplaying Games		Eine gute und umfassende Beschreibung der Rollenspiel-Entstehung
Bock, Michael	Rollenspiel und Medien		Ein kleiner Erklärungsansatz für die Leute, die noch keine Rollenspielerfahrung haben (z.B. Presse). Er geht aber auch auf Vorteile, Nachteilen und häufige Vorwürfe ein.
Cantine, Tom, M.A.	The Role of Detection in Rule Enforcement	M.A. thesis in philosophy	
Cardwell, Jr., Paul		Skeptical Inquirer, Vol. 18, No. 2, Winter 1994, 157-165	
Douse, Neil A. und McManus, Ian Chris	The Personality of Fantasy Game Players	British Journal of Psychology, 1993, 84, 505-509	
Hickman, Tracy	Ethics in Fantasy: Morality and D&D, Teil 1		
Hickman, Tracy	Ethics in Fantasy: Morality and D&D, Teil 2		
Hickman, Tracy	Ethics in Fantasy: Morality and D&D, Teil 3		
Hüls, Ralf	über die Verwendung von clusteranalytischen Methoden bei der Untersuchung von verschiedenen Spielstilen	Essay	
Hüls, Ralf	Eine Quick-and-dirty-Untersuchung der Entwicklung von Conpreisen von 2001 auf 2002		
Kathe, Peter	Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen	Diplomarbeit im Fachbereich Sozialwesen, FH Bielefeld; hrsg. vom CFS e.V., Friedberg, 1987	Eine Diplomarbeit über das Thema Rollenspiel, Online Version (420K).
Kathe, Peter	Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen	Diplomarbeit im Fachbereich Sozialwesen, FH Bielefeld; hrsg. vom CFS e.V., Friedberg, 1987	Eine Diplomarbeit über das Thema Rollenspiel, ZIP-Datei (283K).
Knopf, Tilmann	Fantasy-Rollenspiele - eine Herausforderung für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Analyse und Ansätze für den Umgang mit dem Problemkreis	Praxisarbeit im 2. Lehrvikariatsjahr, Salzburg, Mai 1996	Online-Version
Knopf, Tilmann	Fantasy-Rollenspiele - eine Herausforderung für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Analyse und Ansätze für den Umgang mit dem Problemkreis	Praxisarbeit im 2. Lehrvikariatsjahr, Salzburg, Mai 1996	ZIP-Datei(421K)
Leeds, Stuart M.	Personality, Belief in the Paranormal, and Involvement with Satanic Practices Among Young Adult Males: Dabblers Versus Gamers	Cultic Studies Journal, Psychological Manipulation and Society, Vol. 12, No. 2, 1995	
Meier, Florian	Das Live-Rollenspiel: Die Kieler Szene als Beispiel jugendlicher Vergemeinschaftung Auf der Suche nach Erlebnisräumen		Magisterarbeit an der Philosophischen Fakultät Kiel
Mencher, Kenneth	Fantasy Role Playing Games: Good for You		über Rollenspiel und Medien
Meves, Helge	Das falsche Spiel mit der Gewalt	in der Zeitschrift Telepolis	Der Artikel befasst sich mit der Behauptung, dass Gewalt enthaltende Spiele die Gewaltbereitschaft der Spieler außerhalb des Spiels schüren.
Mulcahy, Jennifer K.	Role Playing Characters and the Self	Anthropologische Studie von 1997, leider nicht veröffentlicht	befasst sich u.a. mit dem Thema "Frau und Rollenspiel"
Neupert, Sikko	Diplomarbeit im Bereich Touristik	Diplomarbeit aus dem Jahr 2002	

Riesner, Stefan	Pädagogische und politische Aspekte des Live-Rollenspiels als Teil einer freiheitlich orientierten Jugendarbeit	Diplomarbeit	
Ritter, Hermann	Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen bei Jugendlichen: neue Formen der Gruppenarbeit?	Diplomarbeit	
Saligmann, Astrid und Schwäbig, Stefan	Soziologischer Fragebogen im Rahmen einer praktischen Studienarbeit	leider nur der Fragebogen	
Savoie, Pierre, M.Sc.	Tracts unsuspecting people read		
Savoie, Pierre, M.Sc.	TV movies against D&D		
Schmid, Dr. Jeannette	Fantasy-Rollenspiel: Gefahren und Chancen	Vortrag auf Einladung des Realschullehrerverbandes und der VHS Schwäbisch-Hall am 4.5.1995	Ein sehr guter Vortrag einer Psychologin, die auf die positiven und die negativen Effekte des Rollenspiels eingeht, und auch gängige Vorurteile aufgreift. Meiner Ansicht nach einer der besten Artikel, wenn man sich kritisch mit Live-Rollenspiel auseinandersetzen will.
Schmid, Dr. Jeannette	Persönlichkeitsfaktoren bei Fantasy-Rollenspielern – eine empirische Studie	Psychosoziales Institut der Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, 27.4.1995	
Stackpole, Michael A.	The Pulling Report	Phoenix, AZ, 1990	Michael Stackpole beschäftigt sich vor allem mit BADD (Bothered about AD&D) und der Gründerin Patricia Puling, um dann auf gängige Vorurteile (z.B. Satanismus) einzugehen.
Walton, William J.	Role-Playing Games: The Stigmas and Benefits		Essay über die guten und die gefährlichen Seiten des Rollenspiels
Walton, William J.	The Myths About RPGs		
Wiesler, Andre	Gewalt im Rollenspiel	Envoyer 3/2003	
Young, M. Joseph	Confessions of a D&D Addict - A conservative Christian defends RPGs		Ein konservativer Christ verteidigt sein Hobby. Hintergrund: in Amerika gibt es Angriffe radikaler Christen gegen Rollenspiel.

Lobhudeleien, Schmähschriften und sonstiges

Autor	Titel	in	Anmerkung
	Press release form Washington		
???	I have that some Christians are opposed to D&D. On what ground?		
???	William J. Walton		Abschrift einer US-Fernsehsendung von 1996
BRAVO	BRAVO Fotostory: Falsches Spiel um die Liebe		Na ja ...
Breakaway Magazine	Playing with dragon fire		Eine "wahre Geschichte" über ein Rollenspiel ...
Cale, Charney	The Real Truth About Dungeons & Dragons		
Chick, Jack T.	Dark Dungeons	auf chick.com	was von einer schlechten Soap-Opera und ist eher traurig. Das Traurigste daran ist, daß damit eine christliche Kirche für sich werben will...
Christian Gamers Society	Christian Gamers Society		Eine christliche Spieler-Vereinigung; "Christians have too long allowed non-Christians to dominate the imaginal world of role-playing"
Educational Research Analysts	Dungeons and Dragons - Concerns for the christian		
Erdmann, Jörg	J. R. R. Tolkien und die Welt von Mitteleerde		eine Facharbeit über Tolkien
Game Manufacturers Association	Questions and Answers about Roleplaying Games		
Game Manufacturers Association	Dealing with Parents		
Game Of Satan	Game of Satan		Teufels

Hately, Shaun	The Disappearance of James Dallas Egbert III: part 1		Ein Rollenspieler verschwand ... in den USA ein großes Medienspektakel, sein...
Hately, Shaun	The Disappearance of James Dallas Egbert III: part 2		Ein Rollenspieler verschwand ... in den USA ein großes Medienspektakel, sein...
logosresourcepages.org	Dungeons and Dragons - Concerns for the Christian		
Molitor, Darren	Dungeons & Dragons - Overview		Ein Verbrecher macht D&D für seine Tat verantwortlich.
Phantastic Avenue	Gewalt im Rollenspiel		
Religious Tolerance.org	Dungeons and Dragons and other fantasy role-playing games		gute Literatur-Liste
Schaller, Geoffrey J.	Geoffs Rant about Games and the Media		
Schnoebelen, William	Straight Talk on Dungeons and Dragons	auf chick.com	Ein Traktat gegen Rollenspiele, passend zu Dark Dungeons

Links zu anderen Sammlern

- [Allerland-Ausschnitte](#): Einige Ausschnitte über BSP: bitte auf Pressestimmen auf ihrer Seite klicken.
- [Arioch](#): Presseartikel zum Thema Rollenspiel in Österreich
- [Condra](#): Artikel über LARPs des Vereins
- [Die Traumjäger](#): einige wissenschaftliche Artikel
- [Die Welt des Larp](#): Private Page von Florian Hoffmann. Hier liegt ein Artikel der Berliner Zeitung - Erscheinungsdatum leider unbekannt.
- [Heligonia in den Medien](#): Artikel über Heligonia
- [Hort der Phantasie e.V.](#): Hier findet Ihr einige Zeitungsartikel, die leider abgescannt und ziemlich unleserlich sind.
- [Legende e.V.](#): Der Verein Legende e.V. hat eine große Sammlung an Zeitungsberichten angelegt und nennt dazu weitere Quellen.
- [NERO](#): Artikel über Live-Rollenspiel in England
- [Rollenspielportal - Studien](#)
- [rpgstudies.net](#): Die wohl umfangreichste Sammlung aus deutschen Landen.
- [The Escapist Archives](#): Sehr ausführlich. Der Bereich "Case-Specific Articles" enthält Artikel über verschiedene Verbrechen enthalten sind, die mit Rollenspiel in Verbindung gebracht werden - und wenn auch nur das Opfer rollenspielte.

Zeitungsartikel eintragen

Einfach nur folgendes Formular ausfüllen, OK drücken, und ab geht es.

Falls wir einen Artikel hier drauflegen sollen, müßt du uns einfach nur eine [Mail](#) schicken. Aber bitte unter 200 Kilobyte bleiben!

Zeitung / Zeitschrift	<input type="text"/>
Datum	<input type="text"/>
Titel des Artikels	<input type="text"/>
HTML-Adresse	<input type="text"/>
Kurzbeschreibung: was steht denn da drin, ist es positiv oder negativ, etc. (höchstens 500 Worte)	<input type="text"/>
Dein Name und deine Email-Adresse (falls du nicht anonym bleiben willst.)	<input type="text"/>
<input type="button" value="Absenden"/>	

Locations

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Querschnittsthemen

Hier sind Themen gesammelt, die irgendwie zu keinem Kapitel wirklich dazugehören. Beispielsweise geht es hier darum, wie man bestimmte Dinge (z.B. Schlösser) darstellen kann, oder wie man mit Gewalt auf CONs umgehen kann.

- [Gewalt auf LARPs](#)
- [Homepagebau](#)
- [VerhaltensCodex für NSCs](#)
- [10 Punkte für den engagierten SC](#)
- [VerhaltensCodex für SLs](#)
- [Was erwarten wir von Spielern? \(von der Söderland-Orga\)](#)
- [Darstellungsweisen](#)
- [verschiedene Essays](#)
- [kleine Ideen am Rande](#)
- [Möglichkeiten der Tavernenbezahlung](#)

Gewalt auf LARPs

Man sollte ja eigentlich denken, LARPer sind vernünftige Menschen ... aber warum sollten sie anders als andere Leute sein. Es kommt vor, daß Leute durchdrehen. Das ist im Alltag so, warum sollte es im LARP anders sein. Auf LARPs ist es durchaus schon vorgekommen, daß jemand eine richtige Waffe (Messer) gezogen hat. Keine Panik: auf dem Frankfurter Hauptbahnhof waren die Chancen dafür bis vor der Installation der Überwachungsanlagen 100mal so groß. Das Problem ist: wenn man in der Situation ist, dann gibt es keine 100% seligmachende Methode, sondern nur Tipps, die man je nach Lage verwenden kann. Es kommt auch drauf an, ob derjenige wirklich eine Waffe zieht, jemanden tödlich angreift oder "nur" droht. Bei einfachen Fällen:

- Manchmal reicht ein scharfes Wort schon aus, das die Leute mit dem Mist aufhören.
- Verweist den Störenfried vom CON.

Bei schwereren Fällen:

- Macht es einfach wie es jeder andere Bundesbürger machen sollte: ruft die Polizei. Denkt aber daran: die brauchen auch ein paar Minuten, um vorbeizukommen. (Anmerkung: Polizei rufen ist übrigens ein gutes Beispiel für sinnvolle Zivilcourage. Es gehört ein bißchen Mut dazu, da in den meisten Szenen das Polizei rufen ja verpönt ist. Es ist aber sinnvoller, jemand zu rufen, der sich damit auskennt, als mit falscher Zivilcourage z.B. ins Messer zu rennen.)

Bei leichten und schweren Fällen:

- Es ist (wenn möglich) sinnvoll, zunächst das Opfer zu entfernen! Es ist vielleicht einleuchtender, irgendwas mit dem Täter anzufangen, aber das Opfer ist häufig einfacher zu beeinflussen. Und ohne Opfer ist der Täter auch etwas irritiert.
- Neben dem Opfer entfernen auch Opfer helfen: es ist häufig so, daß alles sich auf den Täter fokussiert. Auf deutsch: das A...loch steht im Mittelpunkt. Dabei ist es genauso wichtig, dem Opfer zu helfen. Das heißt - wenn nötig: erste Hilfe leisten, seelischen Beistand bieten (ne Tasse Tee kann übrigens helfen, und zuhören sowieso).
- Paradoxe Reaktionen, die der andere nicht erwartet, können hilfreich sein. Dabei darf der Täter sich allerdings nicht angegriffen fühlen. Zum Beispiel ist eine paradoxe Reaktion, wenn man über sich selbst einen Witz macht. Seid kreativ, dadurch entsteht ein Überraschungseffekt.
- Achtet auf eure Körpersprache, sie sollte nicht bedrohlich wirken, aber auch nicht anzeigen, daß ihr auch ein Opfer sein könntet. Versucht nicht, in den privaten Bereich des Täters einzudringen (d.h.: Mindestabstand ausgestreckter Arm).
- Reden hilft manchmal. Versucht, ein Gespräch mit demjenigen anzufangen. Vermeidet dabei aber, ihn zu provozieren. Also: schön ruhig bleiben. Und tatsächlich auch zuhören. Wenn ihr nicht dem anderen zuhört, glaubt der (berechtigterweise) nicht, daß ihr mit ihm sprecht.

Nicht nur für Gewalt auf CONs, auch für Verhalten in Gefahrensituationen des täglichen Lebens kann ich die Schrift [Verhaltensempfehlungen für Konfliktsituationen](#) der Hamburger Behörde für Inneres/Landesamt für Verfassungsschutz empfehlen. Da raus kommt auch der wichtigste Tipp: **Helft, aber bringt euch nicht selbst in Gefahr!**

- [Schweigen \(Text von Corinna Kaufmann\)](#)

Schweigen (Text von Corinna Kaufmann)

Schweigen. Man sollte zu vielen Sachen besser schweigen, als sie hochzuspielen.

Es werden immer viele wueste Geschichten erzaehlt ueber das, was auf Cons passiert ist. Das faengt an bei dem Feuerball, der eine rote Billardkugel war, geht ueber den Bogenschuetzen, der echte Pfeile benutzt und endet bei Menschen die reale, scharfe Messer ziehen.

Vermutlich ist vieles davon nicht wahr. Entspringt einem lustigen Abend und schaukelt im Lauf der Zeit hoch zu einer „wilden Geschichte“. Und es gibt sogar Menschen, die sie glauben. Die einen erzaehlen, die anderen sitzen staunend und sagen „Das ist mir noch nie passiert!“

Mit Gewalt ist das auch so. Larper verherrlichen Gewalt nicht, auch wenn Gewalt ein integraler Bestandteil des Spiels ist. Es ist ein Spiel. Im wirklichen Leben haben sich die meisten immer sehr gegen Gewaltausübung entschieden – koennte man denken. Und es stimmt wahrscheinlich.

Manche Sachen sind gefaehrlicher als andere. Rugby ist gefaehrlicher als Spaziergehen – ausser man versucht letzteres auf der Autobahn. Da kann schon was passieren. Das weiss auch jeder. Wer mitmacht, nimmt das Risiko in Kauf. Und es passiert ja offenbar auch nichts schlimmes, oder hat jemand was erzaehlt? Mitmachen ist alles. Wer mitmacht, hat zugestimmt. Gut manchmal war er nicht so wirklich vorbereitet, aber das ist der Kick.

Ich habe mich daran gewoehnt, dass viele Kämpfe sehr unkontrolliert sind. Wirkliche Unfaelle sind selten. Blaue Flecke zaehlen nicht, weil wir Kaempfer naemlich was aushalten. Und Du solltest das auch. Jedes Dojo hat normalerweise einen Helden, der es schafft sie immer in die Fresse zu kriegen und das toll findet. Der ist naemlich dann hart. Wir hatten einen dabei, der hatte immer tolle neue Ideen und ist dann verhaen worden.

Das hat mich nicht so gestört. Der hatte auch nichts dagegen, wenn man seinen Schlag mal nicht abgestoppt hat oder so. Machen Straßenkämpfer ja auch nicht – und es macht hart. Auch das hat mich nicht gestört. Mich haette es aber sehr gestört, wenn er für mich bestimmt haette, dass mir das genauso gehen muss. Das ist naemlich verdammt noch mal meine Entscheidung. Und ich denke, ich darf auch mal ohne Rüstung kämpfen (z.B. weil sie intime kaputt ist, weil ich die xhunder Euro nicht habe, weil ich es gerne moechte) ohne von anderen Leuten zu Klump geschlagen zu werden. Die haben naemlich meistens Ruestung an und tragen das geringere Risiko. Im Uebrigen ist es interessant mal zu gucken, wie viele Ruestungen sehr wenig auf scharfe Kanten und schlecht geschlossene Ringe ueberprueft werden – vorstehende Zapfen und so. Ist ja nie was passiert, nicht wahr? Hat ja keiner erzaehlt...

