

OT (outtime)

1. Spielleitung und Art der Veranstaltung

Den Anweisungen der Spielleitung / Orga ist stets Folge zu leisten. Die Teilnehmer sind sich bewusst, dass es um eine private Veranstaltung handelt, zu der sie persönlich eingeladen wurden. Es handelt sich um keine öffentliche Veranstaltung. Das Spiel findet auf einem geschlossenen Privatgelände statt. Es kann jedoch auch der umliegende (öffentliche) Wald genutzt werden. Die Namen sämtlicher Teilnehmer (keine Adressen) sind aus feuerpolizeilichen Gründen über die Orga der Leitung des Hausbetreibers bekannt zu geben.

2. Minderjährige

Eine Altersbegrenzung gibt es nicht. Minderjährige dürfen jedoch nur in Begleitung einer vertretungsberechtigten Person nach Absprache mit der Orga teilnehmen. Personen unter 16 dürfen den Bereich des SC-Lagers ohne Aufsicht nicht verlassen und an Kampfhandlungen nicht teilnehmen.

3. Lagerleben

Die Zelte der Spieler dürfen nur nach Absprache mit der Spielleitung an den gekennzeichneten Stellen aufgebaut werden. Im Anschluss an die Veranstaltung ist der vollständige Abbau (Heringe!) zu gewährleisten. Feuer dürfen nur in Feuerschalen / Grills, nicht auf dem Boden entzündet werden. Jedweder Müll ist ordnungsgemäß und vollständig zu entsorgen. Ambiente ist mehr als gern gesehen!! Übermäßiger Lärm ist zu vermeiden.

4. Stornierung

Das Stornierungsentgelt für SC ist wie folgt gestaffelt: 0% bis zu 4 Monate vor der Con; 50% bis zum Anmeldeschluss; 80% nach Anmeldeschluss; Der Einbehalt entfällt wenn ein Ersatzspieler gestellt wird.

5. Alkohol, Zigaretten und Drogen

Es wird gebeten von übertriebenem Alkoholkonsum abzusehen. Alkoholisierte Personen dürfen an Kampfhandlungen nicht mehr teilnehmen. Zigarettenkippen sind ordnungsgemäß zu entsorgen. Im Wald und in den Gebäuden wird nicht geraucht. Der Gebrauch von Drogen (Rauschmitteln) kann zu einem Verweis von der Veranstaltung führen.

6. Aufnahmen

Alle Rechte an Ton, Film und Videoaufnahmen sowie die Rechte an der Handlung und des verwendeten Ensembles von Begriffen und Eigennamen bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind nur für private Zwecke zulässig.

7. Gefahren und Haftungsausschluss,

Jeder Teilnehmer nimmt auf eigene Gefahr und Haftung an der Veranstaltung teil und ist im Einzelfall selbst für die Konsequenz seines Handelns verantwortlich. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung (hektische Situationen, ungenügende Beleuchtung, Kampf mit LARP-tauglichen Waffen usw.) und insbesondere den daraus folgenden Risiken bewusst. Der Veranstalter haftet nicht für Schaden an Personen und Sachwerten, ausgenommen bei grober Fahrlässigkeit von Seiten des Veranstalters. Für selbst verursachte Schäden haftet der Verursacher. Schadensersatzansprüche aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluss und unerlaubter Handlung sind ausgeschlossen, soweit der Veranstalter, sein gesetzlicher Vertreter oder seine Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben. Für Schwangerschaften haftet der Verursacher. **Der Teilnehmer versichert hiermit, über eine Haftpflichtversicherung abgesichert zu sein.** Eine Unfallversicherung wird seitens des Veranstalters dringend empfohlen.

8. Verstöße, Ausschluss von der Veranstaltung

Teilnehmer, die gegen die genannten Bestimmungen verstoßen, andere Teilnehmer gefährden oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden. Die Spielleitung behält sich vor dabei mit gelben und roten Karten (1. und 2. Verwarnung) zu arbeiten. Bei einem Ausschluss besteht keine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages. Sollte ein Teilnehmer wegen grober Verstöße gegen eine dieser Vorschriften vom Spiel ausgeschlossen werden, trägt dieser etwaige Kosten im vollen Umfang selbst.

9. Abreden

Alle Nebenabreden und Änderungen bedürfen der Schriftform.

