ZOMBIE ATTACK REGELWERK - STAMMREGELWERK

ZOMBIE ATTACK

Regelwerk 2022
Version 2.1

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser Postapokalypse gearbeitet hat.
Unter der Interessengemeinschaft sind zu verstehen, alle beteiligten Mitwirker des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR. (Stand 2019)

Das uneingeschränkte Nutzungs- und Verwaltungsrecht dieses Werkes liegt bei der Villalobos & Groß-Bölting GbR, welche im Namen der Interessengemeinschaft Lost Ideas die Lizenzvergabe der Regelwerke an Dritte verwaltet.

Dieses Regelwerk ist als ein lebendes Werk zu betrachten, das sich stetig weiterentwickeln wird. An dieser Entwicklung darf sich jede*r motivierte Leser*in beteiligen.
Teile uns deine ausformulierten Konzeptideen über die za-gameteam@lost-ideas.com mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

WICHTIG:

Das Zombie Attack Regelwerk besteht inhaltlich aus verschiedenen Modulen. Wenn wir vom Regelwerk sprechen, dann ist damit immer die Gesamtheit dieser Module gemeint:

Stammregelwerk
Version 2.1

Hintergrundmodule
Modul 2: Hintergrund & Setting

Charaktermodule
Modul 3: SC-Guide
Modul 4: NSC-Guide

Weiterführende Module
Modul 5: Plot-System
Modul 6: ZA-Spieler*innen-Vertretung

INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen im Zombie Attack Regelwerk 5
Wie dieses Regelwerk funktioniert... 5
Das Stammregelwerk 5
Die Module 5
Sicherheit 6
... geht vor! 6
Gelände & Gefahren 7
SL-Markierungen 7
Erst-Helfende 7
Der „Stop“-Befehl 8
Windräder 8
Strom 8
Fahrzeuge 9
Allgemeine Informationen 10
Begriffserklärung 10
Veranstaltungsbeginn 10
Veranstaltungsende 10
Ende der IT-Aktionen 11
Schlaf, Ruhe und OT 11
Schlafen in der Enklave 11
Sexuelle Handlungen im LARP 12
Darstellung von Folter im LARP 12
Hardcore-Content 12
OT-Tasche 13
OT-Tuch 13
Einrichtungsgegenstände/ Mobiliar 14
Kontaktübersicht 14
IT und OT Funk 15
Hintergrund und Spielmechaniken 16
Stil und Grundkonzept 16
Idee und spielziel 16
ZA Kampagne 16
Gemeinschaftliches Erleben 17
Charaktererschaffung 17
Player vs. Player (PvP) 17
SC, NSC & GSC 18
DKWDDK Spielprinzip 18
Waffen-, Kleidungs- und Ausrüstungsregeln 19

Kleidung und Ausrüstung....19
Waffen und Munition....20
Polsterwaffen....20
Dartblaster....20
Leistungsmodding....21
Munition....21
Leerhülsen und Munitionsbegrenzung....22
Granaten und Minen....22
Kontaktgas....22
Schilde und Barrikaden....23
Häuserkampf....23
Barrikadenaufbau....23
Treffer, Verwundung und Infiziertenspiel....25
Treffer und Rüstung....25
Verwundung....26
Wunddarstellung....26
Lebenserhaltende Maßnahmen....26
IT-Medikamente....27
Infiziertenspiel....27
Charaktertod und Charakterwechsel....28
Weitere Spielregeln....29
OT Inhalte im IT....29
Looten, Diebstahl und Einbruch....29
Looten....29
Missionsloot, freier Loot und Zombieloot....30
Einbruch....30
Allgemeine Geschäftsbedingungen....31

WILLKOMMEN IM ZOMBIE ATTACK REGELWERK

WIE DIESES REGELWERK FUNKTIONIERT...

Das Regelwerk enthält, wie der Name schon sagt, Regeln. Diese sind entweder absolut verpflichtend oder dienen Dir als Leitfaden, um die Welt mit zu gestalten und das Setting zu bereichern.

Wir haben das Regelwerk in folgenden Parts aufgeteilt:

1. Das Stammregelwerk (absolut verpflichtend!)
2. Die Module - Leitfäden und Richtlinien (teil verpflichtend)

DAS STAMMREGELWERK

Das Stammregelwerk ist der Grundstock des ganzen Spiels. Hier findest Du Sicherheitshinweise, Infos zum Hintergrund, Vorgaben zu gewissen Situationen und was Du alles wissen musst, um an der Zombie Attack teilnehmen zu können. Es ist eine grundlegende Spielanleitung. Diese Infos musst Du kennen - OT wie IT und egal welchen Charakter Du darstellen willst.

DIE MODULE

Hier werden z.B. erweiterte Hintergründe, spezifisches Wissen, etc. nochmal ausführlich erklärt. Da sich zum Beispiel die Anforderungen an SCs und NSCs stark unterscheiden gibt es für beide detaillierte Anweisungen und Tipps in eigenen Modulen. Die Module findest Du abgekoppelt vom Stammregelwerk als einzelne Dateien zum Download auf unseren Internetseiten.

SICHERHEIT...

... GEHT VOR!

In diesem außerordentlich wichtigen Sicherheitsmodul findest Du alle Do´s and Dont's unserer Veranstaltungen. Lies sie aufmerksam und nimm sie Dir zu Herzen. Bei Nichteinhaltung müssen wir harte Konsequenzen ziehen.

Während des gesamten Aufenthaltes auf dem Gelände ist Folgendes untersagt:

Nichtbeachtung und Veränderungen an Markierungen, im speziellen:
- Das Betreten von Rot gekennzeichneten und/oder als gesperrt markierten Bereichen oder Gebäuden, sowie das Über- oder Durchschreiten von „Flatterband"- Absperrungen
- Die Modifikation bzw. Manipulation und/oder das Entfernen von Gelände- oder Gebäudemarkierungen bzw. Kennzeichnungen (Schilder, Flatterband, Absperrungen u.Ä.) sowie von mit „X" oder „OT" gekennzeichneten Gegenständen oder Geräten. Außerdem die Benutzung bzw. Handhabung letztgenannter OT-Anlagen und OT-Einrichtungen
- Die Verwendung von grünen Lichtquellen (Taschenlampen, Knicklichtern u.Ä.) oder das Tragen von weißen/schwarzen/blauen und pinken Warnwesten

Einsatz von Pyro und Feuer ohne Genehmigung, im speziellen:
- Die Verwendung von pyrotechnischen Gegenständen und offenem Feuer und/oder offenem Licht ohne vorherige Absprache und Genehmigung von Seiten der Orga
- Das Entfachen von offenen Feuern außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätte

Unangemessene Larpwaffen und Einsatz von Gewalt, im speziellen:
- Die Verwendung von nicht geeigneten (Schuss-, Wurf-, Schlag-) Larpwaffen oder realen Waffen oder gefährlichen Werkzeugen
- Brutalität und unangemessener Kraftaufwand gegenüber anderen Teilnehmer*innen in Kämpfen

Unsachgemäße Behandlung des Geländes und der Gebäude, insbesondere:
- Das Beklettern oder Besteigen von Bäumen, Gebäuden oder Gebäudeteilen, Dächern und anderen baulichen Strukturen (Barrikaden, Hindernissen u.ä.) sowie das Durchsteigen von Fenstern und das Begehen von Leitungsgängen oder Rohrleitungsschächten
- Bauliche Veränderungen an Gebäuden und Bauelementen und das Entfernen von Gebäudeteilen (Türen, Verbretterungen, Rohren u.Ä.)
- Grabungen im Boden, Rodungen und/oder Abholzungen von Vegetation
- Die Vermüllung des Geländes oder der Gebäude
- Die Mitnahme oder Beschädigung von Gegenständen auf dem Gelände und/oder in Gebäuden
- Die Verwendung von permanenten Farben (Sprühdosen, Markierstifte u.Ä.) auf dem Gelände und in Gebäuden
- Beschädigen der noch vorhandenen Fenster in Gebäuden

GELÄNDE & GEFAHREN

Es ist wichtig, auf die Gefahren des Geländes zu achten, sowie nicht an jedem Zaun/Draht-Gitter usw. zu rütteln/ziehen/drücken, weil diese evtl. leicht einreißen können und dann wirklich eine Gefahr darstellen. Sollten Dir Gefahren auf dem Gelände auffallen, die weder gesichert noch markiert sind, geh zur nächsten SL oder Orga und informiert diese über die eventuelle Gefahrenquelle.

Aufgrund der Größe und dem Zustand des Geländes verändern sich die Gefahrenstellen laufend, daher sind wir auf Deine wachsamen Augen, Ohren und Mithilfe angewiesen, um Verletzungen möglichst bereits im Vorfeld zu vermeiden. Sollte es dennoch zu einer OT-Verletzung kommen ruf laut „Stopp“ und danach im Notfall nach einem „Sani“ oder „Sanitäter“. Jede SL und Orga ist mit Funk ausgestattet und koordiniert den weiteren Verlauf der Situation.

