

# Protokoll vom IX. Reichsverwaltertreffen auf Burg Bilstein

19.01. – 20.01.2002

## TOP 1: Begrüßung

Die Versammlung wurde begrüßt durch Nobert Baruth.  
Anwesende Mitglieder: 54

## TOP 2: Verfahrens- und Tagesordnung

### TAGESORDNUNG

Samstag, 19. Januar und Sonntag, 20. Januar 2002

#### Beginn: Samstag und Sonntag jeweils 10.00 Uhr

*Plenum (Diskussionsleitung: Norbert Baruth, Frank Mielke, Sonja Heil):*

- TOP 1:** Begrüßung, Feststellung der Anwesenheit  
**TOP 2:** Verfahrens- und Tagesordnung  
**TOP 3:** Feststellung der vakanten Reiche  
**TOP 4:** Informationen über den Verein "Kampagne Mittellande e.V." und dessen Arbeit im vergangenen Jahr

*Gruppe 1 (Diskussionsleitung: Norbert Baruth, Frank Mielke, Sonja Heil):*

- TOP 5a:** Kriegszüge und Ausdehnungen alter Reiche aus dem vergangenen Jahr  
**TOP 6a:** Klärung des Status der alten "Pfeilländer"  
**TOP 7a:** Neue Reiche  
**TOP 8a:** Neue Kriegszüge oder Expansionen  
**TOP 9a:** Neue Namensgebung  
**TOP 10a:** Antrag auf Aufnahme einer neuen Landmasse in unbestimmbarer Entfernung von Hauptkontinent Mittellande

*Gruppe 2 (Diskussionsleitung: Mercedes Buyala, Monika Kusch, Carsten Thureau):*

- TOP 5b:** Vortrag von Rechtsanwalt Stefan Hange zum Vereinsrecht anschließend Plenum

- TOP 6b:** Öffentlichkeitsarbeit der Kampagne

- Internet-Auftritt
- Postille
- Flyer
- Messestand

- TOP 7b:** Zukunft der Kampagne

- Bedarf nach "professionellen Referenten"
- Tipps für Veranstalter
- etc.

- TOP 8b:** Planung für Arbeitsgruppen, Workshops und Arbeitstreffen  
**TOP 9b:** Anträge von externen Organisatoren an die IG Mittellande  
(Leuengold.de und Larp-Verbund-Deutschland)  
**TOP 10b:** Sonstiges

*Plenum (Diskussionsleitung: Norbert Baruth, Frank Mielke, Monika Kusch-Thurau):*

- TOP 11:** Berichte aus beiden Gruppen  
**TOP 12:** Verschiedenes  
**TOP 13:** Bekanntgabe der nächsten Organisation und Durchführungsstruktur  
**TOP 14:** Schlusswort

Die Tagesordnung wurde angenommen.

Die DL stellt die Ausschussarbeiten und die Abstimmung darüber, die gestern abend während der Vereinsvollversammlung, vor.

Die neue Verfahrensordnung (siehe Anhang) wird von Sonja Heil vorgestellt..

Danach wurden vom Plenum inhaltliche Fragen gestellt.

Strittig war vor allem der Punkt, mit welcher Mehrheit ein Antrag angenommen werden soll (TOP 5 der Verfahrensordnung): Reicht eine einfache Mehrheit aus, oder ein absolute Mehrheit)

**Antrag: Eine einfache Mehrheit reicht aus.**

Ja: 38  
Nein: 16  
Ent.: -

Die Änderung wird in die Verfahrensordnung eingetragen.

Danach wurde abgestimmt, ob die Verfahrensordnung angenommen wird.

Ja: 43  
Nein: 4  
Ent.: 6

Damit ist die Verfahrensordnung ab dem Mittagessen gültig.

### TOP 3: Feststellung der vakanten Reiche

#### Neu vakant wurden die Reiche:

- Tort'tull
- Tikon
- Nuremburg
- Jarltum

Vier Reiche haben sich aufgelöst und gehen an neue Reiche über:

- Aetia => Neue Leuenstein
- Novo Caledonia => Bretonien
- Lork => Wenzingen (Anm.: Wurde rückgängig gemacht, da es sich um ein Mißverständnis handelte)
- Auria => Steinsberg

Das Reich Drasnien ist aus der Kampagne ausgetreten.

Urlande ist in der Vergangenheit von Lyrien übernommen worden. Lyrien hat beschlossen, das Land in die Versenkung zu schicken.

#### Es gibt zwei vakante Reiche:

- Vilda Archipel
- Draconia

Abstimmung über die Streichung des Namens der vakanten Reiche auf der Kampagnenkarte (nach der alten Verfahrensordnung).

#### **Inhaltlicher Antrag:**

Wenn die überwiegende Mehrheit sich im Saal mit Ja meldet, dann ist automatisch der Antrag angenommen, es sei denn, es wird sofort widersprochen.

Ja: 50

Nein: -

Enth.: 4

Diese Regelung wird in die Verfahrensordnung aufgenommen und gilt ab sofort bzw. nach der Mittagspause.

Soll Vilda Archipel von der Karte gestrichen werden?

Ja: 49

Nein: -

Ent.: 5

Damit wird das Land gestrichen.

Soll Draconia von der Karte gestrichen werden?

Ja: 38

Nein: 11

Ent.: 5

Damit wird das Land gestrichen.

<b>TOP 4: Informationen über den Verein "Kampagne Mittellande e.V." und dessen Arbeit im vergangenen Jahr</b>
---

Der neue Kampagnenbeitrag bzw. Mitgliedsbeitrag wurde durch die EURO-Umstellung auf 10,00 Euro festgesetzt.

Es wurde der Antrag gestellt, die Anzahl der Länder der Kampagne zu beschränken. Dieser Antrag wurde von der Vollversammlung angenommen.

Somit ist die Höchstgrenze der Mitglieder bei 110 festgelegt. Neue Reiche können sich auf eine Warteliste eintragen lassen (chronologisch).

Es wurde der Antrag der gestellt, einen Ausschuss zu gründen, der sich mit zwei Punkten beschäftigen soll:

1. Verschärfung der Vakanzregelung
2. Umgang mit "Mehrländern", die alle durch eine Orga vertreten werden

Der Antrag wurde angenommen.

Des weiteren wurde der Antrag gestellt, dass ein Ausschuss gebildet werden soll, der einen "Ehevertrag" entwickelt, der das Zusammenspiel zwischen IG und Verein regelt.

Der Antrag wurde angenommen.

Der alte Vorstand des Vereins wurde entlastet.

In den neuen Vorstand wurden gewählt:

- |                 |                     |
|-----------------|---------------------|
| 1. Vorsitzender | Nobert Baruth       |
| 2. Vorsitzender | Frank Mielke        |
| Schriefführer   | Carsten Thurau      |
| Kassenwart      | Monika Kusch-Thurau |
| Beisitzer       | Marcus Wilms        |

## Gruppe1

Feststellung der Stimmberechtigten: 50

### **Tinarisches Meer:**

In einem Antrag von der letzten Sitzung (vgl. Protokoll vom letzten Reichsverwaltertreffen) wurde angenommen, das eine Expedition die Seenplatte (Tinarisches Meer) erkundet wird.

#### **Antrag:**

Die Expedition hat das Meer erkundet und die Erweiterung der Seenplatte wurde in die Karte eingezeichnet.

Abstimmung: Der Antrag wurde angenommen.

Zusätzlich hat wurde von der Expedition ein Fluss entdeckt. Der Fluss wird allerdings nicht auf der Karte eingezeichnet.

Ja: 33  
Nein: 10  
Enth.: 7

### **Draconia:**

Unter TOP 3 wurde bestimmt, das Draconia (Draconia und Mittelmark Draconia) von der Karte genommen wird. Da das Land allerdings für viele Länder spielrelevant ist, sollte ein kleiner Teil Draconias auf der Karte als Hintergrundland bestand haben.

#### **Antrag:**

Die Karte wurden rot eingezeichnet und das Plenum stimmte darüber ab:

Ja: 17  
Nein: 21  
Enth.: 12

Der Antrag wurde abgelehnt. Das ganze Gebiet wird frei.

<b>TOP 5a: Kriegszüge und Ausdehnungen alter Reiche aus dem vergangenen Jahr</b>
--

Stimmberechtigt 51

Die DL liest aus der Einladung zum Reichsverwaltertreffen einen Auszug vor, dass Kriegszüge aus dem letzten Jahr, mit der Anmeldung schriftlich bestätigt werden musst. Dies haben einige nicht gemacht, somit wurden die Kriegszüge nicht durchgeführt.

Im Plenum werden nur die Kriegszüge und Expansionen vorgestellt, die dies mit der Anmeldung bestätigt haben.

Anmerkung von der DL:

Bei Erweiterung der Reiche durch Expansion in weiße Flecken sollte gut bedacht sein, da das Plenum darüber abstimmt. Das Plenum stimmt über die Reichserweiterung ab.

