

## Sicherheitsbestimmungen

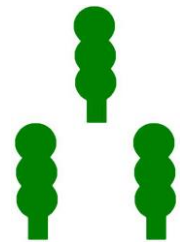
Alle Teilnehmer müssen sich ständig und ohne Ausnahme an diese Sicherheitsbestimmungen halten. Mit Annahme der AGB akzeptiert der Teilnehmer diese Sicherheitsbestimmungen als bindend für seine Teilnahme.

### §1 – Allgemein

1. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet gefährliche Situationen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung nach Möglichkeit zu vermeiden.
2. In einer Gefahrensituation ist das Spiel umgehend zu unterbrechen. Darüber hinaus muss unverzüglich der Veranstalter informiert werden. Dieser gibt dann die Anweisung zur Fortführung der Handlung, nachdem die gefährliche Situation bereinigt wurde.
3. 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.
4. Den Beginn jeder Veranstaltung legt der Veranstalter fest. Ab Beginn der Veranstaltung läuft die, vom Veranstalter festgelegte, Handlung ab. Sobald selbige zu einem Ende kommt, gilt auch die Veranstaltung als beendet. Hierrüber hat sich der Teilnehmer selbstständig zu informieren.

### §2 – Veranstaltungsort

1. Das Klettern an Bäumen, Hängen und sonstigen hohen und/oder gefährlichen Konstruktionen ist untersagt.
2. Das Klettern an/auf gestapeltem Holz ist verboten.
3. Barrikaden dürfen nur liegend errichtet werden. Sie dürfen sich nicht auf oder in der Nähe von Wegen befinden. Das Besteigen selbiger ist verboten.
4. Es dürfen keine Rundbarrikaden errichtet werden, die über keinen Ein-/Ausgang verfügen.
5. Müll und alle anderen Abfälle sind zu entsorgen.
6. Rauchen und das Entfachen von Feuer, sowie das Grillen, sind nicht gestattet.
7. Das Ausheben von Gruben ist verboten.
8. Jede Beschädigung der Umgebung ist zu vermeiden.
9. Personen, die nicht an der Veranstaltung teilnehmen, werden nicht in das Spiel einbezogen.
10. Jede Form von Schwimmen, oder Baden, ist untersagt.
11. Während der Brunft-/Brutzeit ist besondere Vorsicht geboten. Die Teilnehmer dürfen sich während dieser Zeit nicht von den Wegen entfernen.
12. Tiere dürfen nicht berührt oder mitgenommen werden.
13. Tierkadaver müssen dem Veranstalter gemeldet werden, auch diese dürfen nicht berührt werden (Ansteckungsgefahr!).
14. Pflanzen dürfen nicht herausgerissen oder niedergetrampelt werden.
15. Gebiete, die vom Veranstalter zu verbotenen Zonen erklärt worden sind, dürfen nur in einem realen Notfall betreten werden.
16. Verbotene Zonen sind immer: Brücken, Gewässer (auch deren Ufer), Steilhänge, Dickicht, Strommasten, Privatgrundstücke.
17. Das beispielbare Gebiet beschränkt sich auf den Teil des Waldes (inkl. Lichtungen und Wegen) von denen aus die städtische Bebauung nicht klar zu erkennen ist.



### §3 – Kampf mit Polsterwaffen

1. Der Teilnehmer hat seine Ausrüstung ständig auf deren Sicherheit zu überprüfen.
2. Waffenloser Kampf (inflight) ist verboten.
3. Alle Schläge müssen ohne Kraft geführt werden. Zudem ist die Waffe vor dem Treffer abzubremsen.
4. Trefferzonen sind ausdrücklich nur Arme, ohne Hände; Beine, Torso, nur oberhalb der Gürtellinie; sowie die Schultern. Kopf-, Hals-, Hand-, und Genitaltreffer sind verboten.
5. Die Spitze jeder LARP-Waffe muss gegen das Durchdringen des Kernstabes gesichert sein.
6. Jede LARP-Waffe muss mindestens zwei Zentimeter breit Schaumstoff auf der Klingenseite und einen Zentimeter breit auf der glatten Seite besitzen. An der Spitze müssen ebenfalls mindestens zwei Zentimeter Schaumstoff vorhanden sein.
7. Der Schaumstoff ist so zu wählen, dass die LARP-Waffe unter keinen Umständen ernsthafte Verletzungen verursachen kann.
8. Das Stechen und/oder Werfen ist mit Waffen, die einen Kernstab verwenden, verboten.
9. Wurfwaffen dürfen keinen Kernstab verwenden.
10. Pfeile dürfen nicht splintern, müssen mindestens drei Federn besitzen und die Spitze muss einen Durchmesser von fünf Zentimetern haben und darf nicht in die Augenhöhle passen.
11. Das Werfen oder Kämpfen mit Pfeilen ist verboten.
12. Bögen und andere Fernkampf Waffen dürfen nur über eine maximale Zugkraft von 30lbs verfügen, im Zweifel entscheidet der Veranstalter.
13. Rüstungen, insbesondere aus Metall, dürfen keine scharfen Kanten haben und der Teilnehmer muss ihre Sicherheit gewährleisten.
14. Das Mitführen von realen Waffen, oder spitzen/scharfen Gegenständen, ist verboten.
15. Sollten sich nicht am Spiel teilnehmende Personen oder Tiere in unmittelbarer Nähe aufhalten ist der Kampf zu unterbrechen.
16. Es darf ausschließlich mit LARP-Waffen gekämpft werden, die den Sicherheitsbestimmungen entsprechen.

### §4 – Rollenspiel

1. Alkoholisierte, oder sonst irgendwie berauschte, Personen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
2. Personen, denen eine Substanz verabreicht werden soll (Heiltrank, etc.) sind vorher über die Inhaltsstoffe zu informieren und müssen der Verabreichung ausdrücklich zustimmen.
3. Alle Zutaten von im Spiel befindlichen Heil-, Genuss, oder Rauschmittel dürfen auch in großen Mengen keinen Schaden verursachen.
4. Es darf nicht real gefesselt werden.
5. Jede Andeutung, oder Darstellung, von sexueller Handlung, oder sexuell motivierter Gewalt ist zu unterlassen.
6. Folter darf nur in angemessenem Maße, und nach Zustimmung aller Beteiligten, angedeutet werden.
7. Unachtsamkeit und unüberlegtes Handeln ist zu vermeiden.