SL-MARKIERUNGEN

Das Lost Ideas Team und Supporter erkennst Du wie folgt:

OT-Spielleitung und Orga: weiße Signalwesten & grünes Signallicht
Presse: blaue Signalwesten & grünes Signallicht
Support: weiße Signalwesten & grünes Signallicht
Technik: pinke Signalwesten & grünes Signallicht

Es ist Teilnehmenden auf unseren Veranstaltungen untersagt, grüne Knicklichter oder Leuchtmittel, sowie weiße, rote, pinke und blaue Signalwesten zu verwenden.
Grünes Licht kann IT komplett ignoriert werden.

ERST-HELFENDE

Auf der Veranstaltung haben wir ein Team von Ersthelfenden für Dich vor Ort. Solltest Du Erste-Hilfe benötigen melde Dich dort. Auch für unsere Ersthelfenden gilt, wie im normalen Alltag auch, dass sie KEINE Medikamente (nicht mal eine Kopfschmerztablette) ausgeben dürfen. Auch nicht im Rahmen einer Notsituation – das darf nur der Notarzt. Für medizinische Notwendigkeiten innerhalb des Spielgeländes versuche bitte erst einmal selbstständig zum ausgewiesenen Erste-Hilfe-Bereich zu gelangen, bevor Du eine Funkalarmierung im Feld vornimmst oder vornehmen lässt.

Bitte denk daran:
Niemals bei einer Intime Verletzung nach einem Sanitäter zu rufen! Ruf nach einem „Medic“ oder „Doc“.

Lediglich bei einer OT-Verletzung ist es angebracht, nach einem „Sani“ zu rufen, nachdem laut und deutlich der „Stopp“-Befehl ausgerufen wurde, um das Spiel anzuhalten. Den Anweisungen

des medizinischen Personals, sowie der Orga oder SL ist in jedem Fall Folge zu leisten. Unsere Ersthelfenden sind dafür da in Notfallsituationen Dein Leben zu retten. Die Versorgung von Kratz- und Schürfwunden, Beratung bei Heuschnupfenallergien, Übelkeit oder Kater-Erscheinungen ist ein Entgegenkommen und keine Pflicht. Bitte sorge selbst dafür, dass Du ausreichend Desinfektionsmittel, Pflaster, Kopfschmerztabletten, Allergiemittel, Taschentücher etc. dabeihast.

DER „STOP"-BEFEHL

Sollte es während der Veranstaltung zu einer gefährlichen Situation kommen wodurch ein menschlicher Schaden oder ein erheblicher Sachschaden entstehen kann oder leider schon entstanden ist. Gibt es den „Stop"-Befehl um die Spielsituation sofort lokal zu unterbrechen. Das Spiel wird sofort unterbrochen und nur durch die Person oder eine anwesende Spielleitung wieder „Weiter" geführt. Die Spielunterbrechung wird dazu genutzt die gefährliche Situation zu lösen, weiteren Schaden abzuwenden, Notfallmaßnahmen einzuleiten und darf nicht für spielerische Vorteile genutzt werden. Jede Person hat das Recht jederzeit das Spiel zu unterbrechen sollte eine Situation entstehen die für sie als OT-gefährlich erscheint. Genau so wie alle diese persönlichen Grenzen zu achten haben möchten wir ausdrücklich darum bitten den „Stop"-Befehl zu nicht missbrauchen und inflationär anzuwenden. „Klassische" Situationen in denen es durchaus angebracht ein Stop auszurufen sind die Feuerschale die im Kampf umgefallen ist, eine Folterdarstellung die zu immersiv ist oder der umgeknickte Knöchel im Kampf.

WINDRÄDER

Der Aufenthalt im Radius von 10m um das Windrad ist untersagt. Der Zufahrtsweg zur Tür muss immer frei sein. Wie auf dem gesamten Gelände gilt natürlich für die Türme auch, dass diese nicht beschmutzt, bestiegen, beschädigt, verschmiert oder vermüllt werden. Hier und da kann ein Wartungsauto zu sehen sein, bitte ignoriere es im Spiel und lass es passieren.

STROM

Es gibt keinen Strom zur freien Verfügung. Wir haben Strom aus Aggregaten. Aus diesem Grund empfehlen wir für empfindliche Geräte einen Überspannungsschutz mitzubringen. Notwendige elektrische Geräte können nur nach vorheriger Absprache mit dem zuständigen Strom-Team angeschlossen werden! Die Anmeldung erfolgt über: strom@lost-ideas.com
Außerdem müssen wir die Stromverteilung noch stärker regulieren:

- Strom ist ausschließlich für Ambiente-Beleuchtung und abgesprochene Geräte & Zwecke.
- Es dürfen keine Geräte in eine Steckdose eingesteckt werden!
- Alle Steckdosen sind OT
- Alle Beleuchtungen müssen mit LED-Leuchtmitteln ausgestattet werden

Ein Zuwiderhandeln führt zum sofortigen Ausschluss der Veranstaltung.

FAHRZEUGE

Das Befahren des Spielgeländes ist während der gesamten Zombie Attack ausdrücklich verboten.
Lediglich Orgafahrzeuge oder OT relevante Fahrzeuge wie z.B. ein Rettungswagen dürfen das Gelände befahren.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Hier findest du allgemeine Informationen die für die Veranstaltung wichtig sind

BEGRIFFSERKLÄRUNG

Zur allgemeinen Klarstellung hier einige Begriffe, denen Du in diesem Regelwerk und auch auf den Veranstaltungen immer wieder begegnen wirst:

SC	Spieler*in Charakter
GSC	Geleiteter Spielender Charakter
NSC	Nicht Spielender Charakter
IT	InTime (innerhalb des Spiels)
OT	OutTime (außerhalb des Spiels)
SL	Spielleitung
Looten	jemanden einen Gegenstand wegnehmen, meist von einem bewusstlosen oder toten Charakter
Telling	Jemanden die Auswirkungen oder Wirkungen einer Spielmechanik OT kommunizieren, weil eine Darstellung nicht möglich ist.
OT Blase	Eine Situation im Spiel in der sich Teilnehmende OT befnden, sprechen, agieren und somit eine Outime „Blase“ inmitten der Spielwelt erzeugen

VERANSTALTUNGSBEGINN

Am Anreisetag startet die Enklave ab ca. 18:00 Uhr mit einer SL-Ansprache ins Spiel.

Der Treck für alle Neuspielenden und Interessierten startet nach der SL-Ansprache um ca. 20:00 Uhr. Die genauen Zeiten geben wir in unserer Checkliste, die ca. 14 Tage vor der Veranstaltung versendet wird, bekannt.

Die NSC-Ansprache findet um ca. 17:30 Uhr in der Zombie-Bar statt

VERANSTALTUNGSENDE

Der letzte Veranstaltungstag ist der Abreisetag. Erst ab diesem Zeitpunkt ist das Befahren des Geländes zum Verladen erlaubt - VORHER NICHT!
Es gibt keinen Check-Out! Alle Spielutensilien und andere IT-Gegenstände, nimmst Du einfach nach der Veranstaltung mit nach Hause und bringst sie zum nächsten Spiel wieder mit - dies gilt

natürlich NICHT für gefundene Ausrüstungsgegenstände anderer Teilnehmer*innen - diese werden beim Orgaplex (später auch auf der Party) in die Fundsachenkiste abgegeben.

Fundsachen werden bei jedem Event ausgelegt und für 2 Jahre eingelagert. Danach gehen sie in den Fundus der Orga über und werden z.B. für das Einkleiden von NSCs benutzt. Das Versenden von Fundsachen ist aus logistischen Gründen nicht möglich. Ausschließlich Ausweise, div. Karten oder Autoschlüssel werden auf Wunsch verschickt. Solltest Du etwas verloren haben, melde Dich unter info@lost-ideas.com.

ENDE DER IT-AKTIONEN

Die Zombie Attack ist als 24/7 Intime LARP ausgelegt.
Daher wird ab Veranstaltungsbeginn bis Veranstaltungsende voll durchgespielt. Nach der Endschlacht endet das Spiel und es sind keine Aktionen mit IT-Konsequenzen mehr möglich.
Nach der Endschlacht laden wir alle NSCs und SCs ein an der Zombiebar ordentlich zusammen zu feiern und gemeinschaftlich die ZA enden zu lassen. Um die Privatsphäre alle Mitwirkenden zu wahren, sind während der Party keine Bilder oder Tonaufnahmen gestattet.

SCHLAF, RUHE UND OT

Zelte und Schlafbereiche im Spielgebiet sind keine OT-Zonen. Diese Bereiche werden genauso bespielt wie alle anderen auch.

Alleine die Toiletten und Duschen sind OT, NICHT aber der Weg dorthin und zurück!
Wer körperlich oder geistig überlastet ist und so mit einer Einzel- oder der Gesamtsituation nicht mehr zurechtkommt, hat die Möglichkeit in unserem OT-Bereich wieder zur Ruhe zu kommen und/oder mal eine Mütze Schlaf zu bekommen.

Zudem gibt es einen OT-Zeltplatz außerhalb der Spielzone für Personen, die aus gesundheitlichen oder anderen Gründen nicht in der Lage sind IT zu lagern. Der OT-Zeltplatz ist auch nur zum Schlafen gedacht und nicht zum Campieren. Wer auf dem Zeltplatz schlafen möchte, muss sich vorher auf info@lost-ideas.com anmelden.