Es ist ja auch primaer mein Problem als Fussgaenger, wenn mich das Auto auf dem Zebrastreifen ueberfaehrt, dann kann ich noch so lange recht gehabt haben mit meinem blinden loslaufen. Ich kann jetzt aber auch nicht alle Zebrastreifen meiden. Oder immer auf einer Straßenseite bleiben oder einfach selber nur noch autofahren. Es muss auch gehen, dass der Autofahrer ein bißchen aufpasst. Dat is beim Kaempfen genauso. Und umgekehrt, wenn ich einen Helm trage, bei dem ich moechte, dass jeder Idiot darauf schlaegt mit seinem Knueppel, dann mach ich ein Schild dran. Das kann doch so schwer nicht sein. Ich weigere mich auch, mich fuer ein Weichei zu halten, nur weil Mr. oder Mrs. X mich mit seinem/i ihrem Schild leidenschaftlich zwischen Baum oder Mauer und 150 kg Lebendgewicht einklemmt – und ich darf das auch sagen.

Ich muss das nicht hinnehmen. Ich darf das auch Scheisse finden, wenn jemand vorbei kommt und meint: Hey fuehl Dich geschaendet! - Fuehl Du Dich doch geschaendet, Armleuchter...

Manchmal frage ich mich, wer hat eigentlich jetzt was davon, von dem was hier passiert? Zum Beispiel wie ist denn das mit der Folter. Wie intim findet man das denn, wenn man einen Gefolterten spielen soll? Wird man denn von den anderen gefragt, ob das o.k. ist? Mir hat mal jemand erzaehlt, er waere auf einem Con Intime gefoltert worden. Alles von Kumpels – Leuten, die er gut kannte. Sie haben ihn vorher gefragt und es war o.k. Es kamen aber Leute dazu, die er nicht leiden konnte. Und er hat sich nicht wohl gefuehlt halb ausgezogen hilflos und gedemuetigt zu spielen in Gegenwart von Menschen, die er nicht mag.

Was haette er denn jetzt machen sollen, sagen – eh, die beiden mag ich nicht, jetzt finde ich das scheisse. Er wusste auch nicht, dass die dazu kommen und vorher war alles o.k.

Alles in Allem finden sich immer Leute, die gewisse Dinge fuer toll und hart halten. Und wer kein gutes Selbstbewusstsein hat, der denkt erstmal, es ist seine Schwaeche. Wie praktisch. Die Menschen, die vieles hart finden, sind oft auch nicht in der Situation des Opfers. Sie sind Unbeteiligte, oder auch schon mal auf Taeterseite. Sicher manche von ihnen waren schon Opfer und es war einfach kein Problem fuer sie.

Von anderen zu erwarten, dass sie meine Stärken teilen, ist arrogant. Ich wollte nicht so gemessen werden. Es gibt auch kein allgemeines Gesetz fuer den coolen Larper. Viele haben auch einfach nur eine gute Lobby. Und warum weiss niemand mehr so genau. Gut koennte sein, was sich gut anfühlt und anderen nicht schadet, sie beieinträchtigt, oder ihnen weh tut. Das wissen wahrscheinlich aber am ehesten die anderen. Wenn jemand in einen Raum reinkommt, dort erstmal rumprohlt und aggressiv ist, beeinträchtigt mich das vielleicht. Ich will, dass er damit aufhoert oder woanders weiter macht. Das ist mein Recht. Wir sollten das klaeren. Es ist auch sein Recht, mit mir soetwas zu klaeren, wenn ich das tue. Im Allgemeinen heisst das Sozialverhalten. Reden und Dinge klaeren. Sozialverhalten kann auch heissen zu gehen in einer Situation. Es kann aber nicht heissen unsoziales Verhalten wie Ruecksichtslosigkeit totzuschweigen. Man muss ja nicht alles gleich klaeren.

Gewalt. Sie ist im Larp vorhanden, und wie böse Kritiker behaupten von mir und Carsten sehr gerne ein bißchen herbei geredet worden. Wir sind naemlich uebersensibel. Tatsache ist. Gewalt ist da, wo Menschen sind. Und damit ist sie im Larp vorhanden. Es gibt sie in Form von sprachlicher und von körperlicher Gewalt.

Sie entsteht unter anderem durch mangelnde Kontrolle, fehlenden Respekt, Selbstueberschaetzung und Ruecksichtslosigkeit und leider auch durch das Beduerfnis nach Macht ueber andere.

Den meisten Formen von Gewalt kann man ganz einfach beikommen. Man erinnert sich ab und zu selber da dran, dass man ein ganz schoener Idiot sein kann, sucht sich Freunde, die einen daran erinnern, macht sich mal ein bißchen klar, dass man selber auch Schwaechen hat und andere das auch haben duerfen.

Und dann geht man vielleicht einfach aus dem Kampf, wenn man jemand anderen einfach verpruegeln will, weil er schon dreimal den Kopf getroffen hat, und man geht aus dem Spiel, wenn man staendig nur Koepfe trifft. Man rechnet einfach mal damit, dass der andere einen nicht unbedingt sieht, und fuer den Bodycheck mit der Ruestung keinen Antrag ausgefuellt hat. Im normalen Leben finden wir die Leute doch auch Scheisse, die sich an der Schwaeche anderer aufbauen.

Wenn alles nur ein Spiel ist, kann ich auch gehen, wenn ich sehe, dass der andere mit dem Tod seines Charakters nicht umgehen koennen wird, ist es eh sinnlos, seinen Charakter kaputt zu machen. Wem gibt das denn noch was?

Vielleicht hat der sich uebernommen.

Und Rollenkonsequenz. Naja ist schwierig. Der Trick liegt darin, einen Kompromiss zu suchen.

Und was, wenn ich selber der Dumme bin und den anderen verletzt habe?

Dann muss ich zusehen, dass ich das ausraeume. Das ist mein Mitspieler.

Man macht Menschen nicht fertig. Man sollte sich auch selber nicht fertig machen.

Und manchmal geht etwas zu weit. Ganz leise faengt das an. So ist das oft mit Gewalt. Man merkt naemlich nicht sofort, was vorgeht. Irgendwann fragt man sich vielleicht, „hey, was passiert hier? Sag mal der geilts sich doch daran auf, dass der hier der staerkere ist, oder spielt der das nur? Muss ich das jetzt mitspielen, bin ich sonst ein schlechter Rollenspieler?“

Oder man denkt: „Das ist doch jetzt nicht wahr. Das macht die doch nicht wirklich...“ Dann muss man lernen was zu sagen. Aber man ist auch nicht auf einmal der Täter, nur weil man nichts gesagt hat. Gewisse Grenzen sind gemeinhin bekannt. (Zum Beispiel, dass man andern keine Schmerzen verursacht und auch das Risiko nicht eingeht, ihnen Schmerzen zu verursachen – so bei realen Fesselungen und so was. Und dass man Menschen nicht demuetigt.) Nur weil das Opfer sich so ueberfahren fuehlt, dass es nicht direkt um Hilfe schreit, wird Unrecht noch lange nicht Recht. Und das sollten auch Opfer wissen. Die fuehlen sich naemlich nachher gerne auch noch schuldig dafuer, dass sie in ihrer Naivitaet oder ihrer Ueberraschung zugelassen haben, dass sowas passiert.

Und dann kommen wir zuletzt zum Thema Straftaten. Wie gut befreundet muss ich denn mit jemandem sein, damit ich dulde, dass der jemand anderen verletzt? Dass er ihm oder ihr die Freiheit nimmt, weh tut und sich an seinem Machtgefuehl aufgeilt? Tja. Das gibt es natuerlich nicht. Also darueber spricht doch keiner. Ich persoenlich wuerde ja auch kein Schild an die Tuer haengen, wenn mir sowas passiert waere. Leider passiert es. Habe ich auch nicht geglaubt.

Mir wuerde kein Mensch einfallen, dem ich das zutrauen wuerde, oder?

Aber wenn das dann mal passiert, dann darf man nicht schweigen. Wer von uns wuerde einem anderen sowas antun? Niemand. Ein einzelner. Und der verschwindet, weil die meisten nicht dabei waren, und wir schweigen. Vielleicht war ja auch alles ganz anders. -

Das geht aber nicht. Das Opfer wird naemlich weglaufen und denken es muss jetzt auch schweigen. Tun naemlich alle. Und vielleicht hat der Taeter auch seinen Verstand wieder gefunden und gesagt, er wollte das nicht.

Und wir schweigen. Als waere nichts passiert. Weil nicht ist, was nicht sein darf. Es ist ja nur ein Einzelfall. Muss man kein Phaenomen draus machen. Das Opfer wird nicht mehr spielen, vielleicht. Ist auch besser, kann ihm das nicht nochmal passieren. Das ist der Sinn, dass die, denen wehgetan wird, auch noch das Feld raeumen muessen. Und wir schweigen. Was will ich von uns?

Ich bin selbst kein Held. Ich lasse mich auch leicht provozieren. Ich muss ein bißchen mehr auf mich aufpassen, dass ich andere nicht nur durch meine Brille sehe. Dass ich eine boese Bemerkung schlucke. Und dass ich da bin, wenn jemand anderem wehgetan wird. Und dass ich da nicht schweige.

Und dass ich andere bitte, auch da zu sein und nicht den Mund zu halten.

Das waere jedenfalls meine Idee.

Corinna

Homepagebau

Die meisten LARP-Vereine und Veranstalter haben eine Homepage, und die meisten Neulinge machen auch eine. Leider passieren dabei meistens die gleichen Fehler... und die gleichen Fragen tauchen auf wie z.B. "Ja, wo soll die Homepage denn hin?"

Das Homepage-Special ist momentan noch im Aufbau, aber ich halte es für sinnvoll, dass der bisherige Part schon mal lesbar (und kommentierbar) ist.

- [Einleitung - oder: Was wollen wir?](#)
- [Kritisches](#)
- [Urheberprobleme](#)
- [Rechtliches](#)

Einleitung - oder: Was wollen wir?

"Was wollen wir mit der Seite erreichen?"

Das ist eigentlich der Satz, der hinter jedem Feature der Internetseite stehen sollte. Es kann kein Patentrezept für Homepages geben, da nicht alle den gleichen Zweck verfolgen.

Provider und Webspace

Irgendwo muss man die Homepage auch unterbringen... heise.de

Auch hier kommt es wieder drauf an, was man will:

1. Wie gross soll die Homepage werden (wieviele Megabytes)? Besonders mit Bildern oder Sounds wird sie immens grösser.
2. Welche Features brauche ich? Seiten mit phpNuke setzen zum Beispiel php voraus. Andere Leute arbeiten gerne mit Datenbanken (z.B. larp-planung.de hat eine kleine Datenbank im Hintergrund).
3. Mit oder ohne Werbung? Viele kostenlosen Seiten werden durch Werbung finanziert, dann poppt z.B. ein kleines "Sponsoren"-Fenster auf, immer wenn Leute eure Seite besuchen.

Domainname

Sinnvoll, ist es auch, einen Domainnamen zu nehmen. Ein Domainname ist das erste, was ihr in einer URL seht. Bei der Seite <http://www.soederland.de/s8/index.html> z.B. ist soederland.de der Domainname. Ein Domainname erleichtert vieles. Wie gerne tippt jemand <http://www.bohnenstroh/peter/soederland/index.html> ein? <http://www.soederland.de> ist da um einiges kürzer und damit auch besser merkbar.

Kritisches

Als Purist bin ich eigentlich der Meinung, Flash und Shockwave gehörten in die hinterste Ecke verbannt. Diese brauchen nämlich unnötig Speicher und nerven meistens nur. Ich gebe allerdings zu, dass viele Leute so etwas mögen.

Axiome: Die Homepage sollte

- Für jeden zugänglich sein, der sich dafür interessiert.
- Leichten Zugang zu allen wichtigen Informationen bieten.

Damit entfallen beispielsweise Flash-Menüs, weil nicht alle Leute Flash installiert haben und nichts frustrierender ist, als auf einer Seite nichts angucken zu können - nur weil man Flash nicht installiert hat. Flash-Spielereien dürfen natürlich sein, z.B. das "So stelle ich mir mein CON vor-Flash-Filmchen", bei dem zwei Strichmännchen den Drachen töten. Es muss nur möglich sein für Leute ohne Flash, auf der Seite zu navigieren und die nötigen Infos angucken zu können.

Man sollte unterlassen, Seiten speziell für Internet Explorer oder Netscape auszurichten. Damit kann man mehr als 20% des Zielpublikums erstmal aussperren. Noch schlimmer sind Aussagen wie "Benutzen Sie zum Anschauen bitte den Internet Explorer". Damit sagt man dem Besucher, dass er etwas falsch macht, den falschen Browser benutzt...

Flash

Mit den Axiomen entfallen beispielsweise Flash-Menus, weil nicht alle Leute Flash installiert haben und nichts Frustrierender ist, als auf einer Seite nichts angucken zu können - nur weil man Flash nicht installiert hat. Flash-Spielereien dürfen natürlich sein, z.B. das "So stelle ich mir mein CON vor-Flash-Filmchen", bei dem zwei Strichmännchen den Drachen töten. Es muss nur möglich sein für Leute ohne Flash, auf der Seite zu navigieren und die nötigen Infos angucken zu können.

Musik

Musikstücke sind häufig eine schöne Untermalung, allerdings sollte man zwei Sachen bedenken:

1. Es gibt Leute, die auf der Arbeit sich Sachen angucken, und die wollen vielleicht ungerne den Chef oder Kollegen mit Musik vom Büroschlaf wecken. Insofern müsste die Musik einen An/Aus-Schalter haben.
2. Wenn das Musikstück wie häufig auf Webseiten immer wieder wiederholt wird, kann es sehr nerven. Tipp: hört euch eine Stunde lang in einer Schleife das Stück an, wenn es dann auf die Nerven geht, hat es nix auf der Seite zu suchen (oder sollte nicht in Wiederholung laufen).

Urheberprobleme

Markennamen

Zum Thema Internet-Recht steht schon vieles unter Markenrecht und Internetrecht. Nochmal kurz zusammengefasst die essentiellen Dinge aus den beiden Artikeln:

- Nehmt keine bekannten Namen als Domain. Aldi.de oder Mercedes.org sind tabu! Das gleiche gilt für Ähnlichschreibweisen wie Aldü.de oder Märcedes.org.
- Setzt keine Disclaimer "Wir übernehmen für Links keine Verantwortung."
- Ladet fremde Seiten nicht einfach in eure Frame hinein.
- Beleidigt niemanden.

Wichtig ist ausserdem, dass ihr ein Impressum einbaut, wenn ihr irgendwas anbietet (z.B. CONs). Für z.B. eine Seite, die einfach nur eure Gruppe vorstellt, die zu irgendwelchen CONs geht, braucht ihr kein Impressum. Falls ihr redaktionelle Inhalte bietet, oder einen CON veranstaltet, braucht ihr es. Dabei ist nicht bei jeder Seite klar, ob ein Impressum sein muss. Es schadet aber auch nix, deswegen besser einfach eins einbauen. Das Impressum muss einige Voraussetzungen erfüllen. Z.B. sollten Vereine nicht ihre Umsatzsteuernummer vergessen ... Glücklicherweise gibt es einen Impressumsbaugenerator bei netlaw.de. Achtung: ein fehlendes Impressum kann zu Bußgeldern führen, die die Landesmedienanstalten einziehen. Das Impressum sollte übrigens einfach erreichbar sein, am besten über einen Link "Impressum" auf der ersten Seite.

Mehr zu Homepage und Recht gibt es unter internet-law.de, domain-recht.de, domainrecht.de und domainrecht-im-net.de.

Bilder

Bilder sind herrlich, um die Homepage etwas aufzupolieren. Also kopiere ich mir ein paar schöne Bilder aus dem Netz und setze sie ein. Und begehe damit nicht nur eine Urheberrechtsverletzung, sondern bin auch ein Parasit. Die meisten Künstler geben sich nämlich sehr viel Mühe für ihre Bilder und wollen nicht unbedingt, dass die jeder auf seine Homepage packt. Gleiches gilt übrigens auch für Geschichten und Gedichte, Musikstücke etc.

Muss man deswegen auf fremde Bilder verzichten? Nein. Es gibt Bilder, die nicht geschützt sind, weil sie a) zu alt sind oder b) von Leuten frei zur Verfügung gestellt werden. Es gibt im Netz einige Seiten, die frei zu benutzende Bilder anbieten. Und wenn euch ein Bild von einem Künstler so gut gefällt, dass ihr trotz Verbotes das Bild auf der Seite nutzen wollt: fragt einfach nach. Höflichen Nachfragen gegenüber sind viele Leute aufgeschlossen gegenüber. Klagen aufgrund verletzten Urheberrechts auf Homepages sind sehr selten, eher kriegt man eine bitterböse Email von einem Künstler oder dessen Manager. Trotzdem: lasst den Leuten ihr Zeit und fragt vorher nach, das kostet weniger. Bei Musikstücken ist es anders: wenn ihr ein bekanntes Musikstück benutzt und aus irgendwelchen Gründen kriegt das die GEMA mit, dürft ihr 25 Euro pro Monat bezahlen...

Rechtliches

Anmeldungen über das Netz

Con-Anmeldungen über das Netz sind ein schwieriges Thema. Dabei gibt es zwei Arten: 1. Anmeldung per email, 2. Anmeldung über ein Web-Formular.

Leider sind Emails rechtlich nicht so toll durchgeregelt wie das meiste in unserem Start. Die Tendenz der deutschen Justiz geht momentan dahin, dass Emails nur bedingt als Beweismittel anerkannt werden, da sehr schwer nachgewiesen werden kann, dass die Email wirklich vom Absender versendet wurde. Es gibt allerdings Ausnahmen: wenn neben der Email kongruentes Verhalten beim Teilnehmer vorliegt, der zum Beispiel den erforderlichen Geldbetrag überweist, nachdem er die Anmeldeungs-Email geschrieben hat, kann die Email als Beweis herhalten.

Insofern: ihr könnt natürlich Email-Anmeldungen zulassen, seit dann aber in rechtlicher Position sehr geschwächt. Wenn der Teilnehmer nicht kommt,

Anders ist es bei Web-Formularen. Diese können tatsächlich als Beweis gelten, aber auch da gibt Stolperfallen.