Ein Nachbesserung gibt es nicht.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akron</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriegszug wurde ausgespielt und Land erobert. Die Gebietserweiterung wurde vom Plenum angenommen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aelm Arthosia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expansion nach Osten wurde in die Karte eingetragen. Die Gebietserweiterung wurde vom Plenum angenommen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aturien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aturien haben auf den drei Inseln Kontore errichtet, somit werden die Inseln Aturien zugesprochen. Ja: 21 Nein: 22 Enth.: 7</li> <li>• Dies wurde vom Plenum nicht bewilligt. Somit sind die Inseln wieder für alle offen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bretonien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die beiden Expansionen in die weiße Flecken wurden durchgeführt und die Karte eingezeichnet. Das Plenum stimmt über die Erweiterungen ab. Ja: 35 Nein: 5 Enth.: 1</li> <li>• Die Erweiterung wurde genehmigt.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kranichfeld</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Expansion hat nicht stattgefunden.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neu Leuenstein</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die beiden Expansionen im Osten und Süden wurden in die Karte eingezeichnet.</li> <li>• Es wurde über die Expansion nach Osten (Richtung Nevenburg abgestimmt: Der Antrag (Erweiterung) wurde angenommen</li> <li>• Abstimmung über die Expansion nach Süden: Ja: 16 Nein: 25 Ent.: - Ungültige Stimmen:2</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nevenburg</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die beiden Expansionen nach Westen und nach Osten wurden bespielt und in die Karte eingezeichnet.</li> <li>• Abstimmung über die Westerweiterung Der Erweiterung wurde zugestimmt.</li> <li>• Abstimmung über die Osterweiterung: Der Erweiterung wurde zugestimmt.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saalesches Land</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expedition in das Tinarisches Meer. Bei der Erkundung der Küste wurden zwei Inseln entdeckt und erobert. Das Plenum hat dies angenommen und somit bestätigt.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Steding</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expansion in den Osten zur Entdeckung zweier Inseln Abstimmung über den Zuspruch zweier Insel</li> </ul>

	<p>Die Inseln wurden Steding zugesprochen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Rückdrängung des Orkstammes der Nordlandclans hat stattgefunden, wodurch neues Gebiet an Stedingen gefallen ist.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Steinsberg</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Länderverschiebung wurde angenommen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Terra Nigra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Osterweiterung wurde in der Karte eingezeichnet. Die Erweiterung wurde vom Plenum angenommen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Torog Nai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Land hat einen Fluss bis hoch zum Tinarisches Meer ausgeweitet. Der Kanalbau wurde hinfällig, da dort schon ein Fluss schon war.</li> </ul> <p>Abstimmung über die Genehmigung des Kanals:</p> <p>Ja: 31 Nein: 5 Enth.: 14</p> <p>Der Kanal existiert somit.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Trigardon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Landeroberungen (bei den Erbländen) wurden durchgeführt. Die Landerweiterung wurde in der Karte eingezeichnet und das Plenum hat der Erweiterung zugestimmt.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Wilden Lande</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es wurde Orkgebiet zurückerobert. Die beiden Länder haben sich geeinigt.</li> </ul>

#### TOP 6a: Notwendigkeit von Hintergrundländern?

Im letzten Jahr wurde Klaus Kann mehrmals angesprochen, warum die Hintergrundländer nicht eingezeichnet sind.

##### **Antrag:**

Es wird der Antrag von Klaus Kann gestellt, dass die Hintergrundländer wieder in die Karte eingestellt werden und zwar soll zunächst über das Land abgestimmt werden, ob es überhaupt eingezeichnet werden soll, dann wie groß.

Im Detail handelt es sich um die folgenden Länder:

- Castilien
- Frankreich
- England
- Kirchenstaat
- Dunkles Imperium
- Heiliges Land
- Hunnen.

Während der Diskussion wurde der Antrag auf Schluss der Diskussion gestellt. Dieser Antrag wurde von der Mehrheit abgelehnt.

Der TOP 10a wird vorgezogen, da er sich ebenfalls mit der Problematik beschäftigt. Ein kleine Arbeitsgruppe (keine vom Verein eingesetzte AG) hat bezüglich der Hintergrundlage ein Konzept entwickelt.

Vorschlag auf Aufnahme einer neuen Landmasse in unbestimmter Entfernung von dem Hauptkontinent der Mittellande.

##### **Antrag:**

- In einiger Entfernung vom Hauptkontinent der Mittellande (z.B. durch einen Pfeil in Richtung Westen o.ä. dargestellt) wird eine neue Landmasse unbestimmter Größe in den Umrissen von Europa aufgenommen

- Hier können bereits bestehende und neu zu gründende Länder mit eher historisch geprägtem Hintergrund (z.B. Wikinger, Goten, Byzantiner ...)
- Die Umrisse der bisherigen Britischen Inseln werden genauso abgeändert wie letztes Jahr der Rest des Kontinents (um Verwechslungen vorzubeugen).
- Die Verbindungen zu dem Mittellande-Hauptkontinent werden ansonsten nicht weiter beeinträchtigt.
- Während der Diskussion wurden verschiedene Inhaltliche Anträge gestellt, die von der DL gesammelt wurden.

Über diesen Vorschlag wurde diskutiert.

**Dann wurde ein formaler Antrag gestellt:**

Antrag den Verhandlungsgegenstand (Historische Hintergrünländer) an einen Ausschuss zu überweisen

Ja: 23

Nein: 18

Enth.: 5

Der Antrag wurde angenommen. Der Verein wird sich um die Bildung des Ausschusses kümmern.

**TOP 7a: Neue Reiche**

Die Reiche stellen sich kurz vor. Danach konnte das Plenum Fragen stellen und hat dann abgestimmt.

Reich	Ja	Nein	Enth.	Aufgenommen
Arach Sukiss	Große Mehrheit			Ja
Braganca	Große Mehrheit			Ja
Brágthanach	Große Mehrheit			Ja
Drakara	Große Mehrheit			Ja
Drakenstein	Große Mehrheit			Ja
Grenzbrück	Große Mehrheit			Ja
Khardoz	Große Mehrheit			Ja
Melekahrt	Große Mehrheit			Ja
Nebeltal	Große Mehrheit			Ja
Novyjara	Große Mehrheit			Ja
Panderra	Große Mehrheit			Ja
Rabenfels	Große Mehrheit			Ja
Rachaelistan	Große Mehrheit			Ja
Soldmark	Große Mehrheit			Ja
Vada	Große Mehrheit			Ja
Westmynd	Große Mehrheit			Ja
Zorac' quan	Große Mehrheit			Ja

**TOP 8a: Neue Kriegszüge und Expansionen**

Stimmberechtigte Mitglieder: 65

• Akron	• Expansion nach Torog Nai
• Allerland	• Expansion nach Süden in freies Gebiet
• Aturien	• Gebietsverkleinerung im Südwesten
• Aldarien	• Kriegszug nach Dros Rock
• Anrea	• Gemeinschaftsaktion mit Vallconnan
• Bretonien	• Expansion nach Südwesten

• Erblande	• Expansion vom Westen des Landes nach Süden Richtung Tinarisches Meer
• Falk	• Gemeinsam Besiedelung der Landzunge mit Tirrannonn • Gemeinsame Eroberung einer Hafensatdt mit 5 km Landstreifen mit Stauchen • Expedition nach Norden in Absprache mit Cotienne • Besiedelung eines Landstreifens (10x10km) an der Küste südlich Punkt • Planung einer gemeinsamen Expedition nach Tor`tull mit Cotienne
• Mortem	• Kriegszug gegen Thaskar (Pufferzone)
• Neu Leuenstein	• Expansion mit einem Schiff über das Tinarischen Meers an das gegenüberliegende Ufer
• Nevenburg	• Expansion nach Osten in freies Land • Expansion nach Süden an das Tinarische Meer
• Nok´maar	• Expansion nach Westen • Ultimatum an Gutingy, den Orden Shar`Tar als Vogelfrei zu erklären
• Normont	• Expansion nach Süden • Truppen nach Trigadon • Expansion zur Eroberung einer Inseln im Tinarischen Meer • Expansion im Norden um eine kleine Insel zu erlagen
• Phoenixthor	• Pokerrunde um ein Herzogtum in England
• Saalesches Land	•
• Stedingen	• Fortführung der im vergangen Jahr angekündigten Expansion nach Osten in freies Land
• Terra Nigra	• Expansion nach Westen und entlang der Grenze der Nordland Clansin freies Land
• Thaskar	• Kriegserklärung an Steinsberg • Kriegserklärung an Beilstein • Expansion in weißen Flecken (ehemals Draconia)
• Torog Nai	• Expansion nach Nordosten (Richtung Rabenstein/Nordlandclans) in freies Land • Expansion nach Osten • Kriegsschiffe durch den Kanal in das Tinarische Meer
• Trawonien	• Kriegszug gegen das Gebiet Amathyrill-Pantaguel • Expansion: Unterstützung von Mortem bei der Expansion Richtung Thaskar
• Trigardon	• Expansion an die Westküste der Mittellande • Unterstützung von Anrea gegen das Dunkle Reich • Kriegszug: Unterstützung von Yddland • Kriegszug: Unterstützung von Taeria • Expansion gemeinsam mit Erblande zum Tinarischen Meer
• Vallconnan	• Orks dehnen sich nach Westen und westlich von Wenzingen aus, da sie im Nordosten verdrängt werden • Krieg gegen die Orks zusammen mit Anrea, Freigrafchaften und New Stettingen
• Wilde Lande	• Kriegszug gegen die Orks im Norden Nuremburgs
• Winnigen	• Expansion nach Westen in freies Land
• Yddland	• Kriegszug gegen Neu Leuenstein • Unterstützt seinen Verbundeten Anrea
• Zaorien	• Expansion nach Norden in freies Land



## **TOP 9a: Neue Namensgebung**

### **Vorschlag:**

Die Meere "Nordmeer" und "Südmeer" sollen umbenannt werden.  
Neue Namen werden bis morgen von Matthias Wilms eingesammelt.  
Unter TOP 12 verschiedenes wird dann darüber diskutiert.