Die Zombie Attack ist ein 24/7 Intime LARP, niemand ist angehalten Rücksicht auf evtl. Ruhezeiten/Rückzugspunkte im Spiel zu nehmen.

SCHLAFEN IN DER ENKLAVE

Die Enklave ist eine Art kleine Stadt, die in verschiedene Parzellen unterteilt ist. Dir steht die Möglichkeit offen, die dortigen Räumlichkeiten zu beziehen und In-Time zu schlafen, sofern Du dort ein bestimmtes Konzept bespielen möchtest (bspw. Casino, Cafe, Shop, etc.). Nähere Informationen zum Spiel in der Enklave und das Anmelden von Konzepten, findest du im Modul 2: Hintergrund & Setting.

SEXUELLE HANDLUNGEN IM LARP

Wir haben einen klaren Grundkonsens im Umgang mit sexuellen Handlungen im LARP und auch eine klare Handlungsmaxime mit Personen, die die Grenzen anderer Menschen verletzen. Wir wollen allen Teilnehmer*innen das Gefühl geben frei, offen und ohne Angst zu spielen. Um eine Vermischung der IT und OT Ebenen zu verhindern deklarieren wir JEDE sexuelle Handlung, die über Küssen hinausgeht, als OT (was nicht heißt, dass irgendetwas gegen den Willen einer Person geschehen darf!). Das bedeutet, dass jede*r der*die in irgendeiner Form intimer wird, automatisch OT ist. DAS IST EINE REGEL und sie ist nicht Deinem persönlichen Empfinden unterworfen. Damit sollen spätere Unklarheiten über die Zustimmung aller Beteiligten verhindert werden. Wer sich nahe kommt, intim wird, handelt immer OT, als Mensch und Teilnehmer*in aber niemals in Charakter. Ein “Unwissen” über eventuelle Wünsche, Grenzen oder Aussagen können so hinterher nicht mit “Ich dachte das wäre IT” argumentiert werden.
Das Ausspielen von Vergewaltigungen ist demnach absolut tabu.
Natürlich verbieten wir Dir nicht „die schönste Nebensache der Welt“, aber tu dies bewusst, verantwortungsvoll, im gegenseitigen Einverständnis und immer OT.
Übrigens: “Ich war betrunken” ist immer eine sehr schlechte Ausrede.
Wenn Du dich alkoholisiert nicht unter Kontrolle hast, wird uns das nicht davon abhalten Dich des Geländes zu verweisen.
Für Tanzende und erotische Darstellungen gelten dieselben Regeln. Gucken - nicht Anfassen. Egal wie “logisch” diese Handlung für Deinen Charakter wäre - sie ist TABU.
Tänzer*innen und Darsteller*innen erotischer Handlungen „wollen es nicht auch so”, sie sind selbstbestimmte Menschen, die ihren Körper zum Anschauen und nicht zum Anfassen zeigen.

DARSTELLUNG VON FOLTER IM LARP

Schwierig! - In einem postapokalyptischen Setting ist diese beklemmende Situation sicher “logisch” und kann durchaus ihren Reiz haben. Um auszuschließen, dass es dabei zu Situationen kommt, die Einzelpersonen psychisch zusetzen, müssen diese Szenen durchgeskriptet und komplett abgesprochen werden. Außerdem hat natürlich jede Person immer das Recht eine solche Situation mit einem “STOP”-Befehl zu unterbrechen. Zieht Euch gerne eine SL dazu, die diese Situation mit Euch zusammen und objektiv betreut. Sexuelle Folterelemente sind absolut VERBOTEN.

HARDCORE-CONTENT

Hierbei handelt es sich um Missionen, Instanzen aber auch freie Spielsituationen, in denen das GameTeam besonders intensive Spielsituationen schafft, die unter anderem Entführung, Gefangenschaft, Folter und psychische Manipulationsversuche enthalten können. Um dieses Spielangebot wahrnehmen zu können musst du folgendes tun:.

1) Melde Dich beim Check In für den Hardcore-Content an. Du bekommst dann auf deinen IT Ausweis eine Markierung, die Dich als Hardcore-Survivor ausweist
2) Hardcore Instanzen und Missionen sind als solche ausgeschrieben und an einem speziellen Symbol markiert.

Bitte habt Verständnis, dass wir nur eine begrenzte Anzahl von Hardcore-Content Szenen ins Spiel bringen können. Das heißt auch als angemeldeter Hardcore-Survivor kann es passieren, dass dieses Angebot (speziell im freien Spiel) an Dir vorbeizieht.

Solltest du versehentlich in einer Spielsituation mit Hardcore-Content gelandet sein oder dich in einer solchen Situation nicht mehr sicher fühlst, kannst du diese natürlich sofort mit einem „Stop“-Befehl beenden und Unterstützung passend zu deinen Bedürfnissen bekommen.

Erkennungszeichen 1, Hardcore-Survivor / Hardcore-Content

OT-TASCHE

Alle Teilnehmende sind dazu verpflichtet eine kleine Tasche mit sich zu führen. Diese muss deutlich als OT gekennzeichnet sein und sollte zu Deiner eigenen Sicherheit, Personalausweis/Reisepass + Krankenkassenkarte beinhalten (für z.B. Notfälle). Des Weiteren auch das OT-Tuch und alles Nötige zur Wunddarstellung.
Neben der „kleinen“ OT Tasche kann für das Mitbringen von unverzichtbaren OT-Gegenständen wie z.B. Medikamente oder Elektronik eine entsprechende große OT-Tasche/Kiste verwendet werden. Diese trägt keinerlei IT-Relevanz und darf deshalb auch keine relevanten Gegenstände beinhalten (d.h. Handelsware, Munition, IT Medikamente etc.).

OT-TUCH

Alle Teilnehmende benötigen ein OT-Tuch oder ein OT-T-Shirt, um physische Abwesenheit im Spiel zu signalisieren, ohne das Spiel der anderen Teilnehmenden zu unterbrechen. Dafür muss dieses natürlich auch eine entsprechende Größe haben. Am besten verwendest Du ein weißes T-Shirt (und schneidet es gegebenenfalls an den Seiten auf) und macht vorne und hinten ein großes schwarzes „X“ drauf.

In Situationen, wie z.B. einer Durchsuchung oder Gefechtssituation dürfen alternativ beide Arme sichtbar vor der Brust gekreuzt werden, um klar zu machen, dass man eine kurze OT-Auszeit machen muss (z.B. dass man nicht angefasst möchten werde, etc.).

EINRICHTUNGSGEGENSTÄNDE / MOBILIAR

Alle Einrichtungsgegenstände, Baumaterialien, Barrikaden und Möbel, die mitgebracht werden, müssen bei der Orga vorher angemeldet werden. Bevor Du Dich “häuslich” einrichtest, nimm unbedingt Kontakt zu uns auf unter za-gameteam@lost-ideas.com. Alles was Du mitbringst MUSST Du auch selbstständig wieder entsorgen. Das bedeutet NICHT ins Gelände oder unseren Container abladen.

Gegenstände wie Fässer, Tische, Mobiliar usw., die schon im Gebäuden vorhanden sind, dürfen nicht verrückt, beschädigt, verändert oder an einen anderen Ort im Gelände gebracht werden! Bitte achte daher immer auf einen verantwortungsvollen Umgang mit allem, was Dir nicht gehört, denn es wurde sehr viel Geld, Zeit und Liebe unserer Teilnehmenden oder von uns hier hineingesteckt!

KONTAKTÜBERSICHT

Generell kannst Du uns immer über info@lost-ideas.com erreichen. Von dort aus leiten wir Deine Anfrage ggf. an die richtige Ansprechperson weiter.

Für Alles rund um Missionen, Jigsaws, Enklave Konzepte, Gruppen, Gebäudevergabe, etc. wende Dich an:
za-gameteam@lost-ideas.com.

Für die Anmeldung von Strom, elektrischen Geräten und bei Fragen zur Stromversorgung wende Dich an: strom@lost-ideas.com.

IT UND OT FUNK

Im Spiel darf CB und PMR-Funk eingesetzt werden. An die folgende OT-Reglementierung dieser Kanäle ist sich während der gesamten Veranstaltung zu halten. Egal ob CB oder PMR-Funk die u.g. Kanäle stehen zur freien IT-Benutzung zur Verfügung, dürfen also zum Senden und Empfangen genutzt werden. Bitte denk für die IT-Darstellung an Funkrucksäcke für portable Funkgeräte.
Das Nutzen von LPD auf dem Gelände ist untersagt!

Kanal	**Nutzung**
Kanal 1 bis 6 PMR	Für IT Funk frei nutzbar.
Kanal 7 PMR	Ausweichkanal OT Sanitäter
Kanal 8 PMR	OT-Notrufkanal Nicht mithören, nur in absoluten OT-Notfällen benutzen! Kanal 8 ist nur für den OT-Sanitätsdienst-Ruf, darf also nur in realen Notfällen benutzt werden. Der Hilferuf über Kanal 8, muss von den OT-Sanitäter*innen bestätigt werden! Schickt IMMER eine Person zu den OT-Sanitäter*innen, um diese bei der Koordination zu unterstützen!
Ab Kanal 9 PMR	Orgafunk - Nicht nutzen und auch nicht mithören.
Kanal 1-3 CB (FM)	Nur hören, nicht Senden. Diese Kanäle sind für IT Zivil- und Behördensender belegt.
Kanal 4-24 CB (FM)	Für IT Funk frei nutzbar.