HIER IST LEIDER NOCH EIN TODO-BEREICH

Wichtig ist die Einbeziehung der AGB (Allgemeine Geschäftsbedingungen). Es muss für den "Kunden" möglich sein, die AGB vorher anzusehen. Sie müssen also höchstens einen Mausklick entfernt auf der Seite vorliegen. Ausserdem muss der Kunde bestätigen, dass er die AGB angesehen hat. Eine

gute Möglichkeit wird auf vielen Seiten genutzt: der Kunde muss abhaken, dass er die AGB akzeptiert. Beispielsweise:

Ich habe die [AGB](#) des Veranstalter gelesen und akzeptiere diese.

Wenn der Kunde das Kreuzchen nicht setzt, wird die Anmeldung nicht losgeschickt, sondern die Seite erscheint nochmal mit der Aufforderung "Sie haben die AGB noch nicht akzeptiert, ohne diese geht es nicht".

TODO: Gilt das Fernabsatzgesetz? Auswirkungen?

Datenschutz

Das Datenschutzgesetz besagt im Kern, dass Daten über andere Personen nur solange und in der Form gespeichert werden dürfen, wie es für das Geschäftsverhältnis notwendig ist. Das würde für CONs z.B. bedeuten, dass

Die Kundendaten dürfen auch nicht weitergegeben werden, ausser der Kunde willigt ein. Das bedeutet z.B., dass ihr ohne vorherige Klärung nicht die Adressenlisten an einen anderen Veranstalter weitergeben dürft. Genauso dürft ihr nicht auf die Homepage eine Liste mit den Adressen der Leute stellen (z.B. damit sie sich vor oder nach dem CON kontaktieren können), ohne dass diese eingewilligt haben.

weiterführende Links

Mehr zu Homepage und Recht gibt es unter [Recht der Homepage](#), [internet-law.de](#), [domain-recht.de](#), [domainrecht.de](#) und [domainrecht-im-net.de](#).

Impressum

Wichtig ist, dass ihr ein Impressum einbaut, wenn ihr irgendwas anbietet (z.B. CONs). Für z.B. eine Seite, die einfach nur eure Gruppe vorstellt, die zu irgendwelchen CONs geht, braucht ihr kein Impressum. Falls ihr redaktionelle Inhalte bietet, oder einen CON veranstaltet, braucht ihr es. Dabei ist nicht bei jeder Seite klar, ob ein Impressum sein muss. Es schadet aber auch nix, deswegen besser einfach eins einbauen. Das Impressum muss einige Voraussetzungen erfüllen. Z.B. sollten Vereine nicht ihre Umsatzsteuer Nummer vergessen ... Glücklicherweise gibt es einen [Impressumsbaugenerator](#) bei netlaw.de. Achtung: ein fehlendes Impressum kann zu Bußgeldern führen, die die Landesmedienanstalten einziehen. Das Impressum sollte übrigens einfach erreichbar sein, am besten über einen Button "Impressum" auf der ersten Seite. Ins Impressum gehören: Adresse mit Telefonnummer, Emailadresse, vertretungsberechtigte Personen (z.B. Vereinsvorstand), Infos über Eintragungen ins Registergericht, Umsatzsteuer Nummer, Verantwortlicher im Sinne des Presserechts. **Beispiel:**

VLAD e. V.
Am Weinberg 13
32756 Detmold
05231/34042
spam@soederland.de
www.soederland.de

Vertretungsberechtigter Vorstand**: Oliver Loheit, Helge Sinn
Registergericht: Amtsgericht Detmold
Registernummer: XX 4342 X

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gemäß § 27 a Umsatzsteuergesetz: w3/34/234
Inhaltlich Verantwortlicher gemäß § 6 MStV: Carsten Thureau

VerhaltensCodex für NSCs

Von einem NSC auf einem Con wird viel verlangt. Zum einen spielt man nicht seinen Spielercharakter, sondern muß etwas spielen, was sich ein anderer ausgedacht hat. Zum anderen soll man diesen Charakter aber natürlich so gut spielen, als ob es ein Spielercharakter wäre.

Das geht aber fast gar nicht, weil man ihn entweder sehr schnell aufgeben muß, oder auch weil man immer bereit sein muß, ihn plötzlich und unerwartet zu verlieren, wenn die Gegebenheiten oder die SL es so verlangen.

Wenn man es schafft, diese Auflagen zu erfüllen, gleichzeitig mit dem Streß dabei klar kommt und auch noch Spaß dabei hat, ist die Sache glänzend gelaufen.

Wenn man SC ist, hat man es einfacher. Man geht davon aus, oder hofft, daß die NSCs ihre Sache gut machen, das beherrschen, was oben beschrieben ist und man einen Riesenspaß hat.

Erinnert Euch bitte daran, was Ihr für ein Spiel von den NSCs erwarten würdet, wenn Ihr Spieler wäret und gebt Eurer Bestes, dann kann der Erfolg nicht mehr weit sein.

Und denkt bitte daran, daß wir alle auf dem Con sind um zu spielen.

In dieser Hinsicht:

DANKE, DASS DU NSC MACHST.

10 Punkte für den engagierten NSC

1. Wir spielen keine Vergewaltigungsszenen auf unseren CONs!

Sie werden auch nicht angedeutet. Bsp.: Fühl Dich geschändet! etc. Das gilt übrigens für beide Geschlechter.
Wir benutzen auch keine Realwaffen, auch nicht in ungefährlichen Situationen

Beispiele die mit Realwaffen schon passiert sind:

1. In einem Traum lag eine Spielerin auf einem Tisch, der böse Nekromant machte mit einem (reelen Messer) Anzeichen, sie zu töten. Ein anderer Spieler, der zuguckte, sprang vor (mit Erlaubnis der SL, obwohl der Nekromant der Meinung war, daß die SL gesagt hätte, daß er nur zugucken wird; es gab da eine Situationsentscheidung der SL). Er griff nach dem Dolch und versuchte ihn von der Spielerin wegzuziehen. Der Nekromant drückte natürlich automatisch nach unten, wenn auch nicht stark. Hätte er instinktiv stärker runtergedrückt ...

- Bei Albyon 2001 hat jemand in der Endschlacht einen Realdolch im Sand verloren. Die Schlacht musste für 20 Minuten unterbrochen werden...

Glaubt nie daran, daß die Realwaffe in der Situation nicht gefährlich werden kann.

2. Vermeidet unnötige Risiken

Ein NSC, der Heldenhaft in den nachtfinstern Wald gerannt ist, um den Spielern zu entkommen und bei blinder Flucht über eine Baumwurzel fällt, ist vielleicht danach nur noch ein Häufchen Elend mit einem versauten Wochenende und einem gebrochenen Bein...
Und denkt dabei immer daran, daß es Spieler gibt, die Euch hinterherrennen und dann dem gleichen Risiko ausgesetzt sind, das Waldstück aber noch weniger gut kennen, als ihr.
Fesselt andere Leute niemals real. Schließt Leute niemals real ein. Es kann immer zu gefährlichen Situationen (z.B. Feuer) kommen, in denen diese euch dann dafür dankbar sind ...
Jeder Spieler, also auch jeder NSC, muß Rücksicht nehmen auf die körperliche und geistige Unversehrtheit sowie den persönlichen Spielspaß aller Teilnehmer.

3. Geht dem Ärger aus dem Weg! - Klappt das nicht, geht zur SL

Wenn Ihr an einen frustrierten Spieler geratet, versucht jeden Ärger zu vermeiden. Wenn Ihr seinen Frust mit Wut beantwortet, macht ihn das meistens nicht vernünftiger. Und wenn einer zu hart zuschlägt, wird ihn eine gleichwertig harte Antwort nicht weniger feste draufhauen lassen, sondern ihn nur provozieren. Wo wirkliche Konflikte auftauchen, können sie nur in Ruhe gelöst werden. Geht das nicht vor Ort, oder nicht ohne Unterstützung, unterbricht das Spiel und ruft einen SL. Es gibt kaum etwas, was nicht mit einem heißen Tee oder Kaffee und einer kleinen Spielpause zu beruhigen/beheben wäre.

4. Die Freigabe von Todesstößen ist immer ein SL-Entscheid

Manchmal scheint es sehr gute Gründe für das Setzen eines Todesstoßes zu geben, aber ein einzelner NSC hat auch nicht immer die Übersicht über die Gesamtgeschehnisse. Die SL hat die besseren Möglichkeiten einen Überblick zu gewinnen und kann sicher insgesamt abgeklärter entscheiden. Es ist also sehr sinnvoll, daß die Autorität über das Töten von Charakteren in den Händen der SL liegt. Außerdem badet die SL solche Aktionen aus.

5. Besprecht größere Aktionen immer vorher mit der SL.

Unter größere Aktionen verstehen wir so Sachen wie die Vergabe von Meuchelaufträgen an Spieler J oder das Auftauchen von irgendwelchen Kurzzeitrollen.

6. Der Spaß aller geht vor

Das wichtigste, weswegen wir alle da sind, ist: wir wollen miteinander rollenspielen.
Spielt mit den Spielern, aber auch mit anderen NSCs.

Es gibt da den schönen Spruch: „wenn ich meine Rolle konsequent spiele, kann ich jetzt nicht ...“ Meistens ist dann das sehr einschränkend für einen selber und für andere Spieler. Aber denkt an das ganz normale Leben: man hat viele Möglichkeiten zu entscheiden.

Situation: Carsten will einen Kuchen essen. Aber eigentlich ist er ja zu dick. Jetzt hat er nur die Möglichkeit, das Kuchenessen sein zu lassen, weil er ja nicht noch dicker werden will? Nein, es gibt andere Möglichkeiten: er isst den Kuchen trotzdem; er steckt mindestens ein Stück Monika in den Mund, dann ist es auch weg (und Monika dick); er ruft Dirk und Corinna an, und sie teilen den Kuchen.

Sagte der oberböse Wullewatz-Spieler: „Wenn ich jetzt konsequent bin, muß ich sie hier und jetzt alle töten.“ Nein. Ich kann sie mir auch in den nächsten 3 Jahren einzeln vornehmen (vielleicht noch nicht mal töten, sondern für meine Sache gewinnen); ich kann sie mit Hilfe von Intrigen in schlechte Positionen bringen; ich kann später ein paar Leute schicken, die das Problem für mich erledigen; ich kann sie auch ignorieren, sie sind ja nur Sterbliche, ich kann ...

Entscheidend ist: alle wollen Spielspaß haben. Tote Charaktere bringen keine Spielspaß mehr. Charaktere, die alleine im Gefängnis sind, bereiten keinen Spaß. Achtet immer darauf, daß andere Spielspaß haben.

Wenn 2 NSC-Charaktere sich hassen, dann sprechen sie nicht mehr miteinander. Warum? Sie können sich jeweils immer Spitzen austeilen, oder auch vollkommen liebenswert sein (man sacht ja nich immer, was man denkt, gerade als Westfale).
Zieht Lösungen vor, durch die ihr möglichst viel spielen könnt (mit SCs und NSCs).

Ach übrigens, wenn keine Spieler da sind (zu sehen sind), spielt trotzdem miteinander. Stellt Euch mal vor, Ihr habt Euch das erste mal im Leben richtig gut und unsichtbar an den Feind angeschlichen. Jetzt seid ihr in Hörreichweite. Und? Sie unterhalten sich über den drohenden Abstieg von Bochum.[Ja Carsten, das wird passieren ;o)] Aber:

7. Über den Sinn und Unsinn des Outtimes und den Outtime-Bedürfnissen

Outtime ist häufig verpönt. Bei uns nicht. Outtime ist erlaubt, wenn es anderen nicht den Spaß am Spiel verdirbt. Wenn Leute gerade keine Lust haben, zu spielen, dann lassen wir sie einfach, solange sie keine anderen stören. Keine anderen stören heißt: wenn sich zwei in der Taverne über Ultima IX unterhalten, dann stört das andere Spieler und sollte unterbleiben. Wenn die zwei das in ihrem Zimmer machen, wo kein anderer ist: laßt sie einfach. Noch wichtiger ist, wenn einer der Spieler vielleicht gerade eine Krise hat (durch das Spiel oder trotz des Spiels) und sich (vielleicht mit einem anderen) zurückzieht: laßt sie. Die Spieler sind wichtiger als das Spiel.

Natürlich gibt es Randsituationen. Wenn jemand mitten in der Endschlacht aus Angst dann sagt: "Ich geh jetzt raus, ich hab keine Lust mehr", dann ist das häufig unfair. Aber: wir wollen nicht aufgrund von unfairen Leuten alle andere maßregeln. Wenn ich früher im Sandkasten mit Autos gespielt habe, und irgendeiner hat mich mit Sand beworfen, dann habe ich die Spielebene verlassen (und entweder geweint oder ihm eine geklatscht). Das muß auch im LARP erlaubt sein. Außerdem kann derjenige gute Gründe haben, die Schlacht zu verlassen, beispielsweise weil er gar nicht kämpfen darf (soll ja

Jeder Mensch hat Outtime-Bedürfnisse. Auch LARPer. Spieler und NSCs müssen ihre Grundbedürfnisse stillen können: Essen, aufs Klo gehen, ausreichend schlafen (vor allem vor dem Abreisetag). Laßt ihnen das. Und achtet darauf, daß auch ihr das bekommt. Wenn wir als SL sagen: "so, jetzt

brauchen wir euch als Orks, jetzt mal raus", aber ihr habt wegen 3 anderen NSC-Einsätzen noch nicht gegessen, dann sagt uns das einfach. Es gibt immer eine Lösung (ob das Verschieben ist, oder der Einsatz anderer Leute, oder Essen auf die Hand. - natürlich kein warmes auf die nicht behandschuhte).

8. Wir nehmen nicht alles bierernst.

Damit müßt ihr leider auskommen, wenn ihr bei uns NSC macht.

9. Ideen und Feedback ist immer willkommen.

Wir können natürlich nicht alle Ideen einbauen (schwule Flugsaurier passen nicht nach Cotienne und sind auch schwierig darzustellen). Und wir können nicht auf jedes Feedback sofort mit Handlungen reagieren. Aber: wir wollen, dass ihr euch in das CON einbringen könnt. Deswegen: berichtet uns mal hin und wieder, wie die Stimmung bei SCs und NSCs ist. Und falls ihr Ideen habt, welches Geschehnis oder welcher NSC-Auftritt bestimmten Spielern jetzt Spaß machen könnte: immer her damit!!!

10. Die SL hat das letzte Wort.

Tut mir leid (oder auch nicht): auch die SL macht Fehler bei Tatsachenentscheidungen. Bitte akzeptiert die Entscheidungen trotzdem, und versucht nicht, die SL in längere Diskussionen zu verwickeln. Spiel ist schöner als Outtime-Diskussionen.

Habt Spaß!

10 Punkte für den engagierten SC

1. Keine Vergewaltigungsszenen

Dieses gilt insbesondere für jene die Söldner/Barbaren spielen. Es ist unangebracht und geschmacklos zu verkünden: "Fühle dich vergewaltigt." Jeder der den unglaublichen Satz sagt "Das war ja damals so!" sollte mal ernsthaft darüber nachdenken, wie es auch heutzutage in der Welt zugeht und ob er das dann auch noch witzig findet.

2. Vermeidet unnötige Risiken

Wer auf einen Baum klettern will, sollte es können. Wer nachtblind ist, sollte vorsichtig beim kämpfen sein. Und wer keinen Orientierungssinn hat, sollte sich jemanden suchen, der ihn hat.

3. Geht dem Ärger aus dem Weg! - Klappt das nicht, geht zur SL

Ja es gibt viele Situationen auf einen Con bei denen einem der Hals schwillt, NSC's die wie wild drauf kloppen, Spieler die nur Out-time quatschen, wenn es zuviel geht, einfach mal zur SL gehen und einen kurzen Kommentar abgeben.

4. Gehe nicht wegen jedem Scheiß zur SL, sondern spiele.

Nicht für jede Spielsituation muss eine SL gerufen werden und nicht wegen jeder Aktion bedarf es einer Überprüfung, ob man/frau es regeltechnisch auch kann. Sowohl lange Diskussionen mit der SL, als auch lange Erläuterungen, was jemand zu Tun gedenkt, wirken sich auf das Umfeld häufig als störend aus. Viele Spielsituationen können erst ausgespielt werden und danach erfragt werden.

Negativbeispiel: Jemand liegt schwerverletzt auf dem Boden. Da gehe ich doch erst mal zur SL und frage ob ich mit meinen begrenzten Fähigkeiten überhaupt was machen kann.

Richtig: Erst mal verbinden und eine Heilung ausspielen. Da auch Heilungen Zeit brauchen, kann man/frau sich sehr gemütlich eine SL suchen und kurz mal nachfragen.

5. Spiele Anweisungen und Situationen vernünftig aus.

Damit alle Spaß haben, sollten alle Dinge auch von allen ausgespielt werden. Dieses ist nun mal der Hauptspaß und der Sinn eines Larps. Eigentlich sollte es unnötig sein dieses zu erwähnen, weil es das Grundprinzip unseres schönen Hobbies ist. Verletzungen heilen nicht sofort (und wenn doch, kann man ja ausspielen, dass dieses ja etwas ganz ungeheuerliches ist) Rüstungen reparieren sich nicht von alleine, und Heiltränke müssen gebraucht werden und kommen nicht vorgefertigt aus der Flasche.)

6. Der Spaß aller geht vor

Gutes Zusammenspiel zeichnet einen Larper aus. Es ist immer zu überlegen, wo der eigene Spaß beginnt und eventuell dieser bei anderen endet.

7. Störe keine Mitspieler, wenn du Out-Time bist.

"Äh kurz mal Out-Time" sollte nicht dazu dienen einen Mitspieler ein Gespräch aufzuzwingen. Anfragen über die Herstellung von Rüstungen und Waffen sollten für die Zeit nach dem Con aufgespart werden. Das Interesse woher jemand kommt, ist zwar sehr nett, aber muss eigentlich nicht während des Spieles sein. Wenn ich mit jemanden unbedingt was Outtime bereden will, dann achte ich auf meine Umgebung, dass diese nichts davon mitbekommt. Geschichten die mit den Sätzen anfangen: "damals als ich auf den XXX Con war, habe ich...." oder "Du hättest bei dem YYY Con dabei sein müssen, da" sind übrigens absolut langweilig. Solche Geschichten kann man auch IN-Time erzählen und machen allen Beteiligten weit aus mehr Spaß.