## **TOP 10a: Antrag auf Aufnahme einer neuen Landmasse in unbestimmbarer Entfernung von Hauptkontinent Mittellande**

Dieser Punkt wurde unter TOP 6a schon behandelt.

## **Einschub: Vorstellung der Ergebnisse des Ausschusses "Kriegszüge"**

Die Ergebnisse des Ausschusses (siehe Anhang) wurden dem Plenum kurz vorgestellt.

Hinzugefügt wurde eine Erweiterung, die gestern in der Vollversammlung des Vereins beschlossen worden ist.

Die Erweiterung besagt: Die Länder der einzelnen Ligen sind nur verpflichtet Kriegsanträge von Ligagleichen zu entsprechen. Unter Länder verschiedener Ligaangehörigkeit gilt das Recht der Liga C.

Dann wurde eine Pause eingeläutet. Während dieser können Fragen, an die Mitglieder des Ausschusses gestellt werden. Danach wurde über die Vorschläge abgestimmt.

Abstimmung über das Ergebnis des Ausschusses:

Vorschlag A: Konzept 1 (Konzept, das von Marcus Wilms vorgestellt wurde)

Vorschlag B: Konzept 2 (Ligakonzept, wurde von Thomas Goergen vorgestellt)

Vorschlag C: Beide Konzepte werden abgelehnt und werden erneut an den Ausschuss zurückgegeben

Vorschlag A	28
Vorschlag B	33
Vorschlag C	1
Enthaltung	0

Damit ist Konzept B angenommen.

Für Liga B sollen noch die genaueren Regularien ausgearbeitet werden.

Expansion in weisse Flecken:

2 Vorschläge

Zusatz beim 2. Vorschlag: Größenbeschränkung des Landgewinns durch Zug in einen weissen Flecken. Anhaltspunkt ist die Größe von Dros Rock auf der Karte.

Es wurden inhaltliche Fragen zu der Ausarbeitung gestellt. Dabei wurde die Regelung mit der Größenbegrenzung kontrovers diskutiert.

Antrag auf Schluss der Rednerliste nach 17 Rednerbeiträgen.

Der Antrag wurde mit großer Mehrheit angenommen.

Vorschlag A: Regelung ohne die Größenregelung

Vorschlag B: Regelung mit Größenbeschränkung

Vorschlag C: alte Regelung wird beibehalten

Vorschlag A: 12

Vorschlag B: 23

Vorschlag C: 22

Enthaltung 5

Antrag auf Wiederholung der Wahl

dafür 25

dagegen 29

Damit wird die Wahl über die Vorschläge nicht mehr wiederholt und der Vorschlag B bezüglich der Expansion tritt in Kraft.

Zur näheren Ausarbeitung, z.B. Regelungen für Liga B, soll der Ausschuss nochmals zusammentreten. Diese Änderungen werden beim nächsten Kampagnentreffen vorgelegt.

Der Antrag wurde mit großer Mehrheit angenommen

## Gruppe2

Tom Schmidt wurde als Beisitzer gewählt.

### TOP 5b: Vortrag von Rechtsanwalt Stefan Hange zum Vereinsrecht anschließend Plenum

Zum Thema Vereinsatzung und Steuern wurde von Rechtsanwalt Hange ein umfangreicher Vortrag mit vielen Informationen gehalten. Anschliessend wurde eine rege Diskussion geführt und Herr Hange beantwortete Fragen aus dem Plenum.

### TOP 9b: Anträge von externen Organisatoren an die IG

wurde aus organisatorischen Gründen vorgezogen

Vorstellen von "Leuengold"

Michael Schaad stellt das Konzept "Leuengold" vor.

Per Mitgliedschaft werden bestimmte Privilegien erworben, wie Vergünstigung bei Veranstalterhaftpflichtversicherung, Rabatte bei bestimmten Händlern, kostenlose Conteilnahme etc..

### TOP 6b: Öffentlichkeitsarbeit der Kampagne

Die "Länderbeschreibung" (Postille) wurde erstellt und verschickt. Einige Reiche haben ihre Beiträge geschickt.

Die Beiträge sind auch im Internet veröffentlicht.

Bericht über den Stand der Internetseite der Mittellande: Andere Infos wurden mit aufgenommen und ausgeweitet. Z.B. Gruppeninfos, Who is Who, Bibliothek, Tips und Tricks, Infos über Haftung, "Gelbe Seiten", Pressespiegel, Conberichtarchiv.

Zukunft: Zusammenarbeit mit Jens Tiefenstädter, z.B. bei der Gruppenliste und der Umstellung der Götterliste auf Datenbankbasis.

Das Larp-Lieder-Archiv soll demnächst auch auf der Mittellandeseite zu finden sein.

Vorschlag: Zusammenfassung des Vortrags von Herrn Hange ins Internet setzen.

Corinna sammelt die Informationen des Vortrags von Herrn Hange und stellt sie zusammen, damit sie ins Internet gestellt werden können. (Anmerkung: Damit ist Herr Hange nicht einverstanden.)

Vorschlag: Archetypen zusammenstellen als Hilfe für Einsteiger. Es wurde angeregt, einen Link auf die Entsprechende Seite zu setzen.

Wahl Internetcrew:

Vorgeschlagen wurde die bisherige Crew bestehend aus Carsten Thureau, Klaus Kann, Gero Bressel.

Es haben sich keine weiteren Interessenten gemeldet.

Die Crew wurden einstimmig wiedergewählt.

Wahl Postillenwart

Carsten wurde einstimmig als Postillenwart wiedergewählt

Vorschlag: "Ehevertrag" zur Regelung des Innenverhältnis IG und Verein:

Soll ein Ausschuss gebildet werden, die den "Ehevertrag" ausarbeitet?

Der Vorschlag wurde einstimmig angenommen.

#### **TOP 7b: Zukunft der Kampagne**

#### **TOP 8b: Planung für Arbeitsgruppen, Workshop und Arbeitstreffen**

TOP 7b und TOP 8b wurden zusammengefasst behandelt.

Nach einem Brainstorming zum Thema "Zukunft der Kampagne" kamen 7 Anträge zur Abstimmung, von denen einer abgelehnt und 6 angenommen wurden.

1. Der Verein "Kampagne Mittellande e.V." soll einen Ausschuß "Standardisierung" gründen. Der Begriff "Standardisierung" bezieht sich auf die Themenbereiche: IG-Mittellande-spezifische Definition veranstaltungsrelevanter Begrifflichkeiten, Waffen/ Rüstungsnorm, Waffen/ Rüstungsscheck, wie sieht eine sinnvolle Einladung per E-Mail aus bzw. wie kann man sich per E-Mail anmelden?

Der Antrag wurde einstimmig angenommen.

2. Der Verein "Kampagne Mittellande e.V." soll einen "Kreativausschuß" günden. Dieser Ausschuß befasst sich mit Themen wie "Nutzung alter Reiche", "Bauanleitung", "Kampagnenplot/ Events, "Intime-Reichsverwaltertreffen".

Der Antrag wurde mit deutlicher Mehrheit angenommen. (1 Gegenstimme)

3. Der Verein "Kampagne Mittellande e.V." soll einen Ausschuß "Rechtsfragen"gründen. Dieser Ausschuß befasst sich mit Themen wie: AGB, Alkohol und Drogen, Gewalt, Haftpflicht, Sicherheit, Veranstaltungsrecht, Veranstalterpflichten.

Der Antrag wurde einstimmig angenommen.

4. Die Web Crew wird gebeten, auf den Seiten der Kampagne Mittellande die Themenbereiche Locationguide, mit Bewertungsbogen, NSC-Pool und Sani-Pool aufzunehmen.

Der Antrag wurde einstimmig angenommen.

5. Der Verein "Kampagne Mittellande e.V." wird gebeten, sich mit dem Deutschen Jugendherbergswerk in Verbindung zu setzen, mit dem Ziel, eine partnerschaftliche Kommunikation herzustellen.

Der Antrag wurde mit deutlicher Mehrheit angenommen.

6. Der Verein "Kampagne Mittellande e.V." soll aufgefordert werden, zum nächsten Kampagnentreffen einen Referenten des Deutschen Jugendherbergswerks einzuladen.