HINTERGRUND UND SPIELMECHANIKEN

Dieses Kapitel bietet einen kurzen Überblick über den Hintergrund und Spielmechaniken der Zombie Attack. Nähere Informationen findest du im Modul 2: Hintergrund & Setting.

STIL UND GRUNDKONZEPT

Die ZA ist eine in sich geschlossene LARP Kampagne, die in einer fiktiven Welt spielt. Mit dystopischen und postapokalyptischen Elementen wird eine düstere und gefährliche, aber teils auch humoristisch überspitzte Welt kreiert. Horror-Elemente bringen spannende und nervenaufreibende Spielerlebnisse, die Dich auch zu neuen Spielmechaniken und Weltwissen führen.
Unser Fokus ist auf einen klar umrissenen Handlungsrahmen ausgelegt, der die Kampagne immer weiter vorantreibt. Zudem wird durch eine unausweichliche Bedrohung der eigenen Existenz, die Interaktion auf gemeinschaftliche Strukturen gelenkt.

IDEE UND SPIELZIEL

Die ZA Kampagne erzeugt mit der Kombination einer realitätsnahen Welt und einer „hungrigen", äußeren Bedrohung ein Umfeld, in dem Spieler*innen mit neuen Herausforderungen konfrontiert werden. Die permanente Bedrohung und die Angst um das eigene Leben sollen Dich unter Druck setzen, um so Grenzerfahrungen zu ermöglichen. Diese Bedrohung steht einer Gemeinschaft gegenüber, in der zwischenmenschliche Aktionen an der Tagesordnung stehen. Das Bedrohungsszenario dient hierbei auch als Mittel, um den Fokus auf soziale, strukturelle und gesellschaftliche Fragen und Abwege zu lenken.

ZA KAMPAGNE

Die ZA Kampagne entwickelt sich mit jeder Veranstaltung weiter. Die Handlung endet nicht zum Abschluss eines Events, sondern wird stetig fortgeschrieben. Zwischen den Events vergeht INTIME eine Woche. Ausnahme bildet die ZA 2 mit einem IT Zeitfortschritt von vier Monaten nach dem ZA 1.
Sämtliche Hintergründe, Geschichten, sowie die eigentliche Handlung werden vom ZA Gameteam erschaffen, verändert und weiterentwickelt. Das Gameteam muss jede Neuerung oder Änderung sorgfältig abwägen und in das Setting einpassen. Dabei wird jedes Konzept, jeder Plot auf seine Hintergrundkonsistenz und Auswirkung auf das Gesamtsetting hin beleuchtet. Ziel hierbei ist es eine besondere Spieltiefe und Stimmung zu schaffen.
Um dies zu gewährleisten, ist es ungemein wichtig, dass nicht ungefragt in den Hintergrund eingegriffen wird, sowie unabgesprochen eigene Plots oder Konzepte bespielt werden. Das heißt nicht, dass Ideen und eigene Konzepte von Dir verboten sind – im Gegenteil sogar.

Sie unterliegen jedoch einer Anmeldepflicht. Wenn Du oder deine Gruppe in die Weiterentwicklung der Kampagne eingebunden werden wollen, teile uns Deine Idee unter za-gameteam@lost-ideas.com mit.
Wie man eigenen Hintergrund oder Plots generiert ohne in den Welthintergrund einzugreifen, wird im Modul 5: Plot-System erläutert.

GEMEINSCHAFTLICHES ERLEBEN

LARP ist ein gemeinschaftliches Hobby und sollte auch jederzeit so gehandhabt werden. LARPen bedeutet gemeinsam diesem Hobby nachzugehen, zusammen eine Geschichte erleben und darstellen zu können. Es geht nicht darum zu gewinnen, sondern um die bestmögliche Darstellung seines Teils dieser Geschichte.

Charaktertod und PVP - „Versetz Dich in die Lage deines Charakters und entscheide dann über Leben und Tod.“ Überleg Dir gut, ob es notwendig oder sinnig ist einen anderen Charakter zu töten und welche Konsequenzen das im Spiel haben kann. Egal, ob es sich dabei OT um einen Festrollen-NSC oder eine*n Spieler*in handelt, jeder Charakter ist gleichermaßen in diese Welt eingebunden und hat eine Existenzberechtigung.iches Hobby und sollte auch jederzeit so gehandhabt werden. Larpen bedeutet gemeinsam diesem Hobby nachzugehen, zusammen eine Geschichte zu erleben und dieser durch Aktion und Reaktion noch mehr Tiefe und diverse Überraschungen und Wendungen zu verleihen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Bei der Charaktererschaffung sind Dir im Rahmen des Hintergrunds fast keine Grenzen gesetzt. Deine Charaktergeschichte und Talente sollten schlüssig zueinander und zu Deinen OT-Fähigkeiten passen (siehe DKWDDK-Spielprinzip). Auch wenn LARP von Deiner Individualität und Kreativität lebt, kann es gerade als Neu-LARPer*in hilfreich sein mit Stereotypen zu arbeiten (egal ob Berufsbekleidung oder Gruppierung).

PLAYER VS. PLAYER (PVP)

Versetze Dich in die Lage deines Charakters und entscheide dann über Leben und Tod. Überlege Dir gut, ob es notwendig oder sinnig ist einen anderen Charakter zu töten und welche Konsequenzen das im Spiel haben kann und ob Du diese tragen willst. Egal, ob es sich dabei OT um einen Festrollen-GSC oder eine*n Spieler*in handelt, alle Charaktere sind gleichermaßen in diese Welt eingebunden und haben eine Existenzberechtigung.

SC, NSC & GSC

Auf der ZA kannst du als SC (Survivor), GSC (Scout) oder NSC (Zombie) teilnehmen. Ein SC gestaltet das eigene Spiel komplett selbst. Als GSC unterstützt Du die Orga, aber hast auch Zeit für die eigene Spiel- und Charaktergestaltung. Als NSC wirst du während dem gesamten Spiel von einer SL koordiniert und erfüllst eine vordefinierte Aufgabe
Näheres findest du im Modul 3: SC-Guide und Modul 4: NSC-Guide.

DKWDDK SPIELPRINZIP

Wir spielen nach dem bekannten DKWDK (Du-kannst-was-du-darstellen-kannst) Prinzip. Das bedeutet es kann nur bespielt werden, was auch wirklich da ist, oder so gut dargestellt werden kann, dass man es bespielen KANN. Nach diesem Prinzip gestaltest Du deinen Charakter. Für ein paar allgemeine Spielmechanismen haben wir dieses Prinzip erweitert.

Beispiel: Dein Charakter ist Uhrmacher*in. Dafür benötigst Du das entsprechende Feinmechanikerwerkzeug als Ausrüstung und solltest wenigstens rudimentäre Kenntnisse auf diesem Gebiet haben. Gut darstellen lässt sich das Ganze z.B. in dem du ein paar defekte Uhren dabei hast, an denen Du „rumschraubst“, sowie Blaupausen und ein Sortiment an Ersatzteilen. Dabei ist das vielleicht gar nicht Dein OT Fachgebiet, aber Du kannst es gegenüber Deinen Mitspieler*innen überzeugend darstellen und bist darauf anspielbar.

WAFFEN-, KLEIDUNGS- UND AUSRÜSTUNGSREGELN

KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

Die Kleidung sollte robust sowie wetterfest sein und im “Zwiebellook” getragen werden. Festes und eingetragenes Schuhwerk ist mit das Wichtigste! Nichts ist blöder, als am ersten Tag einen umgeknickten Fuß zu haben. Du kannst im Fall des Charaktertodes Deine Kleidung entweder mit anderen Accessoires kombinieren oder einfach gegen eine neue Gewandung tauschen. Sofern Du als NSC im Spiel bist, ist ein Kleiderwechsel bei Charaktertod nicht notwendig. Die ZA spielt kurz hinter der „Jetzt-Zeit“, beachte das bei deiner Kleidungs- und Ausrüstungswahl.

Hier ein paar Tipps:

- Used, abgenutzt, gebraucht, repariert, geflickt
- Erkennbarkeit, was Dein Charakter in dieser Welt darstellen soll
- Eventuelle Gruppenzugehörigkeit
- Details, Accessoires, stimmige Kleinigkeiten und Ausrüstungsgegenstände tragen enorm zu einem guten Konzept bei
- Keine Neuwertigen, frisch gekauften Sachen, keine Tarnfleck-Kleidung/reale moderne oder historische Uniformen

Sicherheit von Ausrüstung und Kleidung
Bitte achte auf die **Sicherheit Deiner Kleidung und Ausrüstung**: scharfe Kanten, an denen Du dich und/oder andere Personen verletzen können, sollten genauso vermieden werden, wie echte Schneiden, Messer, nicht abgerundete Metallkanten, etc.
Überdenke Deine fertige Klamotte nochmal genau: Kann ich mich selbst daran verletzen? Können sich andere daran verletzen? Kann ich mich so durch eine Menschenmasse hindurch drängeln oder einen Nahkampf ausspielen, ohne andere zu verletzen?
Achte beim Ausrüsten besonders auf echte **Schnitz- und Arbeitsmesser!** Diese müssen **immer zusätzlich gesichert** sein, um im Spiel nicht mit Larpwaffen verwechselt zu werden. Eine Extrascheide, eine Sicherung oder ein spezieller Verschluss sind hier unverzichtbar. Wer sein Messer am Gürtel oder direkt am Körper trägt, sollte auf Klappmesser zurückgreifen. Stehende Klingen haben im Nahkampf “griffbereit” nichts zu suchen.