8. Handle und rede nicht zu lang!

Nichts gegen eine gute Diskussion, aber jeder der auch nur eine begrenzte Rollenspielerfahrung hat, weiß ohne Handlung geht das Spiel nun mal nicht weiter. Spätestens wenn man alle Für und wider, dass zehnte Mal besprochen hat, sollte auch mal etwas Geschehen. Übrigens Diskussionen die darin enden, dass bei allen gedachten Lösungsansätzen alle immer sterben werden, bringen nichts. Beispiel:

Wenn wir die Kiste öffnen, könnte da ein Dämon drin sein und der tötet uns alle.
Wenn wir die Kiste nicht öffnen könnte ein Dämon vorbeikommen und uns alle töten.

9. Gehe mit der Natur und deiner Umgebung sorgsam um.

Müll wirft man nicht in den Wald. Sein Zimmer wird ordentlich verlassen.

10. Die SL hat das letzte Wort.

So schwer es auch ist. Die SL hat göttliche Befugnisse über ich. Akzeptiere Entscheidungen und streite nicht mit Ihnen rum, ob nach deinem Verständnis irgendetwas geht oder nicht. Regeldiskussionen sind bei einem Con völlig fehl am Platz. Viele Entscheidungen oder Regeländerungen werden auch zugunsten der Spieler auf einen Con gedreht, auch dass sollte niemals vergessen werden. Und wenn es mal ne Fehlentscheidung gibt, dann hat man halt Pech gehabt.

VerhaltensCodex für SLs

Unsere Motivation und Ziele als SL

Unser oberstes Ziel ist, daß alle (SC, NSC, SL) Spiel und Spaß haben.

Was bieten wir?

Die erste Voraussetzung für ein gutes CON ist für uns:
Die Organisation muß stimmen. Jeder Spieler muß sein Bettchen, sein Freßchen und sein Klopapier haben.

Wir möchten Spielern und NSCs Möglichkeiten zum Spiel geben.

Das führt zur zweiten Voraussetzung:

Ein stimmiger Hintergrund muß her, und das nicht nur outtime: intime ist wichtig! An einem Adelshof muß es Adelige geben, die mit den Spielern agieren, aber auch untereinander in Beziehung stehen - und da kommen dann wieder die Spieler an die Reihe, wenn der Adelige A welche um Hilfe bittet, Spieler B des Hochverrats zu überführen ...

Und dann kommt noch die dritte Voraussetzung:

kleine Plots zum Aufheben. Das heißt: kleinere Geschichten zumeist, wer sie findet, darf sie nehmen oder nicht. Wenn da der NSC-Zwerg mit einer Schatzkarte in die Burg kommt, dann wird er halt mit der erstbesten Abenteuergruppe, die dazu Lust hat, auf Schatzjagd gehen. Und wer zufällig mal einem Sidhe begegnet, sollte sich überlegen, ob er mit ihm in seine Welt will ...

Was erhoffen wir von unseren Spielern (und dazu gehören auch die NSCs)?

Wir finden, daß jeder versuchen sollte mit seinem Spiel sich und anderen Spaß zu bringen und das grundsätzlich alle Aktionen bedenklich sind, die diesem Prinzip nicht folgen.

Natuerlich moechten wir, daß die Rollen rollengerecht handeln, weil das Spiel so intensiver werden kann, natuerlich haben wir gerne eine dichte Atmosphaere. Aber wenn jemand

ein bißchen ungewoehnlich oder ausgeflippt ist, vielleicht noch nicht wirklich begriffen hat, was LARP ist - dann ist das nicht so schlimm, solange nicht viele anderen davon im Spiel gestoert oder geschaedigt werden. Manchmal hilft einfach ein gesundes Mass an Ignoranz. Oder noch besser, ein bißchen Hilfestellung.

"Spiel bitte So, daß Du und deine Mitspieler Spaß habt. Versuche nicht, irgendwie Plot-konform zu spielen (d.h. so zu handeln, wie der Plot das vorsieht). Denn einerseits müsstest Du raten, wie der Plot aussieht, und andererseits: wenn Du ersteres könntest, wüßtest Du, dass wir weder festen Plot noch Plan haben."

Es ist natürlich schön, wenn wir bei größeren Aktionen ("ich kille den Jarl") oder auch bei sinnigen kleineren ("ich gehe in den Wald") vorher Bescheid bekommen, das gibt uns etwas Vorlaufzeit.

Das wichtigste ist: denkt immer daran, daß die anderen auch Menschen sind, die dem gleichen bescheuerten Hobby nachgehen!

Was motiviert uns noch an CONs?

Wir möchten gerne unsere Ideen verwirklichen. Und dann möchten wir natürlich sehen, ob diese Verwirklichung funktioniert.

Wir machen CONs, weil wir auch bei anderen Leuten auf CONs gehen, und diesen auch mal die Gelegenheit zum Spielen geben wollen.

Wir machen CONs, damit andere Leute Spaß haben. Tatsächlich haben wir daran Spaß, wenn andere Leute durch uns Spaß haben. Wir wissen natürlich, daß das heutzutage nicht mehr in ist.

Wir möchten CONs für vergleichbar wenig Geld machen. Das heißt: wir kalkulieren so, daß wir ungefähr bei +/-ODM rauskommen. Wir können auf der anderen Seite natürlich nicht

das große Geld für ein Feuerwerk mit 100kg Sprengstoff und 1000 Special Effekte wie das 100m-Dungeon ausgeben. Wir machen lieber viele kleine Effekte, die sich direkt aufs Spiel auswirken, statt einem großen, den man zwar bestaunen kann, mit dem man aber nicht spielen kann.

Wir möchten auf dem CON ganz gerne das Spiel laufen lassen. Das heißt: es gibt Plots, vielleicht sogar einen Hauptplot, aber wenn ihr unsere vorgesehene Plotline verlassen wollt, dann tut das einfach. Für uns ist es doch auch interessanter, wenn wir im Spiel noch als SL was zu tun haben, als wenn alles nach Plan läuft! Unsere NSCs bekommen meistens Charaktere auf den Leib geschrieben, die sie auch die größte Zeit durchspielen können. Davon haben alle Spieler - NSCs und SCs - mehr.

Es gibt für uns kein "So muß es sein". Gibt es feste NSC-Rollen, Springer-NSCs oder gar keine NSCs? Dürfen Spieler nur guter Gesinnung sein oder

wie sie wollen? Das hängt immer vom jeweiligen CON ab. Und es kann sich sogar während des CONs ändern, wenn die Spieler den Springer-NSC-Bösen adoptieren, kann aus ihm leicht eine feste NSC-Rolle werden ...

Wir haben übrigens keinen Mega-Giganto-Plot, der unbedingt gelöst werden soll, weil sonst alle Spielercharaktere sterben müssen. Wir haben lieber viele kleinere Sachen, die Spielmöglichkeiten bieten. Und wenn wir mal einen „Hauptplot“ haben, dann hat er nicht nur die zwei Möglichkeiten Enden „Die Spieler gewinnen“ oder „Alle sind tot.“

Und wir veranstalten CONs, weil wir irre sind, weil wir gerne 48 Stunden nicht zum Schlafen kommen, weil wir gerne 100 Leute mit dem Benehmen von Schulkindern beschäftigen, und weil wir gerne etwas erleben wollen - mit uns selbst und mit euch, in der Vorbereitung und auf dem CON selbst.

Was erwarten wir von Spielern? (von der Söderland-Orga)

Unser Hauptanliegen ist: wir wollen mit allen Teilnehmern des CONs zusammen Spass haben. Dafür ist eigentlich nur eines notwendig: Wenn jeder Teilnehmer (einschliesslich der SL) über ausreichende soziale Kompetenz verfügt und diese einsetzt, kann eigentlich nix schiefgehen. Hier folgt jetzt eine kleine Auflistung von Punkten, die wir für wichtig halten.

Nehm immer Rücksicht auf andere Spieler

Wenn Du etwas tust, dann denke daran, dass nicht nur Du, sondern auch die anderen Spieler daran Spass haben sollten. Das gilt vor allen Dingen für die hochheilige Konsequenz. Das berühmte "Ich habe nur konsequent gespielt." bedeutet im Normalfall nur, dass der Spieler nicht genug Phantasie für Live-Rollenspiel besitzt.

Beispiel Charaktertod: Söderlander Harald steht auf dem Schlachtfeld und hat gerade den Etrakliner Friedhard umgehauen. Konsequent wäre jetzt, den Friedhard zu töten? Wie wäre es mit: einfach liegenlassen (der verreckt schon), gefangennehmen (und Lösegeld fordern)... Es gibt viele Möglichkeiten...

Auch langweilig: Leute z.B. in den Kerker sperren (und sich später damit beschäftigen). Meistens bedeutet das für die Spieler: entweder sich halb outtime im Kerker ärgern, weil kein anderer da ist, oder einen anderen Charakter spielen. Das muss nicht sein. Denk dir was aus, wie der andere weiterspielen kann. Zum Beispiel die Instant-Gerichtsverhandlung, oder das Füllen des Kerkers mit Mitspielern...

Störe nicht durch Outtime-Sachen

Wir haben nix gegen Outtime-Gespräche, solange diese nicht andere stören. Im eigenen Zimmer, in einer stillen Ecke oder im Wald hat man genug Möglichkeiten, sich mit anderen zu unterhalten, ohne Dritte aus dem Spiel zu reißen.

Rücksichtnahme auf andere

Nimm Rücksicht auf andere, als wärest Du nicht auf einem LARP. Mache keine Kavaliertarts auf dem Burghof, wenn Du deinen Wagen wegfährst, schmeisse keinen Müll in die Gegend, räume zum Schluss dein Zimmer gut auf...

Es werden keine Vergewaltigungen gespielt!

Dieses gilt insbesondere für jene die Söldner/Barbaren spielen. Es ist unangebracht und geschmacklos zu verkünden: "Fühle dich vergewaltigt." Jeder der den unglaublichen Satz sagt "Das war ja damals so!" sollte mal ernsthaft darüber nachdenken, wie es auch heutzutage in der Welt zugeht und ob er das dann auch noch witzig findet.

Wir haben nur in Teilen eine strikte Trennung zwischen SCs und NSCs

Es gibt bei uns NSCs, die kurz nur auftauchen, um am Schwert eines SCs zu verenden. Wir schämen uns nicht dafür, denn das kann Spass machen... Ansonsten gibt es bei uns aber keine so strikte Trennung zwischen NSC/SCs/Springer-NSCs oder was es immer auch gibt. So mancher NSC ist später zum SC mutiert (wahrscheinlich gilt das für die Hälfte der Söderland-Charaktere). Und hin und wieder sind Springer-NSCs, die eigentlich für 4 Minuten geplant waren, etwas länger gespielt worden...

Versuche bei uns nicht, plot-konform zu spielen

Versuche nicht darüber nachzudenken, wie die SL den Plot geplant hat, wie man spielen muss um ihn zu lösen oder nicht zu versauen... Denn einerseits müsstest Du raten, wie der Plot aussieht, und andererseits - wenn Du das wirklich könntest, wüsstest Du, das wir keinen festen Plot haben. Und keinen Plan. Wir haben selbst meistens keine Ahnung, wohin der Plot geht und können das auch nicht. Spiel mit dem Plot einfach so, dass Du und alle anderen Spass dabei habt. Plot ist für uns ein Angebot, kein Zwang.

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Darstellungsweisen

Ob Diebstahl, Kräuter oder Schlösser ... alles nicht so einfach.

- [Darstellung des Dieben](#)
- [Darstellung von Schlössern](#)
- [Darstellung von Kräutern](#)

Darstellung des Dieben

Dieben im Rollenspiel ist recht einfach: ein Würfelwurf, und entweder hat man den Geldbeutel in der Hand oder ein Schwert an der Kehle. Im LARP ist es schon etwas schwieriger. Mit Hilfe der Leute aus dem [LARPInfo-Forum](#) kam eine kleine Sammlung heraus, wie man Dieben darstellen kann:

Der Diebstahl selbst

Kennzeichnung des gediebnen Gegenstandes mittels eines Bändchens

Man muß ein Bändchen (bei schwierigeren Sachen mehrere) um den Gegenstand kneten, danach der SL Bescheid sagen. Diese nimmt den Gegenstand wech und gibt diesen dem Dieb.

Nachteile:

Das Anknuten von Bändchen ist schwieriger als das Abschneiden des Geldbeutels mittels eines scharfen Messers.

Der Gegenstand ist nicht sofort beim Dieb, Verfolgungsszenen werden schwierig.

Kennzeichnung des gediebnen Gegenstandes mittels einer Rune

Man muß eine von der Spielleitung vorgegebene Rune auf den Gegenstand malen, danach der SL Bescheid sagen. Diese nimmt den Gegenstand wech und gibt diesen dem Dieb.

Nachteile:

Das Runenmalen ist schwieriger als das Abschneiden des Geldbeutels mittels eines scharfen Messers.

Der Gegenstand ist nicht sofort beim Dieb, Verfolgungsszenen werden schwierig.

Bei manchen Sachen geht die Kreide nicht so schnell ab...

Kennzeichnung des gediebnen Gegenstandes mittels Wäscheklammern

Der Dieb muß an den gediebnen Gegenstand drei Wäscheklammern befestigen, und der SL Bescheid sagen. Diese nimmt den Gegenstand wech und gibt ihn dem Dieb.

Nachteil:

Der Gegenstand ist nicht sofort beim Dieb, Verfolgungsszenen werden schwierig.

Kennzeichnung des gediebnen Gegenstandes mittels Marken und Klebeband

Marken unterschiedlicher Farbe und mit doppelseitigem Klebeband sind am Objekt zu befestigen. Sollten sie abfallen, hat das Dieben nicht geklappt. Das Diebesobjekt wird von der SL eingesammelt, die Marke bleibt als Indiz (Methode des Auf oder Abschneidens etc.) zurück, so daß der Dieb zwangsläufig eine Spur durch den Con legt und somit durch Kriminalarbeit möglicherweise gestellt werden kann. Ersatzweise kann statt Marken auch farbiges Klebeband ausgegeben werden, was das ganze für den Dieb sogar schwerer macht (wer schonmal versucht hat, mit Klebeband etwas irgendwo zu befestigen, weiß von welchen widerspenstigen kleinen Dingen ich rede ...), klebt aber meist besser als Marken mit Doppelklebeband, was den Nachteil der Handhabbarkeit ausgleicht.

Nachteil:

Der Gegenstand ist nicht sofort beim Dieb, Verfolgungsszenen werden schwierig.

Einfaches Mitnehmen

Der Dieb nimmt den Gegenstand mit (besonders, wenn der Gegenstand gerade nicht am Körper seines Besitzers getragen wird. Er lässt einen Zettel am Tatort zurück und/oder benachrichtigt die SL.

Nachteil:

Ob der Gegenstand am Ende des CONs wieder auftaucht, ist dummerweise nicht zu garantieren ... und darüber freuen sich Spieler normalerweise nicht. Klappert halt nicht, wenn der Gegenstand am Körper/an Kleidung festgeknotet ist.

Der Gegenstand ist geklaut, was nun?

Viele Leute haben berechtigterweise was dagegen, dass andere mit ihren Sachen rumlaufen... Und spätestens, wenn der Dieb wieder beklaut wird, wird es schwierig, seine Sachen später wieder zu bekommen ...

Dieb kriegt Gegenstand

Der Dieb kriegt den Gegenstand und darf damit rumlaufen.

Nachteil:

Ob der Gegenstand am Ende des CONs wieder auftaucht, ist dummerweise nicht zu garantieren ... und darüber freuen sich Spieler normalerweise nicht.

Statthalter-Gegenstand

Nach dem Dieben (auch Zimmer- oder anderen Diebereien) geht der Dieb zur SL, wo das Diebesgut in eine Liste eingetragen wird. Der Dieb bekommt einen Statthalter für das Objekt, der Auffällig gestaltet und mit einer Nummer versehen ist. Diesen muß er nun in der Umgebung verstecken oder behalten. Beim Auschecken weist er die Statthalter vor und erhält entsprechend Con-Währung, weil davon ausgegangen wird, daß er es geschafft hat, die Sachen in der nächsten Stadt zu verkaufen - oder auch eben mit Begründung nicht. Damit umgeht man auch das Problem, daß Sachen auf dem Con selbst an den obligatoirischen Hehler-Wirt verkauft werden.

Darstellung von Schlössern

Schlösser im LARP darzustellen ist nicht so einfach. Es gibt einige Methoden, die mehr oder weniger tauglich sind.

Reale Schlösser

Reale Schlösser anbringen, die auch real geknackt werden müssen. Gibt das ultimative Feeling.

Nachteil:

Ist nur was für DKWDDK.

Man kann es nicht benutzen, um z.B. Leute einzusperren. (Gefahr bei z.B. Brand!!!)

Schilder und ähnliches

An die Tür wird ein Wendeschild rangehängt (OPEN/CLOSED). Oder eine Folie mit einem aufgemalten Schlüsselloch wird angebracht, auf die ein Punkt aufgeklebt wird (auf das Schloss = zu, oder daneben = auf).

Der Dieb simuliert dann das Öffnen, gegebenenfalls bewacht von der SL.

Das Pappschloss (von Dirk Hiltner)

Ich habe als Schlossdarstellung ein Vorhängeschloss auf Pappe gemalt (dreidimensional; sieht netter aus), coloriert, und an einer simplen Schnurr mit Tesa an die Tür geklebt, nebenan der (doppelte) Umschlag; einen für SC und den anderen für die SL (Schlossdaten, Fallendaten und Wirkungen).

Das Brett mit Loch (Jörg Weber)

Ich verwende folgende Konstruktion: Ein Brett, 5 cm dick, 7 cm hoch und so lange wie für die Löcher (kommen noch) notwendig ist. Von oben werden bis zu einer Tiefe von 40 mm Löcher in das Brett gebohrt, die einen Durchmesser von 15 mm haben sollten. Von unten werden mehrere kleine Bohrungen gemacht (Durchmesser so circa 2 mm), von denen ein Großteil blind endet und ein Teil in den größeren Bohrungen von oben endet.