Der Antrag wurde mit deutlicher Mehrheit abgelehnt.

7. Die Handhabung des Themas "Buchführung" soll auf das nächste Kampagnentreffen vertagt werden.

Der Antrag wurde einstimmig angenommen.

#### **TOP 10b: Sonstiges**

Es sollten Fragenkataloge erstellt werden, anhand derer etwaige Referenten aber auch Arbeitsgruppen und Ausschüsse sich auf die bestehenden Interessen des Plenums einstellen und vorbereiten können.

Es bestand ein hohes Interesse an der Einladung eines Referenten zum Thema Veranstalterrecht. Dies zu beschliessen, wurde vom Plenum allerdings als ein Vorgeifen gegenüber den Arbeitsgruppen angesehen, und daher nur eine Empfehlung ausgesprochen.

## Gesamtplenium: Sonntag morgen

### TOP 11: Berichte aus den beiden Gruppen

Norbert Baruth stellte den Verlauf des gestrigen Tages dem Gesamtplenium dar  
Carsten Thureau berichtete von den Ergebnissen der Gruppe 2

### TOP 12: Verschiedenes

Namen der Meere

Die Karte wurde aufgehängt und es konnten Namensvorschläge gemacht werden

Die Wasserflächen wurden in 5 verschiedene Meere eingeteilt.

Namensvorschläge werden vorgestellt

1)

Sturmsee wurde mit Mehrheit angenommen

Eismeer

Bretonische See

Burgundische See

Meer der Völker

2)

Yddsee 1

Iskalische 5

Ost-Wasser 3

Anlecalisches Tiefengewässer 2

Rabenmeer 10

Flutenhain 0

Drachenmeer wurde mit Mehrheit gewählt

3)

Transmittelländischer Ozean 10

Ludwig See 0

Westsee wurde mit 20 stimmen gewählt

Pekanensee 0

Driasee 1

Offener Ozean 8

Vinmeer 2

4) Rasputinsee 3

Finstermeer 8

weiße See 3

Sanosarische See 4

Akazur 1

Falkensee 2

Schwarzesee 1

Meer der 1000 Schwerter 6

Dunkelwasser wurde mit 15 Stimmen angenommen

5)

Marcristale 0

Mare Telnaronis 0

Bel Mar 7

Mare del Sud 0

Jolsee 0

Torog Karh 8

Patatenmeer 0

El Was R Mass 5

Das alte Meer 3  
Kristallmeer wurde mit 14 Stimmen angenommen  
Meer der friedlichen Völker 7

#### **Antrag von Erblände:**

Es soll im Anschluss an das Reichsverwaltertreffen eine "RVT-Feedback-Aktion" durchgeführt werden. Die Aktion soll durch geeignete Medien (insb. das Internet) durchgeführt werden und sich u.a. mit den Themen Unterbringung, Verpflegung, Qualität von Vorbereitung, Nachbereitung und Verlaufsorganisation sowie Vorschläge zur Verbesserung aufgeworfener Mißstände befassen. Der (virtuelle) Feedbackbogen soll sowohl Benotungen und Multiple-Choice-Fragen als auch offene Fragen umfassen.

Ziel: Ausräumen von Problemfaktoren und Fehlern um die allgemeine Zufriedenheit der Teilnehmer zu steigern

Antrag auf sofortige Abstimmung über dieses Thema  
Der Antrag wurde mit Mehrheit angenommen

Antrag: Soll eine Feedbackaktion durchgeführt werden?  
Der Antrag wurde mit großer Mehrheit angenommen

#### **TOP 13: Bekanntgabe der nächste Organisation und Durchführungsstruktur**

Bis Ende Februar können sich Veranstalter bewerben das RVT auszurichten.  
Dann erfolgt eine Auswahl und Bestimmung des Ausrichters

Antrag:

Es sollen noch andere Termine, z.B. 3. Februarwochenende, in Erwägung gezogen werden.  
Der Antrag wurde mit Mehrheit abgelehnt.

Es wurde aufgerufen sich für den Posten der Diskussionsleitung beim Vorstand der Kampagne Mittellande zu melden. Termin ebenfalls Ende Februar.

Termine:

Vorstellen der Zwischenergebnisse der Ausschüsse bis spätestens zum **10.9.**  
Vorziehen des Anmeldeschlusses auf den **30.11.** um eine Pufferzone zu haben für organisatorische Zwecke.

Das Protokoll wird an die Veranstalter per Post verschickt, die sich nicht per Email beim Schriftführer (Carsten Thureau) melden, dass sie das Protokoll aus dem Netz ziehen oder per Email bekommen möchten.

#### **TOP 14: Schlusswort**

Nach allgemeinen Hinweisen zur Organisation der Abreise (Müllentsorgung, Aufräumen) wurde das Plenum bis zum nächsten Jahr verabschiedet.

## Anhang

### Anwesenheit

#### Alte Reiche

1.	• Aelm Arthosia
2.	• Akron
3.	• Alldarien
4.	• Allerland
5.	• Anrea
6.	• Aranien
7.	• Aturien
8.	• Beilstein
9.	• Bretonien
10.	• Burgund
11.	• Dros Rock
12.	• Éire
13.	• El Kash
14.	• Erblande
15.	• Etraklin
16.	• Falk
17.	• Gutingy
18.	• Harnac
19.	• Hohensolms
20.	• Jarltum der Orkaden
21.	• Kranichfeld
22.	• Lehawre
23.	• Mortem
24.	• Neu Leuenstein
25.	• Nevenburg
26.	• New Stetting
27.	• Nok´maar
28.	• Nordlandclans
29.	• Normont
30.	• Pantagruel
31.	• Phoenixthor
32.	• Rabenstein
33.	• Saalesches Land
34.	• Schattenlande
35.	• Schemurien
36.	• Söderland
37.	• Steding
38.	• Steinsberg

39.	• Taeria
40.	• Terra Nigra
41.	• Thaskar
42.	• Tortuga
43.	• Torog Nai
44.	• Trawonien
45.	• Trigardon
46.	• Vallconan
47.	• Vinland
48.	• Wenzingen
49.	• Whijtmarken
50.	• Wilden Lande
51.	• Winnigen
52.	• Xenos
53.	• Yddland
54.	• Zarorien

#### Neue Reiche

1.	Arach Sukiss
2.	Braganca
3.	Brágthanach
4.	Drakara
5.	Drakenstein
6.	Grenzbrück
7.	Khardoz
8.	Melekahrt
9.	Nebeltal
10.	Novyjara
11.	Panderra
12.	Rabenfels
13.	Rachaelistan
14.	Soldmark
15.	Vada
16.	Westmynd
17.	Zorac´quan

Ergebnis des Ausschusses Verfahrensordnung:

## Verfahrensordnung für das Reichsverwaltertreffen

Diese Verfahrensordnung ist gültig ab Januar 2002.

### (0) Begriffe

Diese Auflistung soll grundsätzliche Begrifflichkeiten klären. Sie hat keine regelnde Wirkung.

Ein **Mitglied** der Kampagne ist ein in die Kampagne aufgenommenes Land.

Ein **Vertreter** eines Landes ist eine Person, die dieses Land auf der Kampagnensitzung vertritt.

Das **Plenum** ist die Versammlung der Mitglieder während des Reichsverwaltertreffens.

Die **Diskussionsleitung** leitet und moderiert das Reichsverwaltertreffen. Bei der Einrichtung von mehreren Diskussionsgruppen erhält jede Diskussionsgruppe eine eigenständige Diskussionsleitung.

In mehrere, eigenständig arbeitende **Diskussionsgruppen** kann das Plenum geteilt werden. Diese Aufteilung muss in der Tagesordnung behandelt werden.

Diskussionsgruppen können in **Arbeitsgruppen** aufgeteilt werden. Diese sind nicht allein beschlußfähig.

Ein **Ausschuss** ist eine vom Plenum eingesetzte Arbeitsgruppe, die außerhalb der Sitzung (hauptsächlich während der Periode zwischen zwei Reichsverwaltertreffen) eigenständig Problemstellungen behandelt.

Die **Tagesordnung** bestimmt die auf dem Reichsverwaltertreffen zu bearbeitenden Punkte.

#### **Beiträge:**

Der **Kampagnenbeitrag** ist der Beitrag, den ein Mitglied der Kampagne zu zahlen hat.

Der **Vereinsbeitrag** ist der Beitrag, den ein Mitglied des Vereins "Kampagne Mittellande e.V." zu zahlen hat. Ein Mitglied der Kampagne muß nur einen der beiden Beiträge bezahlen.