10. IT

Alle genannten Bestimmungen gelten auch für den im Folgenden definierten IT-Bereich

11. Subsidiaritätsklausel

Sollten Teile der Formulierung gegen geltendes Recht verstoßen, so sind sie gegen eine angepasste, der ursprünglichen Intention möglichst ähnliche, zu ersetzen ohne das der Passus seine Verbindlichkeit verliert.

IT (intime)

1. Spielleitung

Den Anweisungen der Spielleitung ist in jedem Fall Folge zu leisten. Bei „STOP“ ist das Spiel zu unterbrechen. Bei „Time-Freeze“ bleiben alle stehen, verstopfen sich die Ohren und summen. Spieler rufen ausschließlich „Heiler“. Bei echten Notfällen gilt: „Sanitäter“;

2. Verhalten insbesondere im Kampf

DkwDdk; Spiel es aus. Vermeide Unachtsamkeit und unüberlegtes Handeln, insbesondere in emotionalen Situationen. Jeder, der in einen Kampf eingreift, darf keine gefährlichen Gegenstände in seiner Hand halten, beispielsweise: Fackeln, Laternen, Zigaretten, scharfe Gegenstände und Gläser. Schläge gegen den Kopf, Hände, Genitalien, Hals, Helme oder Masken sind verboten. Stechen ist ebenfalls nicht erlaubt. Infights sind nur nach VORHERIGER Absprache mit dem jeweiligen Gegner zulässig.

3. Spielbegrenzungen und Zonen

Die Spielzonen beschränken sich auf das Sportgelände, den Bereich vor der Taverne und den Wald innerhalb der gekennzeichneten Flächen. Die Grenze innerhalb der Waldflächen wird durch entsprechende Schilder (mit Informationen für Außenstehende) markiert. Die Parkplätze vor der Taverne, sowie die sanitären Anlagen gelten als OT-Bereich und dürfen betreten werden. Der Veranstaltungsraum und dessen vorgelagerter Bereich darf nur von SL und NSC genutzt werden.

4. Sicherheit

Es darf niemand real physisch oder psychisch gefährdet werden. In einer Gefahrensituation muss das Spiel durch eine zuvor vereinbarte Handlung (STOP) unterbrochen werden. Alle Teilnehmer unterbrechen das Spiel und versuchen, falls möglich, die Gefahr zu beheben. Alles ist zu unterlassen, was die Umgebung (Wälder, Gebäude, ..) oder Eigentum anderer (Benutzung gediebter Dinge!?) gefährdet. Dies betrifft insbesondere Feuer und (Pyro-) Effekte. Abgesperrte Gebiete sind nicht zu betreten.

5. Waffen

Es dürfen nur von der SL zugelassene und den gängigen Larp-Bedingungen entsprechende Waffen eingesetzt werden. Beschädigte Waffen sind in Eigenverantwortung aus dem Spiel zu nehmen. Bögen und Armbrüste dürfen eine Zugkraft von 30 lbs nicht überschreiten. Wurfaffen dürfen keinen Kern besitzen. Die Spielleitung behält sich Stichproben vor. Eigenbauten (insbesondere Wurfaffen und –geschosse) sind jedoch ohne Aufforderung der Spielleitung vorzulegen. Reale Waffen dürfen nicht mitgeführt werden. Spitze Gegenstände dürfen nur in gesichertem Zustand getragen werden. Scharfkantige oder spitze Rüstung- oder Ausrüstungsteile (z. B. ein Helm mit Dorn) dürfen nicht verwendet werden. Gefährliche Waffen können für die Dauer der Veranstaltung eingezogen werden. Missbrauch kann zum Verweis von der Veranstaltung führen.

6. Reale Zutaten

Alle Objekte, die einem anderen Teilnehmer eingeflößt werden können, müssen dem Trinkenden auf Verlangen bekannt gemacht werden. Der Trinkende muss den Trank nicht real trinken, wenn sein Charakter ihn zu sich nimmt.

Die aktuelle Endor-Orga besteht aus den folgenden Personen:

Tommy Jans, Leer (Sprachrohr, Finanzen, Plot, Haupt-SL)
Henning Janssen, Leer (Plot, SL, gSC)
Stefanie Jans, Leer (Unterbringung, gSC)
Falko Dirks, Leer (Versorgung, NSC-Betreuung, gSC)
Lisa Trentmann, Osnabrück (SL, NSC-Betreuung, gSC)
Frederico Cempel, Varel (Anmeldung, Logistik, gSC)
Jasmin Diekmann-Schöwe, Oldenburg (gSC)
Keno Jans, Leer (Versorgung, gSC)