In die großen Bohrungen steckt man Holzstifte mit circa 14 mm Durchmesser (Gibts im Baumarkt) und einer Länge von 50 mm. Die Unterseiten der Stifte werden wie folgt bemalt:

Schließmechanismus: Grün

Niete: Gelb

Falle: Rot

Die Fallenbolzen werden unten noch ausgebohrt, damit man es durch die kleinen Bohrungen von unten ertasten kann, ob eine Falle vorliegt.

An einer Seite des Schlosses sollte ein Beutel angebracht werden, in den mehrere weiße Kugeln und eine schwarze Kugel kommt.

So, das ganze basiert natürlich auf meinem Regelsystem - man muß es also für andere Systeme anpassen. Bei mir funktioniert es so: Es gibt in jeder Fähigkeit vier Stufen: Amateur, Lehrling, Fortgeschrittener und Meister.

Schlösser öffnen:

Ein Amateur darf einen Stift ziehen und umgedreht ins Schloss stecken.

Ein Lehrling darf zwei ziehen, ein Fortgeschrittener drei und ein Meister vier. Das umgedrehte reinstecken hat den Sinn, daß so mehrere Diebe zusammen an einem großen Schloss arbeiten können.

Fallen finden:

Mit einer Sonde kann man erspüren, ob ein Stift unten platt oder ausgebohrt ist. Damit kann man Fallen erspüren. Bösertigerweise kann man auch

Fallen entschärfen:

Dafür ist der Beutel da. Für jeden Grad einer Falle muß man einmal in den Beutel greifen und eine Kugel ziehen. Für jeden Grad in "Fallen entschärfen" darf man die schwarze Kugel einmal zurück in den Beutel legen... Das kann richtig böse werden...

Zettel mit Zahl und die Eisstäbchen (von Robert Waldhans)

Zettel mit Zahl dranhängen und Eisstäbchen mit Zahlen drauf verticken...Gibbet bei Diebesgilde. Die nachgemachten sind rot, die originalen Grün....

Passt Zettel zu Eisstäbchen, ist das Schloss offen. Passts nicht, dann braucht der Öffner Dietriche. Die gibbet nur bei Gilde. Oder bei SL für Diebesfähigkeiten....

Das Werkzeug (von Dirk Hiltner)

Satz kleiner Imbuss-schlüssel, 1,5 kg diverse Schlüssel (alle Größen und Formen), Schaschlikspiesse aus Metall (8 cm klein), Stahldraht, verschiedene Zangen und Handschraubstock, um diverse Formen biegen zu können, Rundmeißel (zum Durchschlagen von Nieten, und anderen Hindernissen), 2 verschieden große Hämmer, abblendbares Licht, um in Schlüssellocher/ Ritzen schauen zu können, Lederschnurr (damit kann man einen kleinen Schlüssel/ Dietrich an ein Quergelegtes Werkzeug binden und hat so bessere Hebelkräfte beim Drehen), öh... kleine Metall... öh... jedenfalls noch n bischen Kleinzeugs, - was ich meine, irgendwann mal benutzen zu können. (TNT ist ja noch nicht erfunden *g*)

Darstellung von Kräutern

Kräuterkunde wird häufig durch das Spielsystem vorgegeben. Trotzdem gibt es hier mal eine kleine Sammlung.

DKWDK

Man pflückt irgendwas, was halbwegs grün aussieht und behauptet, es würde heilen. :->

Nachteil:

Die Blumen freuen sich nicht.

Plastikblumen oder Papierschirmchen und ähnliches

Der Veranstalter steckt bunte Plastikblumen oder Papierschirmchen in die Wiese und vergibt für jede Blumenfarbe eine Wirkung. (Eingesammelt werden die Pflanzen dann von mutigen Waldläufern, bevor das CON beginnt. :-)

Man sollte drauf achten, dass die Sachen auch verrotten können.

Nachteil:

Na ja, sieht nicht so toll aus.

Zahnstocher mit Pappstreifen (Nassau-Saarbrücken System)

Auf einem Zahnstocher werden 2 Pappstreifen befestigt anhand der Farkombinationen kann dann das Kraut identifiziert werden. Vorteil: ein einfache und günstiges System und haben die 200 Kräuter ca. 5 Euro gekostet. Nachteil die Kräuter werden im Wald schnell übersehen, es sind nur 25% durch die Spieler gefunden worden.

Kunstblumen und Kunstpilze (mit einer Geschichte von Hroc_Earricson_von_Geiranger)

Auf unseren letzten Con, er fand im auslaufenden Winter statt, haben wir Kunstblumen und vor allem schöne Kunstpilze aus Papier (glänzt feucht wie ein echter Pilz) und Wolle verwendet. Ja, ja, ich weiß, im Winter wachsen nicht einmal Pilze, aber ansonsten hätten folgende Geschichte nicht zu erzählen:

Zwei Spieler vertreiben sich mit einem Spaziergang durch den Wald die Zeit. Hierbei fallen ihnen gar absonderliche Dinge auf. So ist es eigentlich nicht die richtige Jahreszeit, aber anscheinend wachsen im März in der Eifel doch tatsächlich noch Pilze.

Man folgt so manchem Pfad und immer wieder schaut ein hell- oder dunkelbrauner Hut aus den Blättern am Waldboden. Immer noch in der Diskussion vertieft, entdeckt das Paar kurze Zeit später einen sonderbaren Pilz von verwaschener, hellroter Farbe.

Dies weckt das Interesse und so fragt man sich natürlich, um welchen Pilz es sich wohl handeln möge. Sie, ein Wald- und Naturwesen, möchte nicht, daß der Pilz gesammelt wird, um ihn genauer betrachten zu können. Schließlich mag er ja unter Naturschutz stehen.

Ihr Freund indes, hat weniger Skrupel und so ergreift er schließlich die Initiative und möchte ihn sich näher betrachten. Sein Finger berührt den Hut und ... *plöp, der Pilz fällt um*

Stille herrscht auf einmal im Wald, welche erst nach langen Sekunden von ihr durchbrochen wird: „Is nich war, oder?“

PS: Der Text legt keinen Wert auf die Wiedergabe des genauen Wortlauts, er ist einfach eine nette Geschichte. :-)

Ich finde, daß man auf diese Art und Weise doch das Suchen von Kräutern viel spannender gestalten kann. Gut, es ist keine preiswerte Sache und wir haben es nur aufgrund eines Sonderangebotes überhaupt in Betracht gezogen, doch war die Wirkung (s.o.) recht gut.

Zudem bin ich strikt gegen das Sammeln von echten Kräutern zumal von Unkundigen. Einerseits gibt es auch in unserem Wald und Wiesen durchaus sehr giftige Pflanzen (z.B. Eisenhut schon bei Berührung, Fingerhut, Bittersüß oder Bilsenkraut). Andererseits stehen viele echte Heilkräuter und das, was man dafür halten mag, unter Naturschutz.

echte Blumen (von Tobias Seybold)

Eine gute Alternative, zwar nicht für ein ganzes Kräutersystem, hier finde ich Plastikblumen oder billiger Pappschirmchen ganz okay, sind für besondere Kräuter echte Blumen. Irgendwelche Blumen im Blumenladen kaufen die definitiv auffallen und im Wald verteilen hat den Vorteil das die Spieler das ganze real ausgraben müssen mit Wurzeln.

weitere Ideen

werden im [LARPWiki](#) gesammelt.

verschiedene Essays

- [Konsequenz im LARP](#)
- [Rauchen](#)

Konsequenz im LARP

"Konsequent oder Inkonsequent - beides zusammen geht nicht." (Jürgen Becker) Meistens, wenn ich im LARP was von konsequentem Spiel höre, dann hat irgendjemand einem anderen wehgetan ... (z.B. Charakter umgelegt, Spielspaß verdorben). Ich halte überhaupt nix von konsequentem Spiel. Da sind

IMHO mehrere Bretter vor einem Kopf vernagelt. "Ich mußte das tun, das war konsequent." Komisch, ich habe bisher in jeder Lebenssituation mehrere Möglichkeiten gehabt. Selbst als ich meinen wunderbaren Aquaplaning-Unfall gebaut habe, hätte ich zuerst nach links statt nach rechts lenken können... (wobei ich zugebe: da wäre wahrscheinlich auch nix sinnigeres rausgekommen).

LARP ist nicht konsequent. Es gibt ein Time-In und ein Time-Out. Es gibt keine klare Linie, was nach dem Time-Out passiert. Der Königsmörder, wenn er nicht gefasst wurde, kann entkommen, auch wenn er eigentlich in 2 Minuten verhaftet werden würde.

LARP ist nicht konsequent. Es gibt einfach nicht genug Wachen, damit ein Dieb konsequent verfolgt werden könnte. Und das finde ich gar nicht schlimm. Ich habe schon selbst 5 Stunden vor ner Tür gestanden, hinter der theoretisch die Königin war. Praktisch war die nicht nur als SL unterwegs, sie hat auch noch vergessen, daß sie drin war und ist nach 2 Stunden woanders gestartet... (Ich habe sogar 2 Angebote gekriegt mit Inhalt "Du, wenn Du willst, bring ich dich um. Dann brauchst Du nicht mehr hier zu stehen." :-)) Das macht mir nicht so viel Spaß... und anderen vielleicht auch nicht ...

Wie konsequent kann das Spiel an einem Königshof sein mit 180 Gästen und 20 Bediensteten, unter denen es weder nen Koch noch ne Kammerzofe gibt, und mit genau 2 Wachen am Tor?

LARP ist ein künstliches Produkt. Manche machen "realistischere LARPs", andere machen "Abenteuer-LARPs" mit Dungeons, in denen die Monster-Ökonomie eigentlich 2 Dutzend Abenteurer pro Tag braucht, um Überleben zu können... Künstlich sind die Settings aber alle, logisch eher nicht. Also: selbst wenn ich versuche, selbst konsequent zu sein, kann ich keine Konsequenz für meinen Charakter erreichen.

Das Beharren auf Konsequenz macht es allerdings leichter für mich, anderen Leuten Spielspaß zu versauen... Es ist schon konsequent, jemanden in den Kerker zu werfen und zu sagen: so, da bleibst Du jetzt 2 Tage. Du kannst ja outtime im Zimmer bleiben, im Kerker ist ja sonst sowieso keiner. Da habe ich dann konsequent gehandelt. Nur: vielleicht wäre es für den Spielspaß des anderen schon schöner, die Gerichtsverhandlung nach kurzer Zeit zu machen (ein bißchen im Kerker darf er natürlich bleiben, wenn er einen Fluchtversuch machen will :-)). Und wäre das inkonsequent?

Für mich gibt es ein Hauptziel für LARPs: das alle Spaß haben. Das ist nicht so einfach, und klappt normalerweise nicht. Es ist auch nicht so, daß ich Spielspaß über alles stellen würde. "Ich müsst dich jetzt eigentlich töten, nachdem du meine Mutter, meinen Vater und meinen Hund getötet hast, aber ich verzeihe dir, denn das macht dir mehr Spaß." Aber alles im Maße und so, daß es beiden Seiten Spaß macht. Als SL lasse ich NSCs keine Todesstöße setzen. Und viele von den Spielern honorieren das, indem sie klasse ausspielen und auch mal umkippen.

Meine normale Erfahrung im LARP-Kampf: nicht die besten bleiben stehen, sondern die mit der Mathematikschwäche... LARP-Kampf ist keine Möglichkeit für einen Vergleich, da zu künstlich... Sehr häufig hat Konsequenz scheinbar was mit Charaktertod zu tun, allerdings mit dem fremder Charaktere.

"Natürlich ist es hart, daß ich ihn gemeuchelt habe, aber ich habe nur konsequent gespielt."

"Der Todesstoß war nicht anders möglich, weil ich konsequent spiele."

Argument: "Wenn niemand sterben kann, dann fehlt doch der Nervenkitzel."

Das ist nur bedingt richtig. Denn: jeder Spieler hat es im Normalfall selbst in der Hand zu entscheiden, daß sein Charakter die 10 Treffer nicht überlebt hat, egal, was das Regelwerk sagt ...

Argument: Wir spielen in einer grausamen Welt

Fraglich ist, wer das dann festgelegt hat. Sollte meiner Ansicht nach die jeweilige Spielleitung sein. Die sagen das aber nur selten, meistens sind es Spieler.

Warum spielen wir denn in einer grausamen Welt?

a) weil es Fantasy ist

Es gibt sehr viele Arten von Fantasy, von Tolkien über Zelazny zu Pratchett. Die wenigsten Fantasywelten bestehen aus einer Ansammlung von massenmordenden Rassen.

b) weil wir Mittelalter spielen

Wenn das Mittelalter wirklich so hart wäre, wie einige Leute es hindiskutieren wollen, gebe uns gar nicht ... Dann wäre die menschliche Rasse in kürzester Zeit ausgestorben.

In vielen Fällen wurden die Überlebenden, so sie einen Wert als Tauschobjekt hatten, gegen Lösegeld, Zugeständnisse oder eigene Überlebende eingetauscht. Die wenigsten wurden wirklich auf dem Schlachtfeld getötet. Es sind wohl auch viele Leute verblutet, nicht durch Todesstöße umgekommen.

Außerdem ging es nicht so einfach, andere Leute umzubringen. Es gab tatsächlich Gesetze und Gesetzeshüter, und die haben tatsächlich Leute gefangen genommen. Die hatten nämlich mehr Zeit als die 2 Stunden, die man hat, nachdem der Meuchelmörder Sonntag morgens um 3 Uhr zugeschlagen hat...

ein schönes Zitat, habe leider den Ursprung vergessen :

"Das Problem hierbei ist die aus dem verlorenen Kampf entstehenden Konsequenzen. Wenn jeder verlorene Kampf den Tod bedeutet führt das automatisch dazu das die meisten Leute nicht verlieren wollen."

Viele Leute verstehen auch nicht, dass Handlungen im Spiel auch Auswirkungen auf die Aussenwelt hat. Da gibt es den schönen Spruch **Es ist ja nur ein Spiel.**

Stimmt. Wenn es nur ein Spiel ist, dann hat es auch keine Outtime-Relevanz. Das lernt man schon als Kind. Es haben sich auch nie Streits im Sandkasten oder beim "Cowboy und Indianer" ergeben. Schließlich haben Spiele keinen Einfluß auf die Normalwelt.

Meine persönliche Einschätzung:

Das Wort Konsequenz braucht man eigentlich nur als Rechtfertigung dafür, daß man jemandem weh getan hat. Denn ansonsten stört sich keiner daran, wenn man "konsequent" spielt.

Rauchen

Rauchen ist nicht nur auf CONs ein Problem. Nichtraucher fordern Rücksichtnahme durch Raucher, Raucher fordern Rücksichtnahme durch Nichtraucher. Und gemeinerweise stelle ich mich auf die Seite der Nichtraucher: Rauchen schädigt auch passiv-rauchende Nichtraucher, das Krebsrisiko steigt. Desweiteren gibt es auch unmittelbare Folgen. In stark verrauchten LARP-Kneipen können einige Barden nicht singen, weil ihre Stimmbänder zu sehr angegriffen werden, anderen Leuten wird schlecht, für Allergiker und Asthmatiker kann es sogar richtig ekelhaft werden, so daß sie den Raum kaum und nur für kurze Zeit betreten können.

Deswegen ist es sinnvoll, Rücksicht von der Rauchern zu erbitten: fragt erstmal nach, ob nicht jemand etwas dagegen hat, bevor ihr den Stinkstengel rausholt. Im Gegenzug kommt von einigen militanten Rauchern das Argument, Nichtraucher sollten erstmal Rücksicht gegenüber ihnen selbst üben. Wie? In dem er geht?

In dem er passiv raucht und sich selbst schädigt?

Beides klingt nicht so schön...

Als Konsequenz soll jetzt allerdings nicht stehen, dass Raucher aufs Rauchen verzichten. Das wäre für viele auch gar nicht möglich. Konsequenz sollte sein:

Raucher rauchen nur an Stellen, die extra von der SL dafür zur Verfügung gestellt wird (Intime), oder halt draussen.

Wer draussen raucht, sollte nicht seine Kippen in die Gegend schmeissen, sondern in den nächstgelegenen Papierkorb befördern. Sinnvoll ist auch, ein kleines Schächtelchen am Körper zu tragen, in das man Kippen tun kann, falls man mal weiter vom Papierkorb entfernt ist.

Die Gelegenheiten drinnen sollten sinnvoll gewählt werden. Spezielle Räume für Raucher wären machbar - sind natürlich für Kommunikation zwischen Rauchern und Nichtrauchern nicht so prall - in größeren Räumen könnte man Raucherecken in der Nähe von Fenstern einrichten.

kleine Ideen am Rande

Einfach ein paar Ideen für CONs, wie z.B. Rückzugsräume schaffen und Extreme Orgaing.

Rückzugsraum

Eine interessante Idee ist der Rückzugsraum.

Auf einem CON gibt es immer auch emotionale Tiefs bei nicht wenigen Leuten. Manche davon sind schlimmer und häufig auch nicht oder nicht nur durch Ereignisse auf dem CON begründet - das normale Leben und die normalen Probleme kann man nicht so einfach zurücklassen. Manche Leute brauchen dann einen Rückzugsraum für sich alleine oder für sich und jemandem zum Miteinanderquatschen. Da das ganze sehr outtime ist, kann das nicht immer und überall geschehen - sei es, weil im eigenen Zimmer gespielt wird oder dauernd Leute reinkommen, oder das einfach keine Zimmer da sind.

Praktisch ist dann, wenn die SL einen Rückzugsraum anbieten kann. Ein Zimmer speziell für solche Fälle.

Extreme Orgaing

Es gibt in der Informatik eine Vorgehensweise mit dem Namen "Extreme Programming" oder "XP". XP besticht durch sehr leichtgewichtige Prozesse. Und hat einige Methodiken, die auch für LARP nicht uninteressant sind.