**Vakante Reiche** siehe Punkt (4)

**Vetokarten** ermöglichen sofortige Beiträge während der Diskussion.

**Anträge** siehe Punkt (5)

## (1) Tagesordnung

Obligatorische Tagesordnungspunkte sind:

### *Plenum (Samstag morgen)*

- TOP 1.1:** Begrüßung und Feststellung der Anwesenheit
- TOP 1.2:** Tagesordnung\*
- TOP 1.3:** Informationen über den Verein "Kampagne Mittellande e.V." und dessen Arbeit im abgelaufenen Jahr
- TOP 1.4:** Vorstellung der Ausschussergebnisse
- TOP 1.5:** Feststellung der vakanten Reiche

### *Gruppe 1 (Samstag nachmittag)*

- TOP 2.1:** Kriegszüge, Expansion in weiße Flecken und Größenänderungen alter Reiche aus dem vergangenen Jahr
- TOP 2.2:** Neue Reiche
- TOP 2.3:** Neue Kriegszüge und Expansion in weiße Flecken

### *Gruppe 2 (Samstag nachmittag)*

- TOP 3.1:** Öffentlichkeitsarbeit der Kampagne (darunter: Postille, Internet-Auftritt)
- TOP 3.2:** Sonstiges\*\*

### *Plenum (Sonntag morgen)*

- TOP 4.1:** Berichte der beiden Gruppen
- TOP 4.2:** Verschiedenes
- TOP 4.3:** Schlusswort

\* Das Plenum beschließt in Punkt 1.2 die Tagesordnung. Anträge zur Erweiterung der Tagesordnung sind schriftlich einen Monat vor der Sitzung bei dem Verein "Kampagne Mittellande e.V." einzureichen. Das Plenum stimmt über jeden eingebrachten Antrag ab.

\*\* Unter diesen Punkt sind in der Vergangenheit beispielsweise folgende Themen behandelt worden: Wirtschaftssimulation, Benimmregeln für Veranstalter, Vereinsgründung

\*\*\* Unter diesen Punkt sind in der Vergangenheit beispielsweise folgende Themen behandelt worden:  
Logo-Wettbewerb, Realreligionen

Die Tagesordnung und nur die Tagesordnung kann festlegen, dass das Plenum in mehrere Gruppen aufgeteilt wird. Jede Gruppe ist für ihre Tagesordnungspunkte abstimmungsberechtigt. Es wird angeraten, dass jedes Land in jede Gruppe einen Vertreter schickt.

In der angegebenen Tagesordnung wird (voraussichtlich) am Samstag nachmittag eine Aufteilung in zwei Gruppen vorgenommen. Die 1. Gruppe gilt als Fortführung des Gesamtplenums.

## **(2) Anmeldung eines alten Reiches**

Ein altes Reich muss bis zum 31.12. vor dem nächsten Reichsverwaltertreffen beim Vorstand des Vereins "Kampagne Mittellande e.V." schriftlich angemeldet werden.

Diese Anmeldung setzt sich zusammen aus:

- Anmeldung zum Reichsverwaltertreffen
- Entrichtung des Teilnahmebeitrages zum Reichsverwaltertreffen

Pro Reich können sich max. zwei Vertreter anmelden.

Reiche, die sich nicht rechtzeitig schriftlich angemeldet und den Teilnahmebeitrag bezahlt haben, sind vom Reichsverwaltertreffen ausgeschlossen.

Jeder Teilnehmer erhält vom Vorstand des Vereins "Kampagne Mittellande e.V." eine Anmeldebestätigung.

## **(3) Anmeldung eines neuen Reiches**

Ein neues Reich muss bis zum 31.12. vor dem nächsten Reichsverwaltertreffen beim Vorstand des Vereins "Kampagne Mittellande e.V." schriftlich angemeldet werden.

Diese Anmeldung setzt sich zusammen aus:

- Anmeldung zum Reichsverwaltertreffen
- Entrichtung des Teilnahmebeitrages zum Reichsverwaltertreffen
- Kurzbeschreibung (1 DIN A4 Seite) des neuen Landes
- Die Kurzbeschreibung ist zusätzlich als Mail an [kontakt@mittellande.org](mailto:kontakt@mittellande.org) zu senden.

Pro Reich können sich max. zwei Vertreter anmelden.

Reiche, die sich nicht rechtzeitig schriftlich angemeldet und den Teilnahmebeitrag bezahlt haben, sind vom Reichsverwaltertreffen ausgeschlossen.

Jeder Teilnehmer erhält vom Vorstand des Vereins "Kampagne Mittellande e.V." eine Anmeldebestätigung.

Die schriftliche Kurzbeschreibung wird weiterhin im Vorfeld am Veranstaltungsort ausgelegt und in die Internetseite [www.mittellande.org](http://www.mittellande.org) integriert.

Die Kurzbeschreibung sollte folgende Informationen beinhalten:

- Die wichtigsten und auffälligsten in-time Merkmale des Reiches
- Wodurch hebt sich das Reich ab? Was macht es besonders?
- Einige allgemeine Hintergrundinformationen, die sowohl in-time bezogen sind, als auch out-time die Anzahl der Personen, die das Reich bespielen, beinhalten
- Geplante und stattgefundene Cons
- Eingezeichnete Wunschlage des Reiches in die Mittellande-Karte – natürlich nur in weiße Flecken
- etc.

Die Anmeldung eines neuen Reiches auf dem Reichsverwaltertreffen ist grundsätzlich nicht erlaubt.

Unter Top 2.2 der obligatorischen Tagesordnung stellt sich das Reich dem Plenum vor (max. 5 Minuten).

Das Plenum kann nach der mündlichen Vorstellung 10 Minuten Verständnisfragen an das neue Reich stellen.

Danach wird über die Aufnahme des Reiches in die IG Mittellande abgestimmt. Für die Aufnahme reicht eine einfache Mehrheit.

Bei Annahme des Antrages muss das Reich den Kampagnenbeitrag an den Verein "Kampagne Mittellande e.V." entrichten.



## (4) Vakante Reiche

Ein für **vakant** erklärtes Reich ist ein Reich, das 4 Strafpunkte angesammelt hat.

Des Weiteren kann das Plenum während des Reichsverwaltertreffens bei Top 1.5 der obligatorischen Tagesordnung den Antrag stellen, ein Reich als vakant zu erklären. Dieser Antrag bedarf einer 2/3 Mehrheit des Plenums.

Ist dieser Zustand der Vakanz erreicht, wird dieses Reich aus der Kampagne ausgeschlossen. Dies bedarf keiner weiteren Abstimmung.

Abgestimmt wird lediglich, ob auch das Reich, das gegebenenfalls als Hintergrundland für andere Reiche von Interesse ist, auch von der Mittellande-Karte gestrichen wird.

Grundlage für Vakanzpunkte sind:

- 1 Punkt bei unentschuldigtem Fehlen beim Reichsverwaltertreffen (eine Entschuldigung muss schriftlich bis zum 31.12. erfolgen)  
=> dieser Punkt wird gelöscht, wenn das Reich beim nächsten Treffen wieder vertreten ist
- 1 Punkt bei Nichtzahlung des Kampagnenbeitrags  
=> dieser Punkt wird bei Nachzahlung wieder gelöscht
- 1 Punkt bei Nichtzahlung des Teilnahmebeitrags bei Anmeldung zum Reichsverwaltertreffen  
=> dieser Punkt wird bei Nachzahlung wieder gelöscht

Vakanzpunkte durch Fehlen können nur durch Anwesenheit gelöscht werden. Haben sich bei einem Reich mehrere Punkte durch Fehlen angehäuft, werden durch die nächste Anwesenheit beim Reichsverwaltertreffen alle Punkte gelöscht.

Dies gilt allerdings nicht für Vakanzpunkte bei Nichtzahlung von Geldbeträgen. Vakanzpunkte werden hier durch die Zahlung der einzelnen Beträge gelöscht.

Zum Beispiel werden drei Vakanzpunkte durch dreimal nicht Zahlen des Kampagnenbeitrages nur dann gelöscht, wenn der Kampagnenbeitrag dreimal entrichtet wird. Gleiches gilt für die Vakanzpunkte für Nichtzahlung des Teilnahmebeitrages bei Anmeldung zum Reichsverwaltertreffens.

Wenn ein vakantes Land von einem anderen Land übernommen wird, muss der Diskussionsleitung eine mündliche oder schriftliche Bestätigung der betroffenen Spielleitungen vorliegen.

## (5) Diskussion

### Leitung

Der Vorstand des Vereins "Kampagne Mittellande e.V." bestimmt die Diskussionsleitung. Den Entscheidungen der Diskussionsleitung ist grundsätzlich Folge zu leisten.

Die **Diskussionsleitung** leitet und moderiert das Reichsverwaltertreffen.

Sie besteht aus zwei **Diskussionsleitern**, einem **Protokollanten** und einem **Beisitzer**.

Einer der beiden **Diskussionsleiter** sollte schriftlich die Rednerliste führen. Sie können sich auch abwechseln.

Der **Protokollant** führt das Ergebnisprotokoll.

Der **Beisitzer** achtet darauf, dass alle Verfahrensordnungspunkte, die Regeln und Richtlinien der IG Mittellande sowie das deutsche Recht eingehalten werden. Er kann bei einem Verstoß sofort in die Diskussion eingreifen und die passende Textstelle vortragen. Er kann des Weiteren jederzeit von der Diskussionsleitung oder von einem Mitglied, das einen Redebeitrag hält, zum Vorlesen von Textstellen gebeten werden.

