

Lager-Regeln

Rittergame-Philosophie

Das Rittergame ist ein gemeinschaftlicher Anlass: Alle Teilnehmenden tragen einen Teil der Verantwortung. Anstand, Fairness und Mithilfe sind die Grundlage für gutes Gelingen. Die Beziehung zwischen dem Organisationskomitee (OK) und den Teilnehmenden soll kein „Veranstalter-Kunden-Verhältnis“ sein. Die meisten Mitglieder des OK nehmen selbst als Spieler am Anlass teil und beteiligen sich finanziell.

- Das Rittergame ist nicht gewinnorientiert. Das OK arbeitet ehrenamtlich. Allfällige Überschüsse werden dem Rittergame-Verein zugeführt und werden für weitere Rittergames verwendet.
- Wir tolerieren kein kriminelles oder anderweitiges Verhalten, das anderen körperlichen oder geistigen Schaden zufügt. Dies gilt für körperliche Gewalt, sexuelle Übergriffe, Diskriminierung jedweder Art, Belästigung sowie Mobbing.
 - Wirst du Opfer oder Zeuge derartigen Verhaltens kannst du dich vertrauensvoll an das **Care-Team** wenden oder anonym eine Meldung in den Briefkasten am Anschlagbrett, dem «holzigen Herold» einwerfen.
- **Safer Space:** Nahe dem Zelt der Spielleitung ist ein Zelt als Safer-Space eingerichtet. Dieser steht allen Teilnehmenden als Rückzugsort vom laufenden Spiel und vom hektischen Lagerleben offen. Bei Bedarf kann dieser Raum auch genutzt werden, um diskret mit dem **Care-Team** Kontakt aufzunehmen, weil im benachbarten Zelt der Spielleitung nahezu durchgehend Mitglieder des OK und des Care-Teams anzutreffen sind. Für die Nutzung des Safer-Space gelten die folgenden Regeln:
 - Bitte im Safer-Space nur leise sprechen und die ruhige Stimmung respektieren.
 - Der Safer-Space dient bei Vorfällen als Raum für vertrauliche Gespräche mit Betroffenen. Die Nutzung durch das Care-Team hat Vorrang. Bitte bei Bedarf den Safer-Space verlassen und nicht stören.
 - Bitte Ordnung halten. Z.B. Teetassen selbst abwaschen und sauber zurückbringen.

Die Teilnehmenden verpflichten sich, die Philosophie des Rittergames mitzutragen. Das OK behält sich vor, Leute, welche gegen die Regeln verstossen, vom Spiel auszuschliessen und nach Hause zu schicken.

Regeln rund um Suchtmittel

- **Alkohol:** Das Mitbringen von eigenen alkoholischen Getränken, z.B. der passende Wein zum selbst gekochten Essen, ist gestattet. Alkoholische Getränke können in der Schenke bezogen werden, nachdem das Spiel für den Tag beendet wurde.
 - Beim Konsum werden alle gebeten, Mass zu halten.
 - Wer an Kampfszenarien teilnimmt, muss nüchtern sein.
- **Tabak:** Damit die Fantasy-Atmosphäre nicht gestört wird, möchten wir die Raucher bitten, anstatt der Zigaretten eine Pfeife und Tabak mitzunehmen oder sich zum Rauchen zurückzuziehen (zur Raucherecke oder in euer eigenes Gruppen-Lager).
- **Drogen:** Konsum und Vertrieb illegaler Substanzen wird nicht toleriert.

Regeln zu Kindern

Die Regeln betreffen Kinder unter 14 Jahre.

- Kinder sind so zu betreuen, dass sie das Rollenspiel und die Szenarien nicht stören.
- Für unter 14-Jährige ist das Kämpfen nicht erlaubt.
- Teilnahme an Kampfszenarien nicht erlaubt.
- Dabeisein an ausgewählten Quests unter direkter Betreuung durch eine erwachsene Person ist möglich. Die betreuenden Erwachsenen müssen die Rollenspielregeln kennen. Achtung: Die Quests richten sich an Erwachsene und sind teilweise nicht für Kinder geeignet.
- Auch während den Quests ist unter 14-jährigen das Kämpfen nicht erlaubt. Sie müssen sich bei Kampfsituationen entweder zurückziehen oder sich ergeben. Sinnvollerweise spielen auch die betreuenden Personen «nichtkämpfend» (siehe Rollenspielregeln).

Regeln zu Haustieren

Wer Haustiere (z.B. einen Hund) mitbringen will, beachte die folgenden Rahmenbedingungen:

- Wir wollen keine selbständig freilaufenden Tiere im Lager. Haustiere sind direkt zu beaufsichtigen – so ähnlich, wie wenn ihr mit eurem Haustier an ein Dorffest gehen würdet.
- Während der Zeit, in welcher keine direkte Beaufsichtigung möglich ist, sind die Tiere an einer geeigneten Stelle anzubinden, einzuzäunen, einzusperren oder vom Lagergelände wegzubringen.
- **In Kampfszenarien dürfen Tiere nicht dabei sein.**
- Tiere sind aus Kämpfen während Questblöcken herauszuhalten.

Regeln zu Besuchern und Gästen

Falls sich Fremde auf dem Lagergelände aufhalten, spreche diese bitte freundlich an und finde heraus, was sie auf dem Lagerplatz wollen. Auf diese Weise können wir Diebstählen vorbeugen.

- Im Zweifelsfall weist du ein OK-Mitglied auf den fremden Besucher hin.

Gruppen-Gäste: Eine private Gruppe darf Gäste unter den folgenden Bedingungen einladen:

- Gäste dürfen nur mit Zustimmung des jeweiligen Gruppenchefs eingeladen werden. Der Gruppenchef muss zudem den Besuch von Gästen, deren Anzahl und deren Aufenthaltsdauer dem OK bis zum Ende der Anmeldefrist mitteilen und absegnen lassen.
- Für Gäste gelten folgende Regeln:
 - Anwesenheit maximal während zwei Mahlzeiten. Maximal eine Übernachtung. Z.B. Anreise gegen Abend, Abreise spätestens direkt nach dem Morgenessen.
 - Wer Gäste einlädt, ist dafür verantwortlich, dass diese die Lagerregeln kennen und beachten.
 - Ambientepflicht: Auch die Gäste sind verkleidet.
 - Keine Teilnahme an Szenarien und Quests erlaubt
 - Beitrag pro Besucher an die allgemeinen Unkosten (Lagerplatz, Parkplätze, Toiletten etc.). Einkassieren und weiterleiten an den Rittergame-Verein via Gruppenchef. Der Beitrag für Gäste am Bankett-Abend ist höher. Tarife siehe in der Einladung.
 - Gäste in Gruppen, welche selber kochen, werden durch die Gruppe verpflegt. Gäste in Gruppen, welche von der zentralen Küche verpflegt werden, erhalten das Essen von der zentralen Küche.

Bankett-Besucher:

Wir unterscheiden «Gäste» und «Bankett-Besucher». «Gäste» werden von einer teilnehmenden Person eingeladen. «Bankett-Besuchende» können sich hingegen selber anmelden.

Regeln zum Lagerplatz und zum Spielgelände

Wir sind auf dem Spielgelände zu Gast. Im Umgang mit diesem gilt es folgende Regeln zu beachten:

Lagerplatz:

- Die Autos dürfen nur auf den markierten Parkplätzen abgestellt werden. Erkundigt euch beim OK, bevor ihr mit dem Auto auf die Wiese fahrt. Je nach Bodenfeuchtigkeit kann die Wiese Schaden nehmen. Bei entsprechender Feuchtigkeit kann es sein, dass nicht mehr auf die Wiese gefahren werden darf.
- Ausserhalb des durch die Baumeister zugewiesenen Baufeldes dürfen keine Feuerstellen, Zelte etc. errichtet werden. Allfällige Bauten für einen Programmteil sind vorgängig mit dem OK abzusprechen.
- Äcker und ungemähte Wiesen nicht betreten.
- Keine Abfälle liegen lassen (gilt insbesondere für Zigarettenstummel und Schrauben, aber auch für grössere Mengen Holzschnipsel)
- Bitte benutzt die zur Verfügung gestellten Latrinen.

Abfallentsorgung: Bitte Abfälle gemäss dem vom OK bereitgestellten Angebot trennen (Haushaltsabfälle, Grüngut, Pet, Metall, Karton, Glas, ...) und die entsprechenden Sammelstellen benutzen. Bitte dafür sorgen, dass möglichst wenig Abfälle anfallen. Aussergewöhnliche Abfallmengen (z.B. defektes Zelt, ...) sowie Sonderabfälle müssen selber korrekt entsorgt werden. Besten Dank für dein Verständnis.

Wald:

- Kein Holz von Holzbeigen nehmen. (Dies wäre Diebstahl.)
- Keine Bäume und Sträucher verletzen (gilt auch für junge und insbesondere für gepflanzte Bäume im Wald).
- Rücksicht auf Spaziergänger nehmen.
- Im Mai ist Brut- und Setzzeit der Wildtiere. Falls du auf ein Rehkitz oder ein anderes junges Wildtier stösst: Tier nicht berühren! Warne die anderen Teilnehmenden und bitte sie, das Gebiet zu meiden, damit das Muttertier sich ungestört zu ihrem Jungen begeben kann.

Regeln rund ums Ambiente

Dem Ambiente zuliebe haben wir folgende Lagerregeln aufgestellt:

- **Gewandung:** Zwischen Spielbeginn am Mittwochabend bis am Sonntagmorgen früh müssen alle Mitwirkenden verkleidet sein. Wir bitten euch, keine „Ambientekiller“ wie weisse Turnschuhe, blaue Jeans, Adidas-Trainerhosen, T-Shirts mit Aufdruck und dergleichen als Spielkleidung zu wählen. Braune oder dunkle Hosen, dezente Wanderschuhe und eventuell eine selbst genähte Tunika oder ein selbst genähter Waffenrock können schon viel zur Atmosphäre beitragen. Wer zum ersten Mal dabei ist, kann sich allenfalls auf www.rittergame.ch in der Bildergalerie inspirieren lassen.
- **Künstliches Licht:** Ausserhalb der privaten Zelte und der Latrinen soll kein störendes, künstliches Licht wie Taschenlampen, Scheinwerfer etc. eingesetzt werden. (Ambientetaugliche Elektrokerzen oder dergleichen sind zulässig.)
- **Vorsicht mit Feuer:** Alle sind verpflichtet, dafür zu sorgen, dass mit jeder Art von Feuer verantwortungsvoll umgegangen wird. Es gilt unter allen Umständen Brände zu vermeiden. Die Zelte stehen dicht beisammen, dadurch besteht die Gefahr, dass ein allfälliges Feuer auch benachbarte Zelte erfasst. Nicht auszudenken, was passieren kann, wenn sich in den Nachbarzelten schlafende Personen befinden. Der Umgang mit Feuer ist daher nicht Privatsache!
 - Wir empfehlen euch, in den Schlafzelten keine Kerzen, Öllampen oder anderes Feuer anzuzünden und dergleichen Beleuchtung auf den Aufenthaltsbereich eures Gruppen-Lagers zu beschränken.
 - Offene Feuer (Kerzen, Öllampen, Fackeln, Kochfeuer etc.) dürfen nicht unbeaufsichtigt gelassen werden. Entfernen sich alle aus dem Gruppen-Lager sind Kerzen, Fackeln, Feuer etc. vorher zu löschen. Vor dem Zubettgehen ist in den zelt nahen Feuerstellen auch versteckte Glut vollständig zu löschen.
 - Offene Feuer sind mit Augenmass zu füttern und es ist auf Funkenflug zu achten. Generell gilt: Vorsichtig sein und gesunden Menschenverstand walten lassen!

Regeln zum Material

Umgang mit dem zur Verfügung gestellten Material: Am Rittergame ist viel Material auf dem Spielgelände: Zeltmaterial, Werkzeuge, Kochmaterial, Verkleidungen und so weiter. Ein Teil dieses Materials gehört dem Rittergame-Verein, ein Teil den Mitgliedern des OK und ein Teil wird bei der Pfadiabteilung Schekka, Firmen oder Privatpersonen ausgeliehen oder gemietet. Zudem wird sich persönliches Material der Teilnehmenden auf dem Platz befinden. Wir sind darauf angewiesen, dass alle zu diesem Material Sorge tragen und mithelfen, dass nichts verloren geht. Deshalb gibt es ein paar einfache Regeln zu befolgen:

- Nicht mehr benötigtes allgemeines Werkzeug oder Material wieder ins Logistik-Zelt bzw. zum Besitzer zurückbringen.
- **Allfällige Schäden oder Verluste unbedingt unverzüglich dem OK oder dem Besitzer melden.**

Regeln rund ums Kämpfen

Die Teilnehmenden welche an Kämpfen teilnehmen wollen, verpflichten sich, die nachfolgenden Regeln einzuhalten und die zugrunde liegende Philosophie mitzutragen:

- **Unfallversicherung:** Versicherung ist Sache der Teilnehmenden. Die Teilnahme am Rittergame erfolgt auf eigene Verantwortung.
 - Teilnehmende müssen sich bewusst sein, dass das Rittergame nicht gefahrlos ist. Selbst bei Einhaltung der Regeln können leichte Blessuren wie Schürfungen, Prellungen etc. entstehen.
- **Erklärung Kampfregeln:** Die Kampfregeln werden am Donnerstag um 9:00 erklärt. Die Teilnahme am Erklärblock ist obligatorisch, wenn man später an Kämpfen teilnehmen will. Wir empfehlen ausserdem, in den Gruppen ein paar Übungskämpfe durchzuführen, bevor der erste Spielblock beginnt.
- **Mitverantwortung generelle Kampfregeln:** Es gibt keine Schiedsrichter. Um Unfälle zu vermeiden, müssen die Spiel- und Kampfregeln unbedingt von allen strikt eingehalten werden. Fairness ist oberstes Gebot: Das Spiel muss wichtiger sein als der Sieg.
- **Mitverantwortung Kampfszenarien:** Vor jedem Kampf-Szenario, werden die für das Szenario geltenden Regeln erklärt. Wer danach am Szenario teilnimmt bestätigt dadurch, dass er diese Regeln akzeptiert und als ungefährlich beurteilt hat. Eltern von unter 18-jährigen Teilnehmenden attestieren ihrem Kind, dass es in der Lage ist, diese Verantwortung zu übernehmen.
 - Wer an einem Kampfszenario teilnehmen will, muss zwingend beim Erklären der Regeln dabei sein. Späteres Einsteigen ohne Kenntnis der spezifischen Szenario-Regeln ist nicht erlaubt.
- **Mitverantwortung Ausrüstung:** Alle Teilnehmer, welche an Kämpfen und Szenarien teilnehmen, tragen Mitverantwortung für Waffen, Schilde und Pfeile. Das Kämpfen mit den am Rittergame zugelassenen Waffen ist nicht gefahrlos. Alle Teilnehmenden sind persönlich dafür verantwortlich, dass sie nur Waffen, Schilde und Pfeile verwenden, welche den Regeln entsprechen. Die Gruppenchefs betreuen und beraten all jene Leute, welche zum ersten Mal an einem Rittergame dabei sind, und führen bei allen Gruppenmitgliedern eine Waffenkontrolle durch. Im Zweifelsfall soll das OK gefragt werden, ob eine Waffe zulässig ist. Sollte eine Waffe oder ein Schild zu einem späteren Zeitpunkt beschädigt werden, dürfen diese Gegenstände nicht mehr verwendet werden.
 - Alle Waffen müssen vor jedem Einsatz geprüft werden, dies gilt insbesondere für vom Boden aufgelesene Pfeile, Bolzen und Wurf Waffen.
 - Wer nicht regelkonformes Material einsetzt, haftet für entstehende Schäden.

Regeln rund ums Spiel

Die Teilnehmenden, welche am Rollenspiel teilnehmen wollen, verpflichten sich, die nachfolgenden Regeln einzuhalten und die zugrunde liegende Philosophie mitzutragen:

- Wer am Spiel mitmachen will, muss die **Rollenspielregeln** gelesen haben. Diese liegen der Einladung bei. Allfällige Ergänzungen werden im Rahmen des Regel-Erklärblocks am Donnerstagmorgen erklärt.