Das ganze ist etwas mehr als eine Spielerei. Tatsächlich muss man nicht so vorgehen. Man muß auch nicht alles einsetzen. Teilweise machen wir das aber auf unseren CONs, und es ist ziemlich spassig. Ich beschreibe die Methoden gleich so, wie sie im LARP eingesetzt werden können - für den Informatik-Teil empfehle ich eine XP-Vorlesung an einer beliebigen Uni oder einfach mal die Suche nach "Extreme Programming" via Google.

Pair Doing (eigentlich: Pair Programming)

Beim Extreme Programming machen immer zwei Leute zusammen die Arbeit. Beispielsweise beim Programmieren: der eine tippt und denkt "kurzfristig", der andere kontrolliert und denkt "langfristig". Kurzfristig heisst dabei: auf das momentane Problem bezogen. Langfristig heisst dagegen, dass auch an Nebenwirkungen an anderen Programmstellen gedacht wird.

Die Vorteile von Pair Programming: man lernt voneinander, und vor allen Dingen macht es mehr Spass, etwas miteinander zu machen.

Für LARP kann man es ähnlich machen. Gerade langweilige Sachen, die keiner machen möchte, werden meist von einem übernommen, der damit auch nicht glücklich wird. Deswegen ist der Vorschlag: sämtliche Aufgaben werden 2er-Teams zugeordnet. Beispiel: um die Essensplanung mit der Jugendherberge kümmern sich zwei Leute zusammen, die dann möglichst auch zusammen mit der Herbergsleitung telefonieren.

Planungsspiel

Laut Extreme Programming gibt bei Programmen vier Säulen, die bedacht werden müssen: Qualität, Zeit, Kosten, Funktionsumfang. Das gleiche gilt für LARP: wenn man an eine der Schrauben dreht, z.B. die Qualität eines Gegenstandes steigert, dann hat man Nachteile woanders - bei einem Gegenstand Zeit oder Kosten. Den idealen Zustand (keine Kosten, Super-Qualität, riesiger Funktionsumfang (Plot und so zum Abwinken) und alles ist vor dem CON fertig) erreicht man sowieso nicht...

Kosten sind dabei übrigens nicht nur geldliche Kosten, sondern und vor allem auch Manpower. Daran hapert es nämlich dann auch am Ende... Was tut man, wenn 2 Wochen vor dem CON nicht alles fertig ist? Hoffentlich priorisieren - manches ist wichtig, manches nicht so wichtig. Damit kann man nämlich auch früher anfangen. Und dabei helfen kann das Planspiel. Das funktioniert so:

Für alle kleineren Aufgaben schreibt man ein Kärtchen und schätzt ein, was man dafür braucht (Geld, Mannstunden). Und dann werden sie so geordnet, wie ihr das gerade für sinnvoll erachtet. Bei der nächsten Sitzung kann diese Ordnung dann auch wieder verbessert werden, wenn die Essensplanung

vielleicht doch wichtiger ist, oder wenn was neues dazu kommt. Wichtig ist dabei: nicht die schönsten, sondern die wichtigsten Sachen nach vorne nehmen.

Das ganze kann man natürlich auch mit Hilfe eines Computers machen.

Möglichkeiten der Tavernenbezahlung

Erst mal die Möglichkeiten, wie man die Ausgaben für Getränke wieder reinholen kann:

1. Getränke sind kostenlos. Bedeutet: die Kosten für die Getränke werden schon mit der Teilnahmegebühr bezahlt (das CON wird also im Vorhinein teurer).
2. Die Spieler zahlen vorher Geld ein, das wird vermerkt, und zwar in einem Buch, das die Tavernenleute halten. Wenn ein Spieler etwas trinken möchte, wird Geld abgestrichen.
3. Die Spieler zahlen ebenfalls Geld ein, aber sie bekommen dafür eine Tavernenkarte. Von der wird pro Getränk Geld abgestrichen. Besonders ambientig ist statt einer Tavernenkarte ein Kerbholz.
4. Das Getrunzene wird in einem Tavernen-Buch vermerkt, am Ende müssen die Spieler dann bezahlen.
5. Ausgabe von gewechselten InTime Geld. Beispiel: bedrucktes (Wappen) eingeschweisstes Papier in Rundformat. Es gibt einen "Kassierer" über permanent wechselt und übriggebliebenes Geld wird auch wieder zurückgenommen. Wert pro "Münze" 50 Cent.
6. Die Spieler zahlen direkt.
7. Selbstbedienung: die Spieler bedienen sich selbst und tragen alles Getrunzene in eine Liste ein. Die Getränkerechnung müssen die Spieler natürlich beim Auschecken bezahlen.

Dabei kann man auch mischen, z.B. nicht-alkoholische Getränke sind frei, alkoholische müssen bezahlt werden. (Beim Söderland VIII gab es noch eine dritte Form: nicht-alkoholisches war frei, aber Malzbier als sehr teure nicht-alkoholische Lösung kostete Geld - jedoch lagen der Preis unter dem Einkaufspreis, Malzbier war sozusagen ein bezuschusstes Getränk.) Nach der Übersicht jetzt die Vor- und Nachteile:

Getränke sind kostenlos

Aus Spielergewinnungsansichten schon schlecht: Alkohol ist teuer, und das Geld muß dann auf den CON-Preis draufgeschlagen werden. Und Spieler gehen eher zu einem 70 Euro-CON, bei dem sie später 15 Euro Tavernenrechnung zahlen müssen, als zu einem 80 Euro-CON.

Wenn der Alkohol frei ist, dann werden verschiedene Spieler das auch ausnutzen. Resultat: einige Angetrunkene mehr. Und Angetrunkene sollten nicht in die Endschlacht.

Für Anti-Alkoholiker ist es nicht so schön, Besäufnisse mitzufinanzieren.

Allerdings entfallen die beiden letzten Schwierigkeiten u.U., wenn man eine nette Spielerschaft hat. Z.B. auf den Kakerlak-CONS klappt es. Man kann beispielsweise auch Nichttrinkern einen kleinen Rabatt geben und Vieltrinkern "unter Freunden" ein paar Euro mehr abknüpfen. Diese Vorgehensweise setzt aber voraus, dass sich Spieler und SL gut kennen.

Tavernenbuch mit Vorherzahlung

Bei Tavernenbüchern kann jemand mogeln, d.h. auf eines anderen Rechnung trinken - solange nicht einer von beiden dem Tavernenteam bekannt ist. Tavernenbücher müssen auf jeden Fall ordentlich geführt werden, sonst bringen sie nichts. ("Sind das 5 oder 6 Striche")

Tavernenbücher können verschwinden.

Nachteil sind Diskussionen mit dem Wirt: "Äh, welche Nummer war ich gleich, such mal meinen Namen." Dieses bringt regelmäßiges Durcheinander. Spielfluss wird unnützig lang durch Sucherei unterbrochen.

Tavernenkarte mit Vorherzahlung

Die Tavernenkarte kann verloren gehen, damit ist auch das vom Spieler eingezahlte verloren. Immerhin kann allerdings die Tavernenkarte mit Namen versehen werden, dann lohnt sich das Stehlen nicht. (Manche Spieler würden nicht davor zurückschrecken, gefundene Tavernenkarten selbst zu verwenden.)

Vorteil: Spieler behalten den Überblick über ihre Ausgaben.

Tavernenbuch mit Nachherzahlung

Bei Tavernenbüchern kann jemand mogeln, d.h. auf eines anderen Rechnung trinken - solange nicht einer von beiden dem Tavernenteam bekannt ist.

Ausserdem kann hiermit das Auschecken verlängert werden, da jeder Auscheckende auch noch bezahlen muss.

Tavernenbücher können verschwinden.

Nachteil sind Diskussionen mit dem Wirt: "Äh, welche Nummer war ich gleich, such mal meinen Namen." Dieses bringt regelmäßiges Durcheinander. Spielfluss wird unnötig lang durch Sucherei unterbrochen.

Ein weiterer Nachteil von Tavernenbüchern (der in direktem Bezug zur mangelnden Ausgabenkontrolle der Spieler steht) ist die mögliche Fehleinschätzung dessen was man so mit den Kumpels versoffen hat... Das führt mitunter zu längere Diskussionen und u.U. sogar (zumindest andeuteten) Betrugsvorwürfen gegenüber dem Schankpersonal... Es fehlt einfach die Kontrollmöglichkeit für den Spieler.

Spielmünzen

Hier ist natürlich das Problem, ob die Münzen intime sind. Es wäre doof, wenn jemand jemanden bestiehlt und quasi dessen Bier trinken darf (mit dessen Getränkekarten). Es spricht aber eigentlich nichts dagegen, die Münzen als Intime-tauglich (man zahlt damit in der Taverne) aber ansonsten

oultime zu sehen (nicht stehlbar). Es sieht schöner aus als Tavernenbücher oder Tavernenkarten.

Natürlich können diese Münzen verloren gehen.

Vorteil: Spieler behalten den Überblick über ihre Ausgaben.

Direktzahlung

Da die Spieler mit Realgeld hantieren müssen, wird das Spiel natürlich am meisten gestört. Man braucht viel Wechselgeld, den Spieler kommt immer mit grossen Scheinen...

Vorteil: Spieler behalten den Überblick über ihre Ausgaben.

Selbstbedienung

Hier kann man dann gleich mit Mindereinnahmen rechnen. Hin und wieder vergisst jemand einzutragen - selbst wenn man alle Leute kennt. Bei grossen CONs und damit nicht so bekannten Spielern steigt die Quote der nicht vermerkten Getränke.

Vorteil: Spieler behalten den Überblick über ihre Ausgaben.

Vorlagen

- [Allgemeine Geschäftsbedingungen](#)
- [AGB ohne Anmerkungen](#)
- [Sicherheitsregeln](#)
- [Anmeldung und Bestätigung](#) (Word-Dateien, gezippt)
- [Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht](#)
- [Kalkulation](#) (Excel-Dateien, gezippt)
- [Bilanz](#) (Excel-Datei, gezippt)
- [Teilnehmerliste](#) (Excel-Datei, gezippt)
- [Zimmerbelegung](#) (Excel-Datei, gezippt)
- [Zeitplan](#) (Excel-Datei, gezippt)

Allgemeine Geschäftsbedingungen

Anmerkungen sind kursiv gedruckt.

kann. Wir denken allerdings, daß mittels der AGB ein faires Vertragsverhältnis zwischen Spieler und Veranstalter begünstigt werden kann.

§1 Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die

kann wiederum der Teilnehmer sagen: "Nö, jetzt will ich nicht mehr." Jetzt könnte die geneigte Spielleitung sagen: bescheuerte Klausel, die lass ich raus. Aber: laut Gesetz ist sie verpflichtet, innerhalb erheblich kürzerer Frist das Angebot des Teilnahmewilligen anzunehmen. Bedeutet: bei der bisherigen Handhabung hätte ein Teilnehmer meistens zu jeder Zeit sagen können: Ich will nicht mehr.

§ 2 - Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem von dem Veranstalter vorgegebenen Regelsystem zu entsprechen.
2. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Die Spielleitung ist berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschliessen. Sollte hierdurch der vom Teilnehmer eingereichte Charakter unspielbar oder wesentlich eingeschränkt werden, so steht dem Teilnehmer ein Rücktrittsrecht unter voller Erstattung seines Spielbeitrags zu.

§ 3 – Sicherheit

1. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelische Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.

Hat keine rechtliche Bewandnis, könnte aber den Teilnehmer nochmal zum Nachdenken bringen.

2. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen

Auf deutsch: der Veranstalter kann Polsterwaffen, Rüstungen, etc. aus dem Spiel nehmen, wenn sie ihm zu gefährlich erscheinen.

3. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sei den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen. *Jeder Teilnehmer muß also immer wieder seine Waffen kontrollieren und bei Bedarf selbst aus dem Spiel zu nehmen. Das Risiko trägt der Teilnehmer, nicht der Veranstalter. Wenn der Teilnehmer die Prüfungen nicht vornimmt, macht er sich ggf. schadenersatzpflichtig.*
4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern

außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.

- Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschuß vom Spiel.
- Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
- Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne daß der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.

Hilfe von Pyros die Sicherheit anderer gefährden, können somit vom CON geschmissen werden.

§ 4 - Haftung

- Mit Ausnahme der Verletzung von Körper, Leben oder Gesundheit wird die Haftung des Veranstalters wie folgt beschränkt: Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.

Bedeutet, daß unter anderem mißlungene Waffenchecks, Abbruch des Spiels etc. nicht zu Schadensersatzansprüchen seitens der angemeldeten Spieler und NSCs führen können.

- Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

Beispiel: Spielleitung verursacht Feuer. Jemand hatte Zelt dabei (Unikat), hat sich verpflichtet im Schadensfall eine Million zu zahlen. Veranstalter muß durch diese Klausel trotzdem nur noch für ein normales Zelt zahlen.

§ 5 - Urheberrecht an Aufzeichnungen

- Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
- Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung zu verwenden.
- Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie dem vom Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Die Rechte an den Spielercharakteren, ihrer Geschichte sowie ihrem Teil der Handlung verbleiben bei dem jeweiligen Spieler.

Das bedeutet: es ist dem Veranstalter möglich, z.B. Fotos ins Internet zu stellen oder für die nächste Anmeldung zu benutzen. Es ist nicht möglich, z.B. einen Film über das LARP herauszubringen! Dafür müßte "zu Zwecken der Eigenwerbung" durch "gewerblich" ersetzt werden.

Bedeutet: wenn ein Teilnehmer aus irgendwelchen Gründen ein Buch über die Veranstaltung oder die NSC-Charaktere schreiben will, muß er an seinem Charakter zu verlieren.

- Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.
- Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

Somit darf z.B. Ralf Hüls weiter hervorragende Fotos auf CONs machen. Der Fotograf darf sie auch auf seine Homepage packen. Achtung: wenn ein Teilnehmer Fotos beanstandet, auf denen er zu sehen ist, müssen diese allerdings von der Homepage genommen werden.

- Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
- Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluß gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von Euro 15 fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 5 Euro.
- Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

Sollte der Teilnehmer verhindert sein, so ist es nicht ohne weiteres möglich, daß eine andere Person an seiner Stelle an der Veranstaltung teilnimmt.

§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

- Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 15,- fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.

Der Veranstalter kann nun die entstehenden Zinsen von den Zuspätzählern einfordern.

- Ist der Teilnahmebeitrag noch nicht in voller Höhe entrichtet, ist der Veranstalter berechtigt, dem Teilnehmer eine Frist zur Zahlung zu setzen verbunden mit der Erklärung, daß er nach Ablauf der Frist den Platz einem Dritten überläßt. Die gesetzte Zahlungsfrist muß mindestens 8 Tage betragen.

Tage) zur Zahlung lassen.

- Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnehmerbeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine

Auf Deutsch: platzt der Scheck des Teilnehmers, hat der Teilnehmer die anfallenden Gebühren zu zahlen.

- Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

Hin und wieder kommt es bei LARPs zu Gruppenanmeldungen: einer meldet z.B. 8 Leute gleichzeitig an. Wenn jetzt jemand von diesen abspringt, ist der Anmeldende derjenige, der bezahlen muß.

§ 8 - NSC-Klausel

- Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.

Hier wird eigentlich nochmal explizit gesagt, warum NSCs eigentlich weniger zahlen müssen: weil ihnen Dinge vorgeschrieben werden.

2. NSCs, die aus Gründen von §3 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

zahlen müssten. Wäre von der Formulierung her nochmal zu überdenken

§ 9 - Rabatte

1. Werden Teilnehmern für die Wahrnehmung bestimmter Funktionen Rabatte vom üblichen Teilnehmerbeitrag eingeräumt, so gilt die Differenz als gestundet, bis die vereinbarte Leistung im vereinbarten Umfang erbracht wurde. Von dieser Regelung sind Rabatte für Sanitäter ausdrücklich ausgenommen.

Beispiel: Barden oder Tavernencrew machen nix bardiges oder taverniges, sondern gehen munter Plot lösen. Dann dürfen sie auch Spielerbeitrag bezahlen. Sanitäter sind ausgeschlossen: falls es keine Verletzten gibt, nehmen sie u.U. ihre Funktion nicht wahr, dafür können sie aber nix.

2. Können die Teilnehmer nach Absatz 1 die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.

Beispiel: Masseurin kann nicht massieren, weil das mit der SL vereinbarte warme Zelt nicht da ist. Sie hat trotzdem Anrecht auf den Rabatt.

§ 10 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, daß seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden. Somit ist möglich, die Adressen und Fotos der Teilnehmer weiter zu benutzen, um z.B. für das nächste CON einzuladen.
2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüberhinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).
3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

das von Mensch zu Mensch auch erzählt.

§ 11 - Sonstiges

Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.

Ergibt sich eigentlich aus dem Gesetz (§306 Absatz 1 BGB).

- Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
- Der Teilnehmer darf Getränke, insbesondere jede Art von alkoholischen Getränken zu den Veranstaltungen grundsätzlich nicht mitbringen. Es sein denn, der Veranstalter gibt hierfür ausdrücklich schriftlich die Erlaubnis.
- Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen des Veranstalters und das Recht der Bundesrepublik Deutschland, Erfüllungsort und Gerichtsstand sind - soweit das zulässigerweise vereinbart werden kann - der Sitz des Veranstalters.

Interessant wird je nach CON auch eine Klausel, die das Alter der Mitspieler regelt. Je nachdem könnte benutzt werden:

nur Volljährige

Jeder Teilnehmer muss des Alter von 18 Jahren erreicht haben.

ab 16 Jahren mit Einschränkungen

Jeder Teilnehmer muss das Alter von 16 Jahren erreicht haben, alle unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall eine volljährige Aufsichtsperson, die unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht der Erziehungsberechtigten und einen gültigen Ausweis besitzen.

Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie der zu beaufsichtigenden Person an der Veranstaltung anwesend sein. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person.

frei

Jeder Teilnehmer unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall eine volljährige Aufsichtsperson, die unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht der Erziehungsberechtigten und einen gültigen Ausweis besitzen.

Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie der zu beaufsichtigenden Person an der Veranstaltung anwesend sein. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person.