Mehr Informationen zu Polsterwaffen und Dartblastern im Abschnitt
“Waffen-,Kampf- und Trefferregelen”

WAFFEN UND MUNITION

Unsere Maxime der gesamten Con gilt auch hier “Sei kein Arsch!”

WICHTIG: Wir machen keinen Waffen- oder Ausrüstungscheck! Alle Teilnehmenden sind für die Sicherheit ihrer Ausrüstung selbst verantwortlich! Im Zweifelsfall behalten wir uns trotzdem vor fragliche Ausrüstung/Waffen/Dartblaster zu überprüfen und aus dem Spiel zu entfernen. Diese Maßnahmen dienen dazu alle Teilnehmenden zu schützen. Wir bitten Euch das ernst zu nehmen und Eure Ausrüstung/Waffen/Dartblaster regelmäßig zu überprüfen, spätestens beim Packen für das nächste Event

POLSTERWAFFEN

Zugelassen sind alle tauglichen, dem Setting angepassten LARP-Polsterwaffen und LARP-Bögen/Armbrüste (mit entsprechenden LARP-Sicherheitspfeilen (zum Beispiel IDV Sicherheitspfeile) sowie einem Zuggewicht bis max. 30 lbs).
Mittelalterliche, „fantasy- und cosplayartige” LARP-Polsterwaffen passen nicht ins Setting und sind somit nicht erwünscht.

DARTBLASTER

Zugelassen sind alle in Deutschland als Spielzeug klassifizierten Dartblaster der Marke NERF sowie sonstige in Deutschland als Spielzeug klassifizierte Dartblaster, die fähig sind originale NERF Elite Darts (auch mit gekürztem Schaumstoffschaft), NERF MEGA Darts, sowie NERF Elite Missiles zu verschießen. Alle Blaster müssen optisch an das Setting angepasst werden.

Folgende Beispiele an Dartblastern sind auf unser Veranstaltung nicht zugelassen:

- Alle Dartblaster, die in Deutschland nicht legal erhältlich sind
- Dartblaster der NERF Vortex Serie, der NERF Rival Serie (Kugelblaster) und der Tek Recon Serie
- Darfblaster, die NERF Vortex, Rival, Ultra, Tek Recon-Munition oder ähnliche verschießen
- Dartblaster, die durch ihre Modifikation nicht mehr der gesetzlichen Definition eines Spielzeugs entsprechen

Generell darf ein Dartblaster auch im Nahkampf verwendet werden, um z.B. einen Angriff abzublocken. Der Dartblaster darf allerdings NIEMALS zum Angreifen genutzt werden z.B. als Schlagwaffen - auch nicht angedeutet. Im Nahkampf (bis ca. 1,5 m) darf NIEMALS auf Kopfhöhe geschossen werden! Augen- und Gesichtstreffer sind in jedem Fall zu vermeiden.

LEISTUNGSMODDING

Unter Leistungsmodding versteht man das Erhöhen der Leistungsstärke durch mechanische oder elektrische Veränderung am Dartblaster.

Achtung: Jedes Leistungsmodding von Dartblastern bedeutet, dass Du im Zweifelsfall kein Spielzeug mit deutscher Zulassung nutzt und ggf. gegen das Waffenrecht verstößt. Dartblaster, die durch ihre Modifikation nicht mehr der gesetzlichen Definition eines Spielzeugs entsprechen sind auf unserer Veranstaltung nicht zugelassen!

Viele neue Dartblastermodelle sind optimiert worden und schießen auch im nicht modifizierten Zustand ausreichend weit und präzise genug, um ohne Leistungsmodding Spaß und im Gefecht eine Chance zu haben.

Solltest Du Deinen Dartblaster modifiziert haben, bist Du in der Pflicht vor der Veranstaltung selbst zu überprüfen, ob die Dein Dartblaster weiterhin der gesetzlichen Definition eines Spielzeugs entspricht.

Dartblasters durch mechanische oder elektrische Veränderung am Spielzeug. Jeder “Leistungsmod” von Dartblastern bedeutet, dass Eigentümer*innen eines veränderten Blasters im Zweifelsfall nicht mehr mit einem in Deutschland zugelassenen Spielzeug schießen.

MUNITION

Zugelassen sind auf der Veranstaltung ausschließlich folgende originale NERF Darts:

- NERF Elite Darts (auch mit gekürztem Schaumstoffschaft) in verschiedenen Farbschemata (inkl. ihrer Abwandlungen, z.B. Doomlands , ZombieStrike, StarWars, Fortnite etc.)
- NERF MEGA Darts
- NERF Elite Missile

Alle Dart-Nachbauten (egal welcher Herkunft) und nicht zugelassene Veränderungen an der Munition sind ohne Ausnahme auf der Veranstaltung verboten! Zuwiderhandlung kann zu einem Ausschluss von der Veranstaltung führen!

Hintergrund: Produkte anderer Herkunft und sogenannte “Plagiate” werden oft nicht der gleichen Prüfung unterzogen und haben evtl. sogar keine Spielzeugfreigabe in Deutschland. Das kann ernste rechtliche Konsequenzen haben, sollte es zu einem Verletzungsvorfall kommen. Dazu kommt, dass die meisten “Plagiate” einen Kopf aus Hartplastik haben und damit das Risiko einer Verletzung signifikant steigt.

LEERHÜLSEN UND MUNITIONSBEGRENZUNG

Jede verschossene Munition ist automatisch eine Leerhülse und kann zwar situationsbedingt aufgesammelt, darf aber nicht wieder nachgeladen werden.
Munitionsbegrenzung ist ein viel diskutiertes Thema, das eigenverantwortlich von den Teilnehmenden umgestetzt werden muss. Daher appelieren wir an ALLE selber darauf zu achten.

GRANATEN UND MINEN

Selbstgebaute Granaten, Minen, Sprengfallen und ähnliches dürfen nicht mit ins Spiel gebracht werden, wer es dennoch tut wird von allen unseren Veranstaltungen ausgeschlossen und riskiert eine Strafanzeige.

Ausschließlich aus dem Handel erworbene und in Deutschland zugelassene Granaten, Minen und Sprengfallen sind auf der Veranstaltung erlaubt. Alle Granaten, Minen und Sprengfallen müssen mit halbierten Nerfdartschäften (mind. 2 cm lang) ohne Dartkopf befüllt werden und dürfen nicht auf Kopfhöhe angebracht werden. ALLE Arten von Granaten, Minen und Sprengfallen sind Handelswaren. Um sie nach dem Spiel zurückzubekommen, empfehlen wir diese mit einem Namenstag zu versehen. Gefundene Granaten, Minen und Sprengfallen können während oder nach der Veranstaltung selbstverständlich am Orgaplex beim Lost-and-Found abgegeben oder abgeholt werden.

Alle Auslöser mit Schnur, oder ähnlichem müssen sich auf mind. einer Seite ohne großen Kraftaufwand lösen lassen,mindestens auf einer Höhe von 0,5m angebracht werden und dürfen nicht höher als 1,20m gespannt werden, Zusätzlich müssen leicht reißbare Schüre verwendet werden. Auf gar keinen Fall Draht, Anglerschnur usw. Verwenden.

Ausgelöste Granaten, Minen und Sprengfallen sind erstmal verbraucht und müssen beim Büchsenmacher wieder befüllt werden. Der “Wirkungsbereich” einer Granate ist so groß, wie die „Splitter“ fliegen. Wenn also ein “Splitter” hinter Dir liegt bist Du auch getroffen worden.

KONTAKTGAS

Die Nutzung von Rauch- und Gaselementen ist NICHT erlaubt.

Gas wird NUR von der Orga ins Spiel gebracht. IT handelt es sich dabei um ein Schlafgas. Du kannst dagegen nicht widerstehen, auch nicht mit Atemschutz. Sobald du den süßlichen Geruch wahrnimmst wird dir schummerig und Du schläfst ein. .Das Gas wird durch einen weißen süßlich riechenden Nebel dargestellt..

SCHILDE UND BARRIKADEN

Generell gilt: Alles, was einen Dart aufhält - hält ihn auf.
Ein anderer Umgang mit Schilden oder Barrikaden wäre Telling und führt OT zu Material Spekulationen.

Bedenke beim Nutzen eines Schildes, dass

- dieser nicht uneingeschränkt stabil ist und irgendwann unter Schlägen und Schüssen nicht mehr nutzbar ist
- gerade bei Engstellen in Barrikaden kann ein einzelner taktisch sinnvoll platzierter Schild OT so effizient sein kann, dass das IT Spiel und die IT Dynamik unter dem Ausnutzen eines solchen Vorteils leiden.