Für einen Teil der Sitzung kann sich das Plenum in mehrere Gruppen teilen. Diese Aufteilung muss in Punkt 1.2 der Tagesordnung (Beschluss über die Tagesordnung) beschlossen werden. Für beide Gruppen gibt es eine eigenständige Diskussionsleitung.

Die Mitglieder der Diskussionsleitung dürfen in die Diskussion auch sachlich eingreifen. Dann gelten jedoch die gleichen Regeln wie für normale Diskussionsteilnehmer. Das heißt auch: sachliche Beiträge der zur Diskussionsleitung zugehörigen Personen müssen nach der Rednerliste vorgenommen werden.

## **Rednerliste**

Die Diskussionsleitung führt die Rednerliste und ruft die Teilnehmer auf. Die Rednerliste wird nach 30 Personen geschlossen oder wenn es keine weiteren Meldungen gibt. Die Redebeiträge dürfen jeweils 2 Minuten nicht überschreiten.

Ausnahmen von der Rednerlistenregelung können gemacht werden, wenn z.B. Referenten über ein Thema vortragen. Diese Ausnahmen müssen von der Diskussionsleitung angekündigt werden.

## **Vetokarten**

Jedes stimmberechtigte Mitglied hat drei Vetokarten.

Durch den Einsatz der Vetokarte erhält das Mitglied das Rederecht direkt nach dem aktuellen Redebeitrag, auch wenn die Rednerliste bereits geschlossen ist.

Vetokarten sind nicht übertragbar auf andere Mitglieder.

Bei Aufteilung des Plenums in mehrere Gruppen erhält jedes Mitglied in jeder Gruppe drei Vetokarten. Diese Karten sind nicht in andere Gruppen übertragen. Bei der Tagesordnung aus Punkt (1) gilt die Gruppe 1 als Fortführung des Gesamtplenums, Teilnehmer in dieser Gruppe erhalten keine neuen Vetokarten. Mitglieder der Gruppe 2 erhalten drei neue Vetokarten. Diese gelten nur für Gruppe 2, nicht für das Gesamtplenum nach der Wiedervereinigung der beiden Gruppen.

## **Anträge**

Über Anträge wird abgestimmt. Zur Beschlussfassung genügt die einfache Mehrheit. Jedes stimmberechtigte Mitglied kann Anträge während seines Redebeitrages stellen.

Anmerkung:

Sollte der Antragsteller seine Vetokarte benutzt haben, um das Rederecht zu erhalten, und sein Antrag wird angenommen, erhält der Antragsteller seine Vetokarte zurück.

Es wird zwischen zwei Arten von Anträgen

### **Formale Anträge**

Formale Anträge sind:

1. Antrag auf Schluss der Diskussion
2. Antrag auf Schluss der Rednerliste
3. Antrag auf Vertagung
4. Antrag den Verhandlungsgegenstand an einen Ausschuss zu überweisen

Über formale Anträge ist sofort abzustimmen. Allerdings kann durch Einsatz einer Vetokarte gegen den gestellten Antrag argumentiert werden. Dabei darf kein neuer Antrag gestellt werden, bevor der laufende Antrag abgestimmt ist.

## **Inhaltliche Anträge**

Inhaltliche Anträge, die sich im Laufe des Reichsverwaltertreffens ergeben, werden ggf. an die Gruppe 2 weitergegeben oder auf den Top 4.2 der obligatorischen Tagesordnung verschoben, sofern es sich um ein größeres inhaltliches Problem handelt. Erachtet die Diskussionsleitung die Sachlage als kurzfristig lösbar, so wird die Frage direkt entschieden (mit einfacher Mehrheit).

Zu den inhaltlichen Anträgen gehört auch die Änderung der bestehenden Verfahrensordnung.

## **Ermahnungen**

Die Diskussionsleitung kann Ermahnungen aussprechen. Eine Ermahnung gilt für das Mitglied, nicht nur für einen Vertreter.

Gründe für Ermahnungen sind:

- Fortwährendes Schaffen von Unruhe
- Zwischenrufe
- Beleidigungen

Die erste Ermahnung wird durch das Zeigen einer gelben Karte symbolisiert.

Die zweite Ermahnung wird durch das Zeigen einer roten Karte symbolisiert.

Die rote Karte zieht automatisch nach sich, dass das Mitglied für den laufenden Tagesordnungspunkt die Sitzung verlassen muss und erst wieder beim nächsten Tagesordnungspunkt an der Diskussion teilnehmen darf. Wenn mehrere Vertreter dieses Mitglieds (Reich) im Raum sind, müssen diese Vertreter gemeinsam den Raum verlassen.

Diese dürfen nicht in die andere Gruppe wechseln, sofern diese gerade besteht.

Bei Bedarf kann die Diskussionsleitung jederzeit (gerade bei längeren Tagungsordnungspunkten) die rote Karte in eine Zeitstrafe von mindestens 15 Minuten verwandeln.

## **Pausenregelung**

Pausen sind notwendig und müssen regelmäßig durchgeführt werden.

- Eine Pause muss nach spätestens 90 Minuten Diskussion erfolgen.
- Die Pause wird 5 Minuten vor Beginn durch die Diskussionsleitung angekündigt.
- Ein aktueller Redebeitrag darf noch beendet werden. Laufende Abstimmungen werden nicht unterbrochen.
- Die Pause muss mind. 15 Minuten dauern.
- Die Länge der Pause wird durch die Diskussionsleitung bestimmt und bekannt gegeben.
- Das Pausenende wird 5 Minuten vorher angekündigt.
- Bei Bedarf kann die Diskussionsleitung eine außerordentliche Pause ohne vorherige Ankündigung anordnen.

Generell ist das Verlassen des Plenumssaals außerhalb der Pausen gestattet.

Sollte dadurch ein Mitglied (Reich) nicht mehr in dieser Gruppe vertreten sein, muss die Abstimmungskarte bei der Diskussionsleitung abgegeben werden. Damit wird ein Überblick über die im Saal befindlichen stimmberechtigten Mitglieder gewahrt. Die Abstimmungskarte wird bei Rückkehr in die Gruppe zurückgegeben.

Sollte die Person in dem Moment zurückkehren, wenn gerade eine Abstimmung läuft, so muss die Person warten bis diese vorbei ist.

## **Beschlussfassung**

Stimmberechtigt ist pro aufgenommenes Land in der Kampagne eine Person.

Die Reichsverwaltersitzung fasst ihre Beschlüsse mit der einfachen Mehrheit der abgegebenen Stimmen. (Anmerkung: das bedeutet, dass über 50% der abgegebenen Stimmen Ja-Stimmen sein müssen).

Abstimmungen erfolgen offen, wenn die stimmberechtigten Mitglieder nichts anderes beschließen. Der Wunsch eines Mitglieds nach geheimer Abstimmung ist ausreichend, um die Abstimmung geheim abzuhalten.

Soweit ein Beschluss ein Mitglied der Sitzung persönlich betrifft, muss geheim abgestimmt werden.

Während des Tagesordnungspunkts 2.2 werden neue Mitglieder aufgenommen. Diese sind erst stimmberechtigt, wenn der Tagesordnungspunkt 2.2 abgeschlossen wurde. Sie sind jedoch schon vorher berechtigt, mitzudiskutieren.

## **Arbeitsgruppen**

Diskussionsgruppen können beschließen, einen Teil ihrer Arbeit in Form von Arbeitsgruppen zu erledigen. Arbeitsgruppen sind nicht eigenständig beschlußfähig. Die Ergebnisse dieser Arbeitsgruppen müssen in der Diskussionsgruppe abgestimmt werden.

## **(6) weiterführende Regelungen**

### **Ausschüsse**

Ein Ausschuss ist eine vom Plenum eingesetzte Arbeitsgruppe, die außerhalb der Sitzung (hauptsächlich während der Periode zwischen zwei Reichsverwaltertreffen) eigenständig Problemstellungen behandelt.

Ausschüsse werden aufgrund von beschlossenen Anträgen (siehe 5, formale Anträge) gebildet. Die Bildung des Ausschusses wird vom erweiterten Vorstand des Vereins "Kampagne Mittellande e.V." vorgenommen und sollte innerhalb von einem Monat nach dem Reichsverwaltertreffen geschehen. Ein Mitglied des erweiterten Vorstands sollte dem Ausschuss beisitzen. Ein Mitglied des Ausschusses sollte als Sprecher fungieren. Der Sprecher wird vom Ausschuss selbst gewählt.

Ausschüsse sind beschlussfähig.

Ihre Beschlüsse müssen vom Plenum auf dem nächstmöglichen Reichsverwaltertreffen bestätigt, abgelehnt oder zur Weiterbearbeitung zurückgereicht werden.

Ausnahme: Beschlüsse, die Wirkung für einen Datum entfachen, das vor dem nächsten Treffen liegt, werden vom Vorstand des Vereins "Kampagne Mittellande e.V." bestätigt, abgelehnt oder zurückgereicht. Beispiel: Sollte ein Ausschuss gegründet werden, der ein Arbeitstreffen der Mittellande oder eine öffentliche Präsentation vorbereitet (welche vor dem nächsten Treffen stattfindet), dann muss der Vorstand entscheiden.