Jeder Teilnehmer unter 16 Jahren kann nur in Begleitung seiner Eltern auf dem CON teilnehmen.

bekannte Klauseln, die wir aus guten Gründen rausgelassen haben

- Alle Nebenabreden und Änderungen des Teilnehmergevertrages sowie der AGB bedürfen der Schriftform. Sie erlangen Gültigkeit erst nach der schriftlichen Bestätigung des Veranstalters.

mündlich abmachen, daß die Klausel nicht gültig ist. Eine andere Sache ist natürlich die Nachweisbarkeit einer mündlichen Abmachung. Deswegen ist es sinnvoller, Änderungen schriftlich abzumachen.

- Der Veranstalter haftet nicht für Mängel, die ein Unterbringungsort oder ein Veranstaltungsort mit sich bringt. Auch diese Klausel ist ungültig. Bei Mängeln ist man haftbar, aber kann wiederum den Anbieter am Veranstaltungsort, z.B. Jugendherbergswerk, in Regreß nehmen.
- Abweichende Klauseln für Vollkaufleute
In einigen LARP-AGBs waren abweichende Klauseln für Vollkaufleute enthalten. Diese sind in den AGBs eigentlich nicht sinnvoll. Es empfiehlt sich viel mehr, einen Vertrag mit dem einzelnen Kaufmann (Musiker, Händler, etc.) zu machen, der auch weitere Dinge wie z.B. Auftrittsdauer regeln sollte.
- Weitergabe von Daten an andere Veranstalter

Ist ein kompliziertes Thema. Besser rauslassen.

- Schadensersatz aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluß und unerlaubter Handlung sind ausgeschlossen, soweit der Veranstalter oder seine Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben.
ist in Punkt 3 Absatz 1 enthalten

Anmerkung

- Es müsste klar dargestellt werden, wer eigentlich Veranstalter ist. Bei einem Verein ist das nicht so das Problem, da ist es der Verein - sofern der das will. Was ist, wenn der Veranstalter eine IG ist? Dann handelt es sich beim Veranstalter um eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts. Jedes Mitglied dieser Gesellschaft ist einzeln in voller Höhe haftbar. Wer ist Mitglied der GbR? Das ist gar nicht so einfach und aus Umständen des Einzelfalls zu ermitteln. Beispiel: IG X hat eine Homepage, auf der die Spielleitung, deren Freundinnen und deren beste Kumpels vorgestellt werden. Motto: wir sind die IG X. Zwei Mitglieder A und B dieser IG machen ein CON und geben IG X als Verantwortlichen aus. Sie sind Studenten und bekommen monatlich 500 Euro von ihren Eltern. Auf dem CON geht etwas schief, und zwar wird einer minderjährigen Teilnehmerin ein Auge ausgeschlagen. Ihr Vater, Rechtsanwalt, entdeckt auf der Homepage den selbstständigen Krankengymnasten Y. Das Gericht spricht ihm einen Schadensersatzanspruch gegen Y als Gesamtschuldner in Höhe von 20000 Euro zu. Dazu kommen übrigens Prozeß- und Anwaltskosten. Y ist entsetzt. Mit dem CON hatte er gar nix zu tun, er war auf Mallorca (mit der Freundin eines der Organisatoren, aber das gehört nicht zur Sache). Jetzt kann er noch die anderen IG-Mitglieder ranziehen: A und B haben nix, die alleinerziehende Mutter M versucht selbst gerade, Unterhalt von ihrem geschiedenen Mann einzuklagen, und zwei weitere abgebrochene Studenten leben von der Stütze...
- Wenn ein Spieler dem anderen die Brille von der Nase haut, ist er schadensersatzpflichtig. Aber: ist das bei Kampfveranstaltungen wie Karate auch so, oder gibt es Klauseln, mit denen man das ausschließen kann?
Generell: schwierig. Kampfsportveranstalter regeln das scheinbar über eine Vereinshaftpflicht oder eine Veranstalterhaftpflichtversicherung. Ist es sinnvoll, das auszuschließen? Wenn alle LARPer in einem Verein wären, könnten sie sich gegenseitig weitestgehend freistellen. Außerdem könnte man dann auch eine geeignete Vereinshaftpflichtversicherung abschliessen. Allerdings und glücklicherweise wäre AGB-Recht nicht mehr anwendbar.
- Teledienstgesetz: Wie sieht es mit Email-Anmeldungen aus? Eine eMail-Anmeldung ist wirksam. Aber: das BGB sagt in Paragraph§ 126a (Elektronische Form):
 1. Soll die gesetzlich vorgeschriebene schriftliche Form durch die elektronische Form ersetzt werden, so muss der Aussteller der Erklärung dieser seinen Namen hinzufügen und das elektronische Dokument mit einer qualifizierten elektronischen Signatur nach dem Signaturgesetz versehen.
 2. Bei einem Vertrag müssen die Parteien jeweils ein gleichlautendes Dokument in der in Absatz 1 bezeichneten Weise elektronisch signieren.

AGB ohne Anmerkungen

§1 Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die

§ 2 - Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem von dem Veranstalter vorgegebenen Regelsystem zu entsprechen.
2. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Die Spielleitung ist berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschliessen. Sollte hierdurch der vom Teilnehmer eingereichte Charakter unspielbar oder wesentlich eingeschränkt werden, so steht dem Teilnehmer ein Rücktrittsrecht unter voller Erstattung seines Spielbeitrags zu.

§ 3 – Sicherheit

1. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelische Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.
2. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschuß führen.
3. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sei den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.
4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
5. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschuß vom Spiel.
6. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
7. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne daß der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.

§ 4 - Haftung

1. Mit Ausnahme der Verletzung von Körper, Leben oder Gesundheit wird die Haftung des Veranstalters wie folgt beschränkt: Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.
2. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

§ 5 - Urheberrecht an Aufzeichnungen

1. Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
2. Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung zu verwerten.
3. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie dem vom Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Die Rechte an den Spielercharakteren, ihrer Geschichte sowie ihrem Teil der Handlung verbleiben bei dem jeweiligen Spieler.
4. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluß gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von Euro 15 fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 5 Euro.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 15,- fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
2. Ist der Teilnahmebeitrag noch nicht in voller Höhe entrichtet, ist der Veranstalter berechtigt, dem Teilnehmer eine Frist zur Zahlung zu setzen verbunden mit der Erklärung, daß er nach Ablauf der Frist den Platz einem Dritten überläßt. Die gesetzte Zahlungsfrist muß mindestens 8 Tage betragen.
3. Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnehmerbeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine
4. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

§ 8 - NSC-Klausel

1. Der NSC
2. NSCs, die aus Gründen von §3 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

§ 9 - Rabatte

1. Werden Teilnehmern für die Wahrnehmung bestimmter Funktionen Rabatte vom üblichen Teilnehmerbeitrag eingeräumt, so gilt die Differenz als gestundet, bis die vereinbarte Leistung im vereinbarten Umfang erbracht wurde. Von dieser Regelung sind Rabatte für Sanitäter ausdrücklich ausgenommen.
2. Können die Teilnehmer nach Absatz 1 die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.

§ 10 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, daß seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Photographie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüberhinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).
3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

§ 11 - Sonstiges

Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.

Sicherheitsregeln

0 Befugnis

0.1 Spielleitung

Den Anweisungen der Spielleitung ist in Fragen der Sicherheit in jedem Fall Folge zu leisten.

1 Sicherheit

1.0 Charakter des Live-Rollenspiels

Live-Rollenspiel ist mit Risiken behaftet. Diese Risiken haben von sämtlichen Teilnehmern nach Möglichkeit minimiert zu werden. Weiterhin ist Live-Rollenspiel körperlich anstrengend und kann psychisch belastend sein. Grundsätzlich obliegt es jedem Teilnehmer, darauf zu achten, dass die stattfindende Simulation ihn weder physisch noch psychisch überfordert. Weiterhin ist jeder Teilnehmer verpflichtet, darauf zu achten, dass er keinen anderen Teilnehmer vorsätzlich oder grob fahrlässig überfordert.

1.1 Sicherheit für Personen

Die Teilnahme am Live-Rollenspiel erfordert ständige Vorsicht und gegenseitige Rücksicht. Jeder Teilnehmer hat sich so zu verhalten, daß kein anderer geschädigt, gefährdet oder mehr als nach den Umständen unvermeidbar behindert oder belästigt wird.

1.2 Simulation sexueller Handlungen

Sexualisierte Gewalt ist auch in jeglicher Form von Simulation oder Andeutung verboten. Die Simulation sexueller Handlungen bedarf des vorherigen Einverständnisses sämtlicher Beteiligten.

1.3 Spielunterbrechung wegen Gefahr

Bei Situationen, die eine reale Gefahr darstellen (Kampf nahe eines Abgrundes, Verletzung eines Teilnehmers etc.) hat jeder Teilnehmer die Pflicht, STOP zu rufen und damit das Spiel FÜR JEDEN zu unterbrechen. Gleiches gilt, wenn im Falle einer Verletzung nach einem Sanitäter gerufen wird (Ruf: SANI oder SANITÄTER). In größeren Szenen (z.B. Schlachten) ist es Pflicht für alle anderen ebenfalls STOP zu rufen, wenn jemand das noch nicht mitbekommen hat. Dabei bitte Arme mit Schilden und Waffen nach oben heben (Vorteil: es ist einfacher, einen Überblick zu bekommen; und Leute, die schlecht hören z.B. wegen Masken bekommen auch leichter was mit). Nach dem STOP-Befehl bleiben alle Leute auf ihrem Platz stehen, bis auf diejenigen, die die Gefahrensituation beseitigen (z.B. Sanis, oder die Leute, die den umgekippten Baum zur Seite schaffen). Der STOP-Befehl kann nur aufgehoben werden nach Beseitigung des Grundes, und zwar durch den Ruf "WEITER" entweder von einer SL oder mangels einer solchen vom Auslösenden.

1.4 Sicherheit der Umgebung

- Alles ist zu unterlassen, was die Umgebung (Wälder, Gebäude, ..) oder Eigentum anderer (Benutzung gedieborer Dinge!?) gefährdet. Beispiel: Feuer in trockenem Wald.
- Abgesperrte oder für gesperrt erklärte Gebiete sind nicht zu betreten.
- Um die Gebäude herum befinden sich eventuell gefährliche Abgründe und Hänge.
- In der Nähe der Unterkunft wohnen Menschen, d. h. das Lostreten von Steinen oder Geröll hat zu unterbleiben.
- Das Beklettern der Anlagen oder Einrichtungen ist untersagt, soweit es nicht ausdrücklich erlaubt ist.
- Das Hantieren mit pyrotechnischen Dingen (Rauch, Bengalfeuer o.ä.) ist nur außerhalb der Gebäude und Zelte und nach vorheriger Absprache erlaubt.
- Zeltabspannungen, die die sichere Passage von Personen im Dunklen behindern, sind kenntlich zu machen. (Beispiel: kleine Knicklichter)

1.5 Ueberlegtes Handeln

Vermeide Unachtsamkeit und unüberlegtes Handeln, insbesondere in emotionalen Situationen.

1.6 Nur sichere Utensilien benutzen

Benutzt werden dürfen nur von der SL oder einem von dieser beauftragten NSC geprüfte und zugelassene Live-Rollenspiel-Waffen und Rüstungen. Gleiches gilt für Rüstungsgegenstände. Auch von der SL für unbedenklich erklärte Waffen müssen sofort aus dem Spiel genommen werden, wenn der Verwender Schäden an ihnen bemerkt, die ihre Tauglichkeit zum sicheren Gebrauch mindern. Im Zweifel ist die Waffe der SL erneut zur Prüfung vorzulegen.

Waffen müssen nach den allgemein bekannten Bauregeln gebaut werden. Unter anderem darf der isolierende Schaumstoff nicht zu dünn sein. Bögen dürfen eine Zugkraft von höchstens 25 lbs. haben.

Fernwaffen, im besonderen Pfeile, sind so zu konstruieren, daß sowohl die "Spitze" als auch die Rückseite mit dem Gefieder nicht in die Augenhöhle eindringen können. Sie müssen so gepolstert sein, daß der Holzteil des Pfeiles sich nicht lösen und somit jemanden verletzen kann.

Reale Waffen oder andere spitze Gegenstände dürfen nur in gesichertem Zustand getragen werden. Scharfkantige oder spitze Rüstung- oder Ausrüstungsteile (z. B. ein Helm mit einem spitzen Dorn) dürfen nicht verwendet werden

Schilder u. Rüstungen dürfen an exponierten Stellen keine scharfen Kanten od. harten Spitzen haben. Außerdem müssen Schilde ausreichend gepolstert sein.

1.7 Reale Zutaten

Bevor einem anderen Teilnehmer Objekte eingeflösst werden (Beispielsweise: Heilränke), müssen die Realzutaten dem Trinkenden vorher bekannt gemacht werden.

Anmerkung: selbst Zucker kann tödlich sein, wenn der Trinkende Diabetiker ist.

Der Trinkende kann es ablehnen, den Trank real zu trinken und stattdessen die Einnahme simulieren

1.8 Komponenten für Magie

Für Magie gilt auch Punkt 1.5.

Für Magie sollten folgende Dinge nicht benutzt werden:

- Keine Komponenten auf Leute werfen, die die Gewandung des anderen Spielers verschmutzen (Kohlestaub, Kreidestaub).

- Keine Komponenten auf Leute oder in die Luft werfen, die gefährlich sind. Beispielsweise kann Mehl sich entflammen, wenn es an Feuer kommt (Mehlstaubexplosion). Desweiteren sind pulverige Substanzen (Mehl, Talkum, etc.) problematisch, weil sie unter ungünstigen Umständen atembehindernd sind und außerdem immer eine Reizung für Augen und Schleimhäute darstellen. Reis kann ins Auge gehen. In freier Natur ist es auch problematisch, wenn liegengebliebener Reis von Vögeln gefressen wird.
- Größere und gewichtigere Komponenten, die auch auf andere Spieler geworfen werden, müssen von der SL abgenommen werden (siehe 1.5). Beispielsweise mit Reis gefüllte Säckchen sind zu hart, wenn sie naß werden.

1.9 Gefahren beim Kampf

- Grundsätzlich ist im Kampf jeder absichtlicher Körperkontakt verboten! Ausnahme: der Körperkontakt ist von den Beteiligten und der SL vorher abgesprochen!
- Niemand, der in einen Kampf eingreift, darf gefährliche Gegenstände in seiner Hand halten, beispielsweise: Fackeln, Laternen, Zigaretten, scharfe Gegenstände, Gläser.
- Schläge gegen den Kopf, Hände, Genitalien, Hals, Helme oder Masken sind verboten.
- Stechen ist ebenso nicht erlaubt.
- Volllatexwaffen sind verboten.
- Kampfsituationen in dunklen oder unübersichtlichen Bereichen (Treppen, Hänge o. ä.) sind zu vermeiden.
- Jeder Einzelne ist für die Sicherheit seines Gegners mitverantwortlich. Das bedeutet, daß man auch seinen Gegner auf hinter ihm liegende Gefahren aufmerksam machen muß.
- Infigths sind nur nach VORHERIGER Absprache mit dem jeweiligen Gegner zulässig.
- Leute mit angezündeten Fackeln bzw. Laternen dürfen nicht angegriffen werden (wegen Brand- und Verletzungsgefahr). Sie dürfen ihrerseits auch nicht in Kämpfe eingreifen. Aus Fairnisgründen dürfen sie erst nach dem Kampf wieder in das Spiel eingreifen.
- Ein tief Schlafender darf nicht geschlagen oder in ähnlicher Weise angegriffen werden. Ein Mord ist zu simulieren. Dabei ist jedoch VORHER mit der SL Rücksprache bzgl. des Ob und Wie zu halten.
- In der Nähe von Zeltanspannungen darf nicht gekämpft werden.

1.10 Alkohol und Drogen

Es wird gebeten, von übertriebenen Alkoholkonsum abzusehen.

Kampf in alkoholisiertem Zustand ist nicht gestattet. Faustregel: Wer nicht mehr im Stande ist, ein Fahrzeug zu führen, darf nicht mehr kämpfen. Wer mit illegalen Drogen (Rauschmitteln) erwischt wird, wird von der Veranstaltung verwiesen.

1.11 Fesselungen und Folterungen

Fesselungen dürfen nur simuliert werden. Der simuliert Gefesselte muß jederzeit in der Lage sein, sich zu befreien. Dann hat der Fesselnde zu beschreiben, wie er die Fesseln anbringt. Die SL entscheidet, wie lange der Gefesselte zum Entfesseln benötigt. Alternative: mit Erlaubnis des Gefesselten darf dieser auch richtig gefesselt werden. Dieses darf nicht an gefährlichen Orten (z.B. Nachts im Wald: Wildschweingefahr) passieren. Desweiteren muß der Fesselnde in der Nähe des Gefesselten bleiben, um ihn jederzeit in Notsituationen oder auf dessen Wunsch hin befreien zu können. Desweiteren muß der Fesselnde eine sichere Möglichkeit haben, um die Fesseln im Notfall schnell lösen zu können. Empfehlenswert ist eine Verbandsschere, nicht erlaubt ist ein scharfes Messer (Schnittgefahr). Knebeln darf nur angedeutet werden.

Die Simulation von Folterungen bedarf des vorherigen Einverständnisses sämtlicher Beteiligten.

Auf Verlangen eines Beteiligten muß sofort die SL hinzugezogen werden. Das Spiel ist bis dahin auszusetzen.

2 Spielbegrenzungen

2.1 verbotene Zonen

Privaträume und von Außenstehenden angemietete Räume dürfen von den Spielern nicht betreten werden, es sei denn, die Spielleitung hat zuvor eindeutig anderes bestimmt. Fundusräume und andere von der Spielleitung als nicht betretbar gekennzeichnete Räume dürfen von SCs nicht betreten werden.