Mit einem Schild kannst Du dich, auch aufgrund des Gewichtes, nur eingeschränkt bewegen. Dabei geben wir folgende Empfehlung:
Schilde in Manndeckung (mind. 8kg Gesamtgewicht) - Langsames gehen
Schilde in Halbmanndeckung (mind. 5kg Gesamtgewicht) – Laufen
Unterarmschilde (mind. 2kg Gesamtgewicht) – Rennen

Trifft ein schwerer Schlag oder ein Projektil ein Schild verursacht der Treffer ein „Trauma“. Dies hat das kurzzeitige Aussetzen der Funktion des betroffenen Körperteils zur Folge.
Jeder Schild muss optisch dem Setting entsprechen und sicher genug sein, um durch Abwehrschläge oder reflexartige Bewegungen niemanden zu verletzen (larp-safe). Daher ist es auch verboten Teile von Barrikaden, Stöcke, Baumaterial, etc. wie einen Schild zu verwenden.

HÄUSERKAMPF

Während des Spiels kann es regelmäßig zu Kämpfen in oder an Gebäuden kommen. Da gerade IN Gebäuden die Distanzen sehr kurz und die Sicht oft eingeschränkt sein können, ist von allen Beteiligten ein besonderes Maß an Vorsicht geboten.

Dabei gilt folgendes:

- Kein blindes Schießen oder Schlagen um Ecken oder über Deckungen
- Nur gezielte Schüsse und Schläge auf den Oberkörper und/oder Gliedmaßen
- Biete selbst immer mehr Trefferzone als nur Dein Gesicht, wenn Du aus einer Deckung heraus agierst

BARRIKADENAUFBAU

Generell gilt: Alles, was einen Dart aufhält - hält ihn auf.
Als Barrikaden bezeichnen wir mobile Aufbauten, die genutzt werden, um Deckung vor ballistischen Geschossen zu suchen. Im Notfall muss eine Barrikade leicht zu entfernen sein. Bestehende Gebäudestrukturen dürfen im Kampf nicht zerstört werden. Insbesondere Fenster und Dächer.

Barrikadenaufbau

Eingangstüren dürfen nicht direkt verbarrikadiert werden, weil sie unter anderem Fluchtwege sind! Die Gruppenleitung sollte darauf bei ihrer jeweiligen Gruppe explizit achten!

Versetzte Barrikaden müssen mind. 1 m Abstand zum nächsten Hindernis haben

Max. Höhe einer Barrikade 1 m

Unter 2,20 m müssen sich alle Arten von Schnüren, Drähten, o.Ä. auf mind. einer Seite ohne großen Kraftaufwand lösen lassen, um unter allen Umständen ein Stolpern oder Straucheln zu verhindern. Dies lässt sich z.B. einfach mit einer Wäscheklammer als Befestigung lösen.

TREFFER, VERWUNDUNG UND INFIZIERTENSPIEL

TREFFER UND RÜSTUNG

Während eines Kampfes gilt in erste Linie das DKWDDK-Prinzip und: Gutes Rollenspiel first! Spiel Treffer sinnvoll aus!
Wichtiger als den Treffer realistisch auszuspielen ist es überhaupt eine deutliche Reaktion auf einen Treffer zu zeigen. Mit diesem Grundkonsens für schönes Rollenspiel lasst auch mal “Fünfe gerade sein” und gönnt allen Beteiligten ein schönes Spiel, anstatt auf Teufel komm raus zu gewinnen!

Wie eine Waffe auf einen Körper wirkt sollte intuitiv ausgespielt werden. Eine Klinge schneidet, Hiebwaffen prellen - brechen Knochen oder verursachen Platzwunden, Kugeln verursachen Löcher und können innere Organe verletzen. Eine Besonderheit sind Granaten, Minen, Sprengfallen etc.: Um diese nicht zu mächtig zu machen werden hier lediglich Splitter ausgespielt, vergleichbar mit Schusswunden.
Wenn wiederholt die selbe Stelle getroffen wird, verschlimmert sich der Grad der Verletzung nach eigenem Ermessen.

Wir haben zusammenfassend eine Übersicht erstellt um auch LARP Anfänger*innen ein Gefühl zu vermitteln, wie Verletzungen sinnvoll ausgespielt werden können.

Unverletzt:
Auch wenn ein Treffer keine bleibenden Verletzungen zur Folge hat, reagiert entsprechend mit Flüchen, Schmerzschreien, haltet euch kurz die betroffene Stelle. So merkt dein Gegenüber, dass Du den Treffer registriert hast.

Leichter Treffer:
Ein Leichter Treffer tut auch nach dem Kampf weh, lenkt erstmal ab, womöglich blutet es oder gibt blaue Flecken. Nach einer Weile kann die Verletzung von alleine kurieren. Wundschminke oder ein kleiner Verband helfen der Atmosphäre.

Normaler Treffer:
Ein normaler Treffer sorgt für Verletzungen, die nicht akut tödlich sind, aber kampfunfähig machen und einen Arztbesuch erfordern um zu heilen – ob Kugeln/Splitter ziehen, Knochen schienen oder eine klaffende Wunde nähen hängt von der Verletzung ab und wird vom Medic eingeschätzt. Wird über längere Zeit nichts unternommen verschlimmern sich die Verletzungen (siehe Schwerer Treffer) Wenn weiter nichts passiert, endet die Verletzung tödlich.

Schwerer Treffer:
AKUTE LEBENSGEFAHR! Schwere Treffer müssen sofort behandelt werden, damit der Charakter überlebt. Lebenswichtige Organe sind getroffen, arterielle Blutungen, Schädelbasisbruch, etc. – hier hilft nur eine Not-OP. Ist eine rasche Bergung und Behandlung

nicht möglich ist das ein Todesurteil. Der Charakter ist nicht mehr in der Lage, sich selbst zu retten. Bedenke! Rüstung schützt immer nur dort, wo sie getragen wird! Wenn jemand z.B. IT ein Messer in eine ungeschützte Achsel rammt, zählt die Rüstung an dieser Stelle nicht und eine entsprechend schwere Verletzung ist die Folge.

Waffentreffer
Wird mit einer Fernkampfwaffe eine andere Fernkampfwaffe getroffen, ist diese unbrauchbar und muss IT repariert werden. Das gleiche gilt beim Blocken eines Nahkampfangriffes mit einer Fernkampfwaffe. Waffenreparaturen können Charakter mit entsprechender Ausrüstung und Wissen selbst durchführen..

Nahkampf
Jeder “Infight“, also LARP-Nahkampf, der direkten Körperkontakt erfordert, muss mit allen direkt Beteiligten vor der Durchführung abgesprochen werden. Besprecht oder knobelt aus, wie der Kampf enden soll oder einigt Euch auf ein verstecktes OT-Zeichen. Wie immer gilt „Safety First“ und “Sei kein Arsch!”.

VERWUNDUNG

Jeder Charakter kann sterben! Und das passiert auf der ZA gar nicht so selten.
Und jede Verletzung hat IT-Konsequenzen.
Das heißt, eine unbehandelte Schusswunde oder tiefe Schnittwunde führt nach max. 15 min. zum Charaktertod. Lebensrettenden Sofortmaßnahmen heilen den Charakter nicht, sondern verlängern lediglich das Zeitfenster. Eine Wunde muss immer IT von einem Medic medizinisch versorgt werden. Wenn die Wunde nicht fachmännisch behandelt wird, verliert das verletzte Körperteil seine Funktion und wird auf Dauer unbrauchbar.
Die Konsequenz einer Verletzung wird letztendlich von dem behandelnden IT Medic auf medizinischer Grundlage möglichst realitätsnah entschieden. Das ist ein wichtiger Bestandteil unseres Zombie Survival LARP.

WUNDDARSTELLUNG

Alle Medics sind dazu angehalten Kunstblut bei der Wundversorgung zu verwenden (wer das aus gesundheitlichen Gründen nicht möchte, muss das OT mitteilen). Kreativität und Engagement bei der Wund- und Behandlungsdarstellung sind uns sehr wichtig.

LEBENSERHALTENDE MASSNAHMEN

IT- Lebenserhaltende Maßnahmen und Erste-Hilfe, sollten Allen ein Begriff sein. Das bedeutet im Zweifel erstmal eine „notdürftige“ Versorgung der Wunde mit dem Ziel die Blutung zu stoppen und dem Charakter mehr Zeit bis zur medizinischen Behandlung durch einen IT Medic zu verschaffen. Sollte innerhalb der nächsten 30 Minuten keine medizinische Versorgung eintreffen erliegt der Charakter seiner Verletzung.

Umstehende haben die Möglichkeit innerhalb von 15 Sekunden nach dem Tod mit bis zu 15 Minuten andauernde (gespielte!) „Lebenserhaltenden Maßnahme“ (z.B. Herz- Lungenmassage) zu beginnen. So können weitere 10 Minuten Aufschub vor dem endgültigen Tod des Charakters „erarbeitet“ werden. Danach muss dieser aber umgehend in ärztliche Behandlung, um dem Tod tatsächlich “ein Schnippchen” zu schlagen. Bei schweren, eigentlich tödlichen Verletzungen entscheidet der behandelnde Medic mit einem Glückswurf über den Ausgang der Behandlung.