Ergebnis des Ausschusses Kriegszüge:
--------------------------------------

Es wurden zwei Vorschläge erarbeitet:

### **Vorschlag1: Regelung für Kriegszüge/Expansionen in weiße Flecke**

#### **Kriegszüge:**

§1) Kein Land kann zu einem Konfliktspiel gezwungen werden. Ein Konfliktspiel zwischen Ländern braucht das Einverständnis aller beteiligten Parteien. Entscheidungsberechtigt sind die von der jeweiligen Partei/Land bestimmten Personen/Vertreter.

§2) die beteiligten Parteien/Länder bestimmen zusammen einen Schiedsrichter.

§3) Kriegszüge/Kriegshandlungen dürfen auf dem Jahrestreffen der IG Mittellande veröffentlicht werden. Ein Kriegszug/Kriegshandlung kann nur dann veröffentlicht werden, wenn die beteiligten Parteien sich im Vorfeld auf die Veröffentlichung verständigt haben.

§4) Kriegszüge zur Veröffentlichung müssen vor dem Jahrestreffen der IG Mittellande eingereicht werden. Eine Einverständniserklärung jeder beteiligten Partei muß beigefügt sein.

§5) Ergebnisse von Kriegszügen/Kriegshandlungen dürfen auf dem Jahrestreffen der IG Mittellande veröffentlicht werden. Ein Ergebnis kann nur dann veröffentlicht werden, wenn die beteiligten Parteien sich im Vorfeld auf die Veröffentlichung bzw. das Ergebnis des Kriegszuges verständigt haben. Die Veröffentlichung geschieht durch den bestimmten Schiedsrichter. Ergebnisse die eine Veränderung der Kampagnien Karte zur Folge haben, müssen auf dem Jahrestreffen der IG Mittellande veröffentlicht werden.

§6) Ergebnisse zur Veröffentlichung müssen vor dem Jahrestreffen der IG Mittellande eingereicht werden. Eine Einverständniserklärung jeder beteiligten Partei muß beigefügt sein.

Anmerkung: Zur besseren Organisation von Kriegszügen wird von der IG Mittellande ein Kriegsformular optional angeboten. Der Gebrauch wird empfohlen.

#### **Einzug in weiße Flecken:**

§1) Einzüge in weiße Flecken müssen auf dem Jahrestreffen der IG Mittellande veröffentlicht werden.

§2) Ein Fleckenzug bedeutet eine Veränderung der Kampagnien Karte und bedarf eines Antrages. Der Antrag zum Fleckenzug muß vor dem Jahrestreffen der IG Mittellande eingereicht werden. Dem Antrag muß eine Karte beigefügt sein, auf der das genaue Ausmaß des Fleckenzuges ersichtlich ist.

§3) Die maximale Ausdehnung eines Fleckenzuges ist die Größe von Dros Rock (Stand 2001).

§4) Die gesammelten Anträge zu Fleckenzügen werden vor der Sitzung der IG Mittellande (Freitag) in einer Antragskarte veröffentlicht. Nach der Veröffentlichung haben Länder in direkter Umgebung des Fleckenzugsgebietes das Recht auf den Fleckenzug-Antrag aktiv zu reagieren. D.h. sie können nachträglich auch einen Fleckenzug Antrag für das Gebiet ankündigen und in die Antrags-Karte einzeichnen lassen.

§5) Wollen zwei (oder mehr) Parteien den gleichen Fleck besetzen, einigen diese sich vorher. Gibt es keine Einigung wird der Fleck zu gleichen Teilen auf die Interessenten verteilt und in die Antragskarte vor Beginn der IG Mittellande Sitzung eingezeichnet.

§6) im Rahmen der Sitzung der IG Mittellande gibt es dann zu jedem Fleckenzug Antrag eine einfache Mehrheitsabstimmung in alphabetischer Reihenfolge (Wie bei einem neuen Reich. Dabei gibt es aber keine Diskussion über Gründe oder eine Wiederholung der Abstimmung. Die Sache sollte zügig ablaufen.)

## Vorschlag2: Konzept für Regelung der Konflikte in der Mittellanden

### Inhaltsverzeichnis

	Ab Seite
Vorrede	1
A. Casus Belli	
§ 1. Grundgedanke	
§ 2. Modalitäten	
§ 3. Dispositionsklausel	
B. Das Planspiel	
§ 1. Grundgedanke	
§ 2. Erklärung und Fristen	
§ 3. Punktesystem: kampfrelevante Rolle	2
§ 4. Punktesystem: inplay-Gegebenheiten	
§ 5. Optionales Punktesystem: Distanzen	
§ 6. Punktesystem: Verbündete	
§ 7. Auswertung	
C. Gruppenbildung mittels der Regularien	
I. Die Regularien der I. Gruppe: Liga bellicosa	
§ 1: Grundhaltung	
§ 2: Casus Belli (A.)	3.
§ 3: Planspieloption (B.)	
§ 4: Begrenzungsklausel	
II. Die Regularien der II. Gruppe: Liga simulationis	
§ 1: Grundhaltung	
§ 2: Planspiel (B.)	
§ 3: Begrenzungsklausel	
III. Die Regularien der III. Gruppe: Liga media	
§ 1: Grundhaltung	
§ 2: Fortwirkung der ursprünglichen Mittelland-Regelung	
IV. Verhältnis zwischen den Gruppen	
§ 1: Konflikt unterschiedlicher Gruppen	
§ 2: Dispositionsklausel / Einzelabkommen	
§ 3: Ausschluss des Bündnisautomatismus	
§ 4: Schutz der Bündner	
V. Gruppenzugehörigkeit	
D. Zusatzoptionen	4.
Inhaltsverzeichnis	

#### VORREDE

Nach meinem Dafürhalten sind alle in der Vergangenheit entstanden outplay-Konflikte zum Thema "Kriegszüge" Folge unterschiedlicher Spielinteressen. Einige Veranstalter möchten grundsätzlich keine Konflikte spielen, weil sie ihr Land als Ambienteszenario betrachten, andere halten etwa Schlachtencons für einen spielbaren Teil des LARPs, andere möchten wohl Konflikte spielen, dies aber eher intern (zum Beispiel Kriege mit eigenen Hintergrundländern) oder nicht auf Spieler-Spielerebene.

Treffen unterschiedliche Auffassung aufeinander, verschiebt sich der denkbare inplay-Konflikt schnell ins outplay, da keine Einigung über die Abwicklung nach den oben beispielhaft genannten Spielkonzepten erzielt wird.

Das Problem hierbei ist ferner, dass die Mittelland-Kampagne ein einheitliches Regularium für alle Spielauffassungen bereithält: Konflikt kann nur mit alloseitigem Einverständnis ausgespielt werden, was wie die Überlegung lautet, aufgrund der unterschiedlichen Spielauffassungen bisweilen nicht möglich ist: mit der Folge, dass die einen sich in ihrem Spiel gehemmt sehen, die anderen die outplay-Reibereien enervierend finden müssen, wieder andere sich als Regelfuchser verschrien fühlen. Natürlich muß dem nicht so sein: Freunde oder gute Partner haben schon oft inplay- Auseinandersetzungen geregelt und ausgespielt. Aber die vergangene Entwicklung zeigte immer öfters, dass unterschiedliche Spielkonzepte zu Verwicklungen führten. Nicht zuletzt wegen der bereits großen und weiter steigenden Zahl an Veranstaltern empfiehlt sich, der damit steigenden Gefahr der beschriebenen Missverständnisse, empfiehlt sich eine Reform der einheitlichen Regelungen.

Eine Lösung wäre, alternative Regularien zu entwickeln und jeden Veranstalter das Regularium wählen zu lassen, welches seiner Spielauffassung entspricht. Jedes Regularium gilt für die Veranstalter, welches es wählen; im Umgang mit Veranstaltern einer anderen "Liga" werden spezielle Regeln entwickelt. Der Vorteil ist: die Veranstalter können einander einschätzen, gerade bei der Anzahl der Veranstalter ein praktikables Moment, und gegebenenfalls Konfliktspiele auf Veranstalter der eigenen Liga begrenzen. Hierzu gibt es zwei Ansätze.

## **A. CASUS BELLI**

### **§ 1: Grundgedanke**

Konflikte / Kriege, die inplay erklärt werden, müssen ausgespielt werden. Primäres Mittel ist der Schlachtencon.

### **§ 2: Modalitäten**

(1) Die Initiatoren des Krieges einigen sich über die Modalitäten: die Organisation des Cons und die Gewinne und Verluste der konkreten Schlacht.

(2) Grundsätzlich gilt als Verlust in einer Schlacht: ein viertel der Landmasse des Verlierers + ein viertel der Landmasse des Siegers geteilt durch zwei, maximal aber die Hälfte der Landmasse des Verlierers.

(3) Grundsätzlich endet ein Krieg nur durch Kapitulation oder inplay-Verhandlungen. Kapitulierte ein Land nach einer Schlacht, so gelten die für diese Schlacht ausgehandelten Gewinne und Verluste, bzw. die generelle Regelung. Kapitulierte ein Land ohne Schlacht, setzt das Land, vor dem kapitulierte wurde, die Folgen für das Land fest nach Maßgabe der obigen Verlustformel. Als Kapitulation zählt auch die Verweigerung eines Schlachtencons.

(4) Grundsätzlich soll der Schlachtencon in einem Gebiet räumlich zwischen den Orga-Sitzen der Konfliktparteien, die auf der Mittellande-Seite angegeben sind, stattfinden; grundsätzlich ein halbes Jahr nach Erklärung des Konflikts; grundsätzlich als Selbstversorger-Zeltcon.

### **§ 3: Dispositions Klausel**

All diese Vorgaben sind disponibel, von ihnen kann durch Vereinbarung der Parteien abgewichen werden (z.B. kann bei der Verlustbestimmung individuell nach oben oder nach unten abgewichen werden. Es kann auch etwas anderes als Landverlust vereinbart werden); sie gelten nur, wenn die Veranstalter keine anderweitige Regelung treffen beziehungsweise nicht treffen können.

## **B. Das Planspiel**

### **§ 1: Grundgedanke**

(1) Das Planspiel ist ein Surrogat eines Schlachtencons mit deutlichem Akzent auf Diplomatie. Dieses Planspiel bedeutet einen gewissen Aufwand, der in der Regel einmalig ist, und lediglich regelmäßige updates voraussetzt.

(2) Das Planspiel steht, von vorneherein gesagt, dem Kampagnenspiel näher als dem eigentlichen Larp. Es gibt es zwei Ebenen in den Mittellanden: das eigentliche Lifespiel und das Kampagnenspiel. Letzteres umfasst mit zum Beispiel Handelsverträgen, Flotten, überhaupt mit der Vorgabe einer Karte, die Gebietsrelationen aufzeigt, durchaus bereits Planspielelemente. Niemand wird je eine Handelslieferung Weinfässer, niemand je eine Armada von Schiffen, niemand je eine wirkliche Überlandreise von Land zu Land im LARP erleben. Hier gibt es bereits, stillschweigend vereinbart sozusagen, Planspielelemente.

### **§ 2 Erklärung und Fristen**

Die Länder, die das Planspiel auszuführen bereit sind, erklären dies auf dem Reichsveranstalter-Treffen oder dem Vorstand der IG-Mittellande. Auf dem nächsten Mittellande-Treffen nach einvernehmlicher Ansage des Planspiels werden die beiden Länder miteinander verglichen.

### **§ 3 Punktesystem: kampfrelevante Rollen**

(1) Basis des Vergleichs sind die Spielerpunkte. Für jede kampfrelevante Rolle wird ein Punkt gewertet. Als solche zählt eine Spielerfigur eines Spielers, die über LARP-Waffen verfügt oder über Kampfmagie oder über Heilmagie, und die sich als kampfrelevant erklärt.

(2) Jeder Spieler kann nur einmal für eine kampfrelevante Rolle gewertet werden; spielt er in mehreren Ländern solche Rollen, muss er sich für ein Land entscheiden, für das er gegebenenfalls im Planspiel gewertet werden will.

Die Angabe der kampfrelevanten Rollen erfolgt gegenüber dem Vorstand der IG-Mittellande in Form einer Liste mit inplay- und outplay-Namen sowie der Charakterklasse und eines Cons, der nicht länger als ein Jahr vor Konfliktbeginn zurückdatieren darf (Karteileichen-Klausel).

(3) Der Grundgedanke der Simulation der Kampfstärken. Wohl ist dies gelegentlich bereits im LARP selbst schwierig<sup>1</sup>. Die Antwort auf das Problem wäre folgende: im Rahmen der Simulation treffen Heere aufeinander, keine Helden. Anders ausgedrückt: das reguläre Heer / Söldnertrüppchen hat nun mal keine Schreckenswaffen oder Sergeanten mit 1500 Trefferpunkten aufgrund 10jährigen Spiels. Die kampfrelevanten Charaktere eines Landes geben ein Maß für die Zahlenstärke des regulären Heeres, welches in der Simulation aufeinander trifft; schließlich sterben ja auch keine Charaktere. Wenn ein Land soundsoviele kampfrelevante Charaktere hat, lässt sich daraus auf die Heeresstärke schließen: zum Beispiel Land A, reines Heiler und Baumelfenareal, hat kaum kampfrelevante Charaktere; es ist unlogisch, dass ein solches Land, repräsentiert durch die Charaktere, sich ein großes Heer hält, ganz im Gegensatz zur Spielkonzeption, welche die Spieler darstellen.

#### **§ 4: Punktesystem: inplay-Gegebenheiten**

(1) Ebenfalls Berücksichtigung finden inplay-Gegebenheiten des Landes, in welchem die Schlacht als stattgefunden simuliert wird. Die Veranstalter sollen sich auf ein solches einigen; für die Ergebnisse des Konflikts (siehe Casus belli) spielt es keine Rolle, wo der Konflikt ausgetragen ist (Beispiel: wenn A und B sich einigen, bei B die Schlacht stattfinden zu lassen und A verliert, fallen bei A die ausgehandelten / vorgegebenen Verluste an, auch wenn der Konflikt nicht auf eigenem Terrain stattfand).

(2) Einigt man sich nicht, so gilt das Land dessen, dem der Konflikt erklärt wurde, als Ort der Auseinandersetzung. Sagen beide Seiten, der andere hätte aber den Konflikt erklärt und bestehen darauf, dass es bei ihnen stattfindet, haben sich die Heere offenbar nicht in Bewegung gesetzt und das Planspiel endet hier. Wollen beide beim anderen kämpfen, zählt, wer als erster dies dem Vorstand (Brief mit Datum und Uhrzeit auf dem Poststempel) angezeigt hat, als derjenige, der sich zuerst in Bewegung gesetzt hatte und damit als der Einrückende.

(3) Ein Land kann inplay-Gegebenheiten als Punkte zählen lassen, insbesondere Wüsten, marodierende Drachen, Sümpfe, Gebirge. Diese Gegebenheiten müssen sich aus der Spielerpostille auf der Mittellande-Homepage ergeben. Eine solche Gegebenheit bringt zwischen 1 und 5 Punkt ein; darüber entscheidet der Vorstand auf Antrag des betreffenden Landes.

#### **§ 5 Optionales Punktesystem: Distanzen**

(1) Die Frage ist, ob Distanzen eine Rolle spielen sollen. Dies ist aus zwei Gründen problematisch: einmal sind die Distanzen der Mittellande-Karte unverbindlich, zum anderen müsste dies logischerweise zu Lasten des Einrückenden gehen; es ist die Frage ob er, mit Blick auf die topographischen Vorteile desjenigen, in dessen Areale eingerückt wird, nicht dadurch zu große Nachteile erführe.

(2) Eine optionale Regelung wäre: jedes Land, welches zwischen den Veranstaltern liegt, gilt als 1 Negativpunkt. Dieser kann gestrichen werden, wenn das dazwischen liegende Land entweder Verbündeter ist oder eine Durchzugserlaubnis gibt. Der Seeweg zählt, mangels Bemessungsgrundlagen für Strecken, nicht negativ.

#### **§ 6: Punktesystem: Verbündete**

(1) Ebenfalls werden Verbündete ins Planspiel eingebunden. Sie werden ebenfalls nach Spielerpunkten bemessen; ihre Punkt zählen bei der Entscheidung für das Land, welchem sie die Bündnistreue erklärt haben.

(2) Als Verbündeter zählt, wer durch einen inplay ausgehandelten Vertrag ein Bündnis eingegangen oder Unterstützung im Konflikt zugesichert hat. Als inplay ausgehandelter Vertrag zählen alle Vereinbarungen auf Cons oder im inplay-Briefverkehr; nicht jedoch outplay-Absprache, insbesondere keine Absprachen auf dem Reichsveranstalter-Treffen. Das Bündnis muss dem Vorstand der IG Mittellande dargelegt werden, welcher spezielle Beauftragte für das Planspiel ernannt: drei Beauftragte, die sämtliche Unterlagen des Planspiels einzeln erhalten, um Missverständnisse zu vermeiden.

(3) Die optionale Regelung für die Distanzen kann auch bei Verbündeten angewendet werden.

#### **§ 7: Auswertung**

---

<sup>1</sup> welcher Veranstalter hat nicht schon skeptisch die 10. Schreckenswaffe beim Waffen-Check gemustert, den Katzenmenschen Nr. 7 gefragt, ob gerade Saison für Überwesen ist oder sich gewundert, wie ein 15jähriger Barbar bereits 1500 Con-Tage sammeln konnte...

- (1) Der Vorstand gibt auf dem Reichsveranstalter-Treffen nur die Punkte bekannt, welche die Beauftragten ausgezählt haben und die der Vorstand kontrollieren sollte. Die Seite, die aus Größe oder kampfrelevanten