2.2 Time-Off-Zonen

Es koennen Time-Off-Zonen erklart werden, die fuer Charaktere und deren Handlungen verboten sind, wohl aber nicht fuer Spieler. Der Charakter bleibt dann wie ein Anzug vor der Tuer. (beispielsweise möglich für Dusch- und Waschräume, Toiletten, Küche)

Anmeldung und Bestätigung

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

dazu. Ausserdem ist sie rechtlich nicht gesichert, es haben zwar Juristen auch ihren Senf abgegeben, es wurde aber nicht endgültig geprüft. Wir denken aber, diese Vollmacht ist sinnvoller als gar keine...

alle unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall eine volljährige Aufsichtsperson, die unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht der Erziehungsberechtigten und einen gültigen Ausweis besitzen. Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie der zu beaufsichtigenden Person an der Veranstaltung anwesend sein. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die

minderjährige Person."

Vollmacht und Erklärung zur Übernahme der Aufsichtspflichten für die Veranstaltung XXX

Sehr geehrte Eltern,

Ihr Kind hat sich bei uns zur Veranstaltung XXXX vom XXX bis XXXX in XXXX angemeldet. Damit die Teilnahme ermöglicht werden kann, benötigen wir von Ihnen eine Vollmacht und eine Erklärung, dass es mit Ihrer Zustimmung geschieht, wenn sich Ihr Kind auf unserer Veranstaltung aufhält. Bitte beachten Sie, dass Sie mit Ihrer Unterschrift die von uns benötigte Vollmacht ausstellen. Ferner müssen alle Felder vollständig und richtig ausgefüllt werden.

1. Name und Anschrift des Kindes und seines/seiner Erziehungsberechtigten:

2. Mein/Unser Kind hat das 16. Lebensjahr vollendet und ist im Besitz eines gültigen Personalausweises. Dieser wird zusammen mit dieser Vollmacht beim Einlass kontrolliert. Wenn ein Personalausweis als Altersnachweis nicht vorhanden ist, kann der Veranstalter aus rechtlichen Gründen keinen Zugang gewähren.
3. Die Veranstaltung findet vom XXX (ab XX.Xx Uhr) bis XXX (bis XX.XX Uhr) in XXXX statt.
4. Ich/wir bin/sind mir/uns der Natur der Veranstaltung bewußt. Mir/uns sind insbesondere die Gefahren dieser Veranstaltungsart bekannt, beispielsweise Kämpfe mit Polsterwaffen, Unfälle im Gelände, Nichteinhaltung einer bestimmten Nachruhe.
5. Die Aufsichtspflicht geht für die Dauer der Veranstaltung auf folgende Person(en) über (Namen, Adresse, Geburtsdatum):

6. Ich/Wir versichern, dass ich/wir für die Dauer der Veranstaltung im Falle eines medizinischen Notfalls erreichbar bin/sind. Dies gilt auch für den etwaigen Ausschluss meines/unseres Kindes von der Veranstaltung wegen Verstosses gegen die Hausordnung. In diesem Fall werde/n ich/wir mein Kind von der Veranstaltung abholen. Sollte/n ich/wir nicht in der Lage sein, es abzuholen, oder sollte ich/wir nicht erreichbar sein, wird das Kind mit dem Taxi nach Hause geschickt. Ich/wir trage/n dafür die Kosten.
Bitte tragen Sie dazu hier ein, wo und wie wir Sie während der Veranstaltung erreichen können und nennen Sie bitte auch eine Telefonnummer:

7. Wir/Ich gestatte/n meinem/unserem Kind den Konsum von leichten Alkoholischen Getränken (Biere etc., jedoch keine Branntweine oder Weinbrandhaltigen Getränke) während der Veranstaltung:
 Ja, Nein
8. Wir/Ich gestatte/n meinem/unserem Kind den Konsum von Tabakwaren (Zigaretten) während der Veranstaltung:
 Ja, Nein
9. Wir gestatten unserem Sohn/meiner Tochter, sich nachts im Wald aufzuhalten. Ja, Nein
10. Auf dem Beigefügten Blatt befinden sich die AGB sowie die Hausordnung. Ich/Wir erkläre/n hiermit, dass ich/wir diese gelesen und verstanden habe/n und mein/unser Kind entsprechend unterrichtet habe/n. Sollte das beigefügte Blatt nicht vorhanden sein, so können ist die AGB und Hausordnung im Internet unter XXX zu finden.

Datum, Unterschrift des Ehrziehungsberechtigten

Ich erkläre mich hiermit bereit, für die oben genannte minderjährige Person die Aufsichtspflicht zu übernehmen. Ich habe die Volljährigkeit erreicht, und bin während der kompletten Veranstaltung anwesend und unter folgender Handy Nummer zu erreichen:

Datum, Unterschrift der Aufsichtsperson

Kalkulation

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Bilanz

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Teilnehmerliste

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Zimmerbelegung

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Zeitplan

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Impressum, Sitemap, Kontakt

- [Impressum](#)
- [kommende Änderungen](#)
- [Sitemap](#)
- [Neues](#)
- [Gästebuch](#)
- [Linkliste](#)
- [die LARP-Planungsseiten als PDF](#) (Zum schnellen runterladen - allerdings fehlen einige Sachen, wie z.B. die Sanidatenbank.)

Impressum

Impressum

Verantwortlicher

Verantwortlich für den Inhalt dieser Seite ist Carsten Thureau, Ottostraße 5a, 64546 Mörfelden, 06105/271783, LPCT@larp-planung.de

Die Story

Ich (Carsten Thureau) hatte 1996 schon ein paar Tips auf meiner damaligen Hochschulseite, größtenteils aus eigener Erfahrung mit dem Thema "Wie macht man das besser nicht?" Im Jahr 2000 hatte ich dann die dumme Idee, den Bereich mal auszubauen und habe die CON-Planungsseiten entworfen.

In den drauffolgenden 2 Jahren ist die Seite dann weiter angewachsen, einerseits weil mich gewisse Themen wie "Recht für LARPer" sehr interessierten, andererseits weil andere Leute (wie Monika Kusch und Andreas Gertz) Material und Ergänzungen lieferten.

Seit Oktober 2002 hat die CON-Planungsseite endlich ihre eigene Domain: www.larp-planung.de. Gleichzeitig habe ich die Sektion über Tips für Spieler auch in die LARP-Planungsseiten gesteckt.

Bisher war ich der hauptsächliche Schreiber, Programmierer etc. für diese Seiten. Das wird auch so bleiben. Jedoch würde das meinen Zeit- und Könnensrahmen sprengen. Glücklicherweise gibt es einige Leute, die mir häufiger bei den Seiten helfen, und viele Leute, die hin und wieder Wissen einfließen lassen.

Die Hauptbeteiligten an der Seite sind:

Die Crew

ist zwar keine absolut feste Sache, aber diese Leute haben einen großen Anteil an den Seiten gehabt:

Carsten Thureau	Hauptverantwortlicher, Administrator	ct@palandun.de	palandun.de
Kiro "Turtel" vom Clan Bär	Autor und Ideengeber im im Spielerteil	Kiro@clanbaer.de	
Monika Kusch-Thureau	Hauptkritikerin	shanu@palandun.de	shanu.de
Corinna Vanvlodorp	Autorin und Ideengeberin im Veranstalterteil		
Andreas Gertz	Autor und Ideengeber im Veranstalterteil	Andreas_Gertz@gmx.de	

Die Helfer

Über die Jahre haben viele Leute etwas zur Verbesserung dieser Seiten beigetragen. Ein besonderes "Danke schön" geht an Andreas Gertz. Er war derjenige, der sich die Lücken vornahm und füllte, wie nur er etwas füllen kann. Unter anderem entwarf er die Gertz-Matrix und kümmerte sich um die Schlachten. (*Ann. Carsten: Bei letzterem habe ich eh nur Ahnung, wie ich mich am schnellsten verletze.*) Weitere "Danke" gehen an:

- Thomas Goergen (u.a. viel rechtliches)
- Patrick Tenbrock (Bereich Recht, vor allem AGB)
- Dirk Schmitz
- Barbara Biehler und [Andrea Thorn](#) (beide Tipps für Essen, Essen, Essen)
- Jutta Peill
- Volker Riehl
- Meister Habakuk
- Morten Roth (der den Sanikoffer verbesserte)
- Chris (avragons@liverollenspieler.de - von ihm stammen die rechtlichen Dinge zur Pyrotechnik)
- Dirk Rabenschlag (für sein schönes Minderjährigenbeispiel)
- Karsten Eggers
- die Loricon-Orga
- JPK, Philipp Zacharias, Markus Golla, Markus Anton, Mattes Totten (alle für Hilfe beim Bereich Sanikasten)
- Jan Rehder für Tipps und Artikel im Sanibereich
- Dirk Hiltner, Henning Bahr, Jörg Weber, Robert Waldhans, Tom Thiemann, Tobias Seybold und Tierlieb aus dem LARPInfoForum
- Ralf Hüls
- Bernd Neumann, Andreas Pistor und MArkus
- Tilman Holst

Ich hoffe, ich habe keinen vergessen.

Die Essenstips sind hiermit allen Leuten gewidmet, die mich schon mal vor dem Hungertod bewahrt haben: Corinna und Dirk, Barbara und Wolfgang, Anna II, Jutta, Monika und meine Mami.

Quellen

- Dreamer (Norbert Paulsen): Wie organisiert man sowas? (auch auf [Dreamers neuester Homepage](#))
- [Haftung](#) , unbedingt lesenswert - nur leider momentan nicht im WWW erhältlich

kommende Änderungen

Zuerst mal: Wir sind sehr dankbar, wenn jemand hier etwas ergänzen will und kann (einfach eine Mail an ct@palandun.de). Und wir sind auch dankbar für weitere [FRAGEN](#) zum Thema CONPlanung. Wir werden dann unser bestes versuchen ...

Themen, die vielleicht interessant sind:

- graphisches Layout für die Seite verbessern...
- Konfliktbewältigung auf CONs
- Homepagebau
- LARP mit Kindern

Teilweise sind wir da auch schon dran, teilweise (wie stelle ich Magier oder Heiler da) haben wir selbst keine Chance ... in den beiden Fällen freuen wir uns natürlich über Input, ob es kurze Ideen sind ("Heiler braucht Verbände") oder auch längere Abhandlungen.

Auch eine schöne ist es, bei der Ausrüstungsliste und den Tips pdf-Versionen anzubieten, da haben wir aber noch keine geeigneten Mittel. (Eine

Und irgendwann müssten nochmal alle Überschriften und Texte überprüft werden...

Sitemap

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Neues

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Gästebuch

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Linkliste

gemeinsame Linkliste von Mittellande und LARP-Planung Für alle mit interessanten Seiten: [einfach einfügen!](#)

Mittellande

[Reichensteins Raben](#): Die Gruppe der Reichensteins Raben stellt sich vor



[Baronie Wolfeneck](#)Länderbeschreibung der lyrischen Baronie Wolfeneck

weiteres LARP

[Larp Gewandungen](#): Schöne Sachen

[Avilon](#)

[Koenigstuhl](#)

[Ars Vivendi](#): Ein LARP-Orden auf, der Kunst zur Religion erhoben hat

[Katzenwesen](#)

[Haus Schattenstürmer](#): Das Haus Schattenstürmer, Eroberer des Drachenfestbanners, stellt sich vor

[Die Schwesternschaft](#)

[Maskenzauber / Fables & Fantasies](#)

[LARP-Großtechnik-Seite](#): Baupläne und Tips für Belagerungsmaschinen

[Shrink´a´ranar](#): Homepage der Shrink´kas

[oberohe@t-online](#): Larp Location

[LARP Gallery](#): Hier können LARPer ihre Bilder und Charakterinfos einstellen.

[Die Irrlichter](#): Hallo, wir sind eine Bardengruppe, "Die Irrlichter" genannt und unserer Homepage lautet:

[Die Bibliothek des Camoflugus](#)

[das Insel-Land Bockstein](#)



[larpevents.com](#) ein LARP-Kalender

[Die Clanlosen](#)

[www.kg-atelier.de](#): Onlineshop für Mittelalter, Larp und Renaissance

[Kettenhemd.net](#): Hilfen für alle Kettenhemdbauer



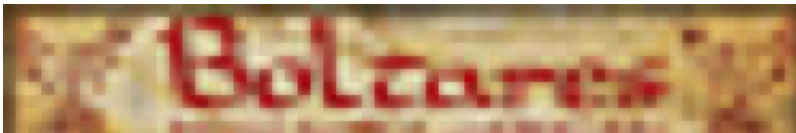
[Anne´s Shop für Larp- und Mittelaltergewandungen](#)
Materialien

[Needful Sins](#): Zubehör für Mittelalter und Live-Rollenspiel. Verkauf auf Cons und im Internet. Was nicht auf unsere

[DAIMON Live-Rollenspiel](#): Die Homepage der DAIMON Live-Rollenspiel e.V.

THE LARP BLACKSMITH

[The Larp Blacksmith](#) Tips für Einsteiger, Tutorials zum Waffenbau, Generelle LARP infos, Bilder, Forum, Larp-Glossar, Lin



[Boltzars - Heimat der Blut- und Silberelfen](#)

[Einhorn e.V.](#) Veranstalter der \"Ein Horn\"- Reihe

[www.maskworld.com](#): Hier findet man komplette Kostüme, Masken, Schminke, Latexteile, Kontaktlinsen, Monsterzähne, Bärte et

[TRAAK - Mittelaltergewandungen und LARP-Zubehör](#): Sonderanfertigung von preisgünstigen LARP-Waffen, Maßanfertigungen von Gewandungen aller Art, viele

[Mystic Wolfe\'s](#): Online-Shop für mittelalterliche Gewandungen und Zubehör.

[Rüstkammer](#): Bau von Larp-Waffen, Schilden, Kettenhemden,...

[Adel und Volk - Gewandungen für Jedermann](#)

[Die Rosensteiner](#): Land, Charaktere, BAND, Forum, Seite im Aufbau

[Wilkkomen in Esbornia](#): Dies ist die Webseite der freien LARP-Spielergemeinschft Esbornia. Wir kommen größtenteils aus Witte



[NekoChan's Welt](#)Ein kleines Forum für Rollenspieler und LARPer

[Rota Temporis](#): Rota Temporis bietet für Mittelalter-, Fantasy- und Gothic-Fans Ausstattung für Reenactment, erlebte

[Kunst und Kostüm](#): Auf der Suche nach dem Traumkleid, einem ganz bestimmten Filmkostüm, einer Rüstung oder gar Kunst? H

[Homepage der Söldner Eysenschweine](#): Hier kann Kontakt aufgenommen und ein paar feine Bilder betrachtet werden.

[Projekt Hippokrates](#)Ein SciFi-LARP in der Entstehungsphase

[Die Engelsschmiede - beflügelte Kriegskunst](#)Die Engelsschmiede bietet eine vielfältige Auswahl an hochwertigen und besonderen Ausrüstungsgegenst

[Versina e.V.](#): Hier findet ihr die Homepage des Liverollenspielvereins Versina e.V. - Kommt doch einfach mal vorbei

[Die Aretyaden -Bwahrer von Aretias](#)Die Aretyaden sind Amazonen. Ein wehrhaftes und stolzes Volk von Frauen, die selbstbestimmt und frei

[Aller-Herren-Länder LARP Shop](#)Polsterwaffen aller Art von einfach bis besonders hochwertig. Herr-der-Ringe-Nachbauten und Sonderfo

[Das Stille Moor...](#): Liverollenspiel aus Bremerhaven und Umgebung. Veranstaltungen mit LARP- und Blankwaffen (getrennt v

[Brut an der Weser](#): Vampire Die Maskerade - Liverollenspiel Nachts in Bremerhaven. \ "Sei vorsichtig mit deinen Worten -

[Ylsa\'s Unikate](#) Gewandungen, die es nur einmal gibt! Mittelalter-, Renaissance-, LARP- und Herr der Ringe Gewandung

[LARP-RPG-Community](#) Forum für IT Spiel, Wissenswertes, Charakterdatenbank & vieles mehr!

[Orioser Söldner](#): Tretet ein, seid unser Gast. Ihr befindet Euch im Hause Cordés, der Anführerin der Oriosen. Hier kö



[fantastic artworks](#) Larpwaffenbauer mit 10- jähriger Erfahrung. Besonders umfangreiches, modulares Sortiment zu akzeptab

[Mittelalterhandel](#) Wunderschöne Gewandungen zu günstigen Preisen. Gute Qualität!

[Atelierblick](#): Kostüme aus Herr der Ringe, Elbenschmuck, Gemälde.

außerhalb des LARPs

[LaGARAFA Productions](#): Fantasy-Filmproduktionen. Das Erstprojekt "Blinde Ehre" ist jetzt erhältlich.

[Kriegerherzen](#): Ein Fantasyfilm von LARPern für LARPer

[Kryolan](#): Das wohl groesste Sortiment an Schminken und Spezialeffekten

[portraits nach foto](#)

[WhoRU 3D Chat](#): Online 3D Chat auf einer neuen Ebene. Gleichgesinnte suchen, finden und kennen lernen. Die eigene Ho

[The Dee Sistars](#)

[Ypsylon-Mode](#)

[Onlineshop7](#)

[Fantasy Shop, Herr der Ringe Tabletops, Spiele, Filme, DVDs.](#): In unserem Fantasy Shop bieten wir Spiele, Games, Tabletops, Filme, DVDs, Herr der Ringe Fanartikel,

[Bautzen BZ - Die 1000 jährige Stadt der Türme](#): Auf dem Stadtportal von Bautzen finden Sie ein kostenloses Ärzte- und Branchenverzeichnis, Chat, Zim

[moove online - 3D Chat Welt](#) Chatten unter vollkommener Wahrung der Privatsphäre, in den eigenen, frei gestaltbaren und dekorier



[The Dark Portal - Das Portal für Ruf des Warlock \(](#)

Beide Syst

[Hotel Berlin Mitte](#): preiswerte Unterkunft Berlins

[Oberlausitz-erleben Der Führer durch die Oberlausi](#)

Fahrradtouren Wande

[Edalon.de - Rollenspiele und mehr](#) Themenschwerpunkte von Edalon.de ist ein freies Rollenspiel namens Macht der Elemente, die Fantasy-W

[lustige-links.de](#): lustige Links auf witzige Seiten

die LARP-Planungsseiten als PDF

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.