IT-MEDIKAMENTE

IT-Medikamente z.B. zur Wundbehandlung können selbst mitgebracht werden. Alle Medikamente, die einen direkten Einfluss auf den Virus haben, werden ausschließlich von der Orga ins Spiel gebracht. Um OT allergische Reaktionen oder Unverträglichkeiten zu vermeiden, dürfen IT-Medikamente nicht real eingenommen werden, sondern werden nach dem Öffnen der Verpackung und anschließender IT-Einnahme direkt entsorgt. Um trotzdem eine versehentliche Vergiftung o.ä.auszuschließen, dürfen nur wirkstofffreie Placebos, Lebensmittel etc. als IT-Medikamente verwendet werden.

INFIZIERTENSPIEL

Wenn Du von einem Zombie gebissen wirst ist das nicht sofort Dein Todesurteil. Außer natürlich Du wurdest IT zerfleischt; dann ist nicht mehr viel zu retten. Grundsätzlich ist es jedoch Dir selbst überlassen, ob du das Infiziertenspiel nutzen möchtest oder nicht. Denn nicht jeder Biss oder Kratzer eines Zombies führt zu einer Infektion. Die Chance steht bei 50/50.

Solltest du am Infiziertenspiel teilnehmen wollen, ist folgendes zu beachten:

- Dein Charakter wurde von einem SC ODER NSC getötet ODER scheidet auf natürliche Weise dahin (Krankheit, Tod,...)
- Nach deinem Tod greift die „60 Sekunden Regel“ bis Du zum Zombie wirst
  Nun darfst du Deinen Freunden für ca. 60 Sekunden (max. bis Ende der Spielszene) Deinen unstillbaren Hunger zeigen
- Bei schleichender Infektionsdarstellung gilt: Dein Charakter bekommt nach und nach mehr Erscheinungsmerkmale eines Zombies (bleiche Gesichtsfarbe, rot unterlaufene Augenränder, orangene Äderchen) und verwandelt sich während eines Dir passenden Spielmoments. Hierfür ist es NICHT notwendig, sich einen Biss oder Kratzer zu schminken, denn die Möglichkeiten sich zu infizieren sind vielfältiger denn je!

Nach Ende des Infiziertenspiels folgt der Charakterwechsel.

CHARAKTERTOD UND CHARAKTERWECHSEL

Bei Charaktertod kannst Du IT als Leiche liegen bleiben oder Dich mit deinem OT-Tuch bedecken und aus dem Spielgeschehen zurückziehen.. Bitte bleib nicht OT neben einer Spielsitation stehen, auch wenn es verlockend ist sich das Spiel aus der Nähe anzuschauen, ist das absolut störend und nicht gewünscht.

Nach dem Ableben Deines Charakters kannst Du direkt mit deinem neuen Charakter ins Spiel starten. Wir befürworten einen nahtlosen Übergang, aber natürlich versagen wir Dir keine kurze Verschnaufpause nach dem Umziehen. Da auf dem Parkplatz immer noch keine “Partyzone” ist gibt es eine Rückzugsecke für Survivor, in der gekocht, gequatscht und ausgeruht werden kann. Bitte achtet darauf, dass in direkter Nähe NSC-Briefings stattfinden und auch der NSC-Schminkbereich Ruhe und Konzentration bei der Arbeit benötigt.
Zum Feiern und Bier trinken gibt es die Abschlussparty.
Als neuer Charakter startest Du alleine vom Spielfeldrand wieder ins Spiel.

Wenn Du einfach keine Lust mehr hast als Survivor das Spielfeld zu erobern und es aus Sicht eines Zombies erleben möchtest kannst Du das gerne wie folgt tun:

- Wähle Deine Schicht - wie unsere regulären Zombies auch
- Hole Dir eine Einführung durch die NSC-Koordination Deiner Schicht (Diese ist wichtig für Deine und die Sicherheit der anderen)
- Nicht immer ist es im aktuellen Moment möglich oder sinnvoll die eigene Zombie-Gruppe zu vergrößern. Daher kann es zu Wartezeiten kommen.

Wenn Du dich zu diesem Wechsel entschieden hast, melde Dich im Schminkbereich. Dort ist ein Aushang für ‘’Kürzlich verstorbene Infizierte’’ mit allen wichtigen Infos. Wie Du optisch zum blutrünstigen Beißer wirst, erfährst Du vom Schminkteam. Gerne helfen Sie Dir bei der Verwandlung und tauschen Dein Survivorbändchen gegen das NSC-Bändchen. Ein spontaner Wechsel während des Spiels ist einmalig und nicht rückgängig zu machen.
Du bist dann ein klassischer Zombie ohne Spezialfähigkeiten.

WEITERE SPIELREGELN

OT INHALTE IM IT

Alle, die schon mal gelarpt haben, kennen die Situation: „Jetzt mal kurz OT“. Es folgt dann meistens eine Erklärung. Diese Situation reißt Dich in der Regel aus Deiner immersiven Szene, weil dann plötzlich alle OT sind. Um dies zu vermeiden verwenden wir **„wirklich wirklich“** als Codewort, um auszudrücken, dass man etwas aus OT-Gründen nicht tun kann oder nicht tun möchte.

Beispiel:
Dir ist es unangenehm, dass Dich jemand bei einer gespielten medizinischen Untersuchung an einem bestimmten Körperteil anfasst (Arm, Knie, etc.). Deswegen sagst Du: Bitte fass mich nicht am Arm an, der ist **wirklich wirklich** Druckempfindlich.

Wenn du dir bei einer Aktion gegenüber einem SC unsicher bist, kannst so auch Fragen stellen. „Ist es für Dich **wirklich wirklich** in Ordnung, dass...?“

Behalte diese Regel immer im Hinterkopf, um im Bedarfsfall passend darauf reagieren zu können. LARP lebt vom Miteinander. Daher ist es wichtig, dass Alle die Möglichkeit haben, sich unangenehmen Situationen zu entziehen.

LOOTEN, DIEBSTAHL UND EINBRUCH

Diese beiden Tätigkeiten sind an strenge Regeln gebunden. Stell immer sicher, dass Du innerhalb dieser Regeln handelst, weil im Nachhinein ein Beweis, dass Du nicht OT stehlen wolltest sehr schwer ist.

LOOTEN

Unter Looten versteht man das Durchsuchen und Bestehlen eines Charakters, der dabei häufig bewusstlos oder tot ist.
Niemand darf ohne Zustimmung gelootet werden. Einzige Ausnahme sind Plot- oder spielmechanische Gegenstände - diese sind aber immer unmissverständlich markiert.

Alle Gegenstände, die mit einem „Eigentum von Lost Ideas“-Aufkleber gekennzeichnet sind, müssen spätestens nach dem Spiel wieder bei der Orga abgeben werden. Auf dem Gelände gefundene Ausrüstungsgegenstände (die offensichtlich von anderen Mitspieler*innen verloren wurden oder fälschlicherweise gelootet wurden) sind am Orgaplex abzugeben und in die Fundkiste zu legen.

Wir empfehlen Euch wichtige Ausrüstungsgegenstände mit Eurem OT-Namen zu beschriften.

MISSIONSLOOT, FREIER LOOT UND ZOMBIELOOT

Missionen, die von der Enklave aus gesteuert werden, haben meistens ein Ziel - das getötet und/oder gelootet werden kann!

Missionsloot ist als solcher gekennzeichnet und darf NICHT von “freien” Spieler*innen eingesammelt werden, die ohne Scout oder Missionsziel von der Enklave unterwegs sind.

Freier Loot ist als solcher gekennzeichnet und darf von allen, die ohne Mission im Spielfeld unterwegs sind, eingesammelt werden.

Bitte halte Dich an diese Regeln! Es ist sehr frustrierend, wenn lange geplante, plotrelevante und von NSCs unterstütze Missionen deswegen leer ausgehen.
.Solltest Du eine für dich freigegebene Lootbox finden und leer machen, bringt sie gerne in die Enklave oder stell sie gut sichtbar und geöffnet an den Wegesrand, damit die SLs sie einsammeln und wieder befüllen können.

„**Zombieloot**” ist Loot, das von einem toten Zombie stammt. Das “Durchsuchen” des Zombies ist nur erlaubt, wenn der Zombie ein rotes Bändchen am Handgelenk trägt. Falls ja, dürfen trotzdem nur unverfängliche Stellen wie Arme, Schultern, Beine und Außenseite der Hüften berührt werden. Verfängliche Stellen wie z.B. Unterwäsche werden nie als Versteck für Lootware verwendet. Wenn Du als Survivor am Lootspiel teilnehmen möchtest, kannst Du ebenfalls ein rotes Bändchen bekommen.

Übersicht:

- Missionsloot: Ist als Missionsloot gekennzeichnet und darf nur von Missionen mitgenommen werden
- Freier Loot: Ist als freier Loot gekennzeichnet und darf nur von freien Spieler*innen mitgenommen werden und nicht während einer Mission
- Zombieloot: Darf von allen Spieler*innen mitgenommen werden - sofern ein rotes Bändchen am Handgelenk getragen wird.

EINBRUCH

Der Einbruch in Häuser, die offensichtlich verschlossen sind, z.B. mit einem Schloss an der Tür oder Flatterbandabsperrung ist nicht gestattet. Auch die Übernahme der Enklave ist nicht im Sinne des Spiels, weil dort alle spielfördernden Mechaniken stattfinden und durchgeführt werden. Es ist sozusagen ein neutraler Ort.

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

(1) Vertragspartner sind der jeweilige Teilnehmer und Villalobos & Groß-Bölting GbR, nachfolgend „Veranstalter“ genannt.

(2) Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters zustande. Reagiert der Veranstalter auf die Anmeldung des Teilnehmers nicht innerhalb von 14 Tagen, so ist der Teilnehmer nicht mehr an seine Anmeldung gebunden.

(3) Der Kartenvorverkauf im Shop des Veranstalters ist nur bis 14 Tage vor der Veranstaltung möglich.

(4) Die Veranstaltung findet auf dem Gelände der Panzer-Fahrschule in Mahlwinken, Alte Heerstraße statt.

§ 2 Preise und Versandkosten

(1) Alle Preise, die auf der Website des Veranstalters angegeben sind, verstehen sich einschließlich der jeweils gültigen gesetzlichen Umsatzsteuer.

(2) Die entsprechenden Versandkosten werden dem Teilnehmer im Bestellformular angegeben und sind vom Teilnehmer zu tragen.

(3) Der Versand der Karte erfolgt per Email, der Versand von anderer Ware per Post. Das Versandrisiko trägt der Veranstalter, wenn der Teilnehmer Verbraucher ist.

§ 3 Regelwerk

Mit Vertragsschluss wird das vom Veranstalter vorgegebene Regelwerk als verbindlich anerkannt.

§ 4 Sicherheit

(1) Der Teilnehmer ist verpflichtet, sich selbständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren.

(2) Der Teilnehmer ist sich bewusst, welcher Natur diese Veranstaltung ist und welche Risiken dabei bestehen.

(3) Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann der Veranstalter im Zweifel weitere Auskunft erteilen.

(4) Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist unbedingt Folge zu leisten. Warnsignale sind von allen Teilnehmern zu beachten. Es finden Einweisungen durch die Orga statt, die alle Teilnehmer verpflichtend absolvieren müssen.

(5) Der Veranstalter ist berechtigt, eine Durchsuchung der Teilnehmer auf verbotene Gegenstände durchzuführen und das Vorzeigen eines amtlichen Lichtbildausweises zu verlangen, der vom Teilnehmer während des gesamten Spielverlaufs stets mitzuführen ist.

(6) Der Veranstalter ist berechtigt, die mitgebrachten Ausrüstungsgegenstände und Fahrzeuge des Teilnehmers auf ihre Sicherheit zu überprüfen. Dies betrifft bei Fahrzeugen insbesondere die Bremstauglichkeit sowie ausreichend Licht und Sicht für den jeweiligen Fahrer. Beanstandete Gegenstände und Fahrzeuge dürfen im Spiel nicht (weiter) verwendet werden und sind vom Spielgelände zu entfernen. Bei Zuwiderhandlungen kann der Veranstalter den Teilnehmer von der Veranstaltung ausschließen.

(7) Der Teilnehmer ist verpflichtet, sämtliche Ausrüstung selbständig daraufhin zu kontrollieren, dass eine gefahrlose Benutzung sichergestellt ist. Sollte sich dabei herausstellen, dass Gefahren bestehen, darf er die betreffende Ausrüstung nicht weiter benutzen und hat sicherzustellen, dass Dritte sie auch nicht benutzen können.

(8) Vorher fertiggestellte Aufbauten und Barrikaden dürfen vom Teilnehmer mitgebracht werden und unterfallen Abs. 6 und Abs. 7. Ansonsten ist das Herstellen von Aufbauten und Barrikaden ohne die ausdrückliche Genehmigung der Orga auf dem Spielgelände untersagt.

(9) Der Teilnehmer ist verpflichtet, solche Gefahren für sich selbst, andere Teilnehmer und das Spielgelände zu vermeiden, die über das übliche Risiko des Live-Rollenspiels hinausgehen. Insbesondere zählt dazu:

1. Verstöße gegen geltendes Recht, ungebührliches oder gefährdendes Auftreten gegenüber anderen Teilnehmern oder der Orga und die Missachtung von Weisungen der Orga

2. Das Betreten von Rot gekennzeichneten und/oder als gesperrt markierten Bereichen oder Gebäuden sowie das Über- oder Durchschreiten von „Flatterband“-Absperrungen

3. Die Modifikation bzw. Manipulation und/oder das Entfernen von Gelände- oder Gebäudemarkierungen bzw. Kennzeichnungen (Schilder, Flatterband, Absperrungen u.ä.) sowie von mit „X“ oder „OT“ gekennzeichneten Gegenständen oder Geräten sowie die Benutzung bzw. Handhabung letztgenannter OT-Anlagen und OT-Einrichtungen

4. Die Verwendung von pyrotechnischen Gegenständen und offenem Feuer und/oder offenem Licht ohne vorherige Absprache und Genehmigung von Seiten der Orga

5. Die Verwendung von nicht geeigneten (Schuss-, Wurf-, Schlag-) Larpwaffen oder realen Waffen oder gefährlichen Werkzeugen

6. Brutalität und unangemessener Kraftaufwand gegenüber anderen Teilnehmern in Kämpfen

7. Das Beklettern oder Besteigen von Bäumen, Gebäuden oder Gebäudeteilen, Dächern und anderen baulichen Strukturen (Barrikaden, Hindernissen u.ä.) sowie das Durchsteigen von Fenstern und das Begehen von Leitungsgängen oder Rohrleitungsschächten

8. Das ungenehmigte und/oder das zu schnelle Befahren des Geländes mit Fahrzeugen, das Fahren ohne gültige Fahrerlaubnis und das Fahren abseits der Straßen, sowie das Fahren in betrunkenem und/oder sonst berauschtem Zustand

9. Grabungen im Boden, Rodungen und/oder Abholzungen von Vegetation

10. Die Vermüllung des Geländes oder der Gebäude

11. Die Mitnahme oder Beschädigung von Gegenständen auf dem Gelände und/oder in Gebäuden

12. Bauliche Veränderungen an Gebäuden und Bauelementen und das Entfernen von Gebäudeteilen (Türen, Verbretterungen, Rohren u.ä.)

13. Die Verwendung von permanenten Farben (Sprühdosen, Markierstifte u.ä.) auf dem Gelände und in Gebäuden

14. Die Verwendung von Trinkwasser für Reinigungs- oder (Ab-)Waschzwecke

15. Die Verwendung von grünen und pinkfarbenen Lichtquellen (Taschenlampen, Knicklichtern u.ä.) oder das Tragen von weißen/schwarzen/blauen Warnwesten

16. Das Entfachen von offenen Feuern außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätten.

(10) 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 nehmen.

(11) Die Benutzung der Sanitäranlagen ist für alle Teilnehmer verpflichtend. Ein Verstoß dagegen kann zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung führen.

(12) Teilnehmer, die gegen diese Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters oder seiner Erfüllungsgehilfen in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass den Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages trifft.

§ 5 Haftung

(1) Ansprüche des Teilnehmers auf Schadensersatz sind ausgeschlossen. Hiervon ausgenommen sind Schadensersatzansprüche des Teilnehmers aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder aus der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (Kardinalpflichten) sowie die Haftung für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, seiner gesetzlichen

Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen. Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung zur Erreichung des Ziels des Vertrags notwendig ist.

(2) Bei der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten haftet der Veranstalter nur auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden, wenn dieser einfach fahrlässig verursacht wurde, es sei denn, es handelt sich um Schadensersatzansprüche des Teilnehmers aus einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

(3) Die Einschränkungen der Abs. 1 und 2 gelten auch zugunsten der gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen des Veranstalters, wenn Ansprüche direkt gegen diese geltend gemacht werden.

(4) Das Befahren des Geländes mit Fahrzeugen jeglicher Art erfolgt auf eigene Gefahr. Der Parkplatz für Teilnehmer ist nicht bewacht. Das Parken erfolgt dort ebenfalls auf eigene Gefahr. Für Diebstahl und Beschädigungen übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

§ 6 Urheberrecht an Aufzeichnungen

(1) Alle Rechte an Ton-, Bild- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

(2) Alle Rechte an der aufgeführten Handlung sowie an den vom Veranstalter verwendeten Begriffen und Eigennamen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

(3) Der Teilnehmer erklärt sich ausdrücklich einverstanden mit einer – auch öffentlichen und gewerblichen – Verwertung und Verwendung von Bild- und Tonmaterial, das ihn – auch teilweise – abbildet oder betrifft. Dies gilt räumlich und zeitlich unbegrenzt.

(4) Durch den Teilnehmer angefertigte Aufnahmen im Sinne des Abs. 3 sind ausschließlich für private Zwecke zulässig und dem Veranstalter auf Verlangen zur Verfügung zu stellen.

(5) Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur nach Einholung des vorherigen schriftlichen Einverständnisses des Veranstalters zulässig.

§ 7 Sonstiges

(1) Auf Verträge zwischen dem Veranstalter und dem Teilnehmer findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung.

(2) Änderungen und Ergänzungen des Vertrages bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Das Schriftformerfordernis kann nur schriftlich aufgehoben werden. Zur Wahrung der Schriftform genügt auch eine Übermittlung in Textform, insbesondere mittels E-Mail.

(3) Sollte eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden oder sollte der Vertrag unvollständig sein, so wird der Vertrag im übrigen Inhalt nicht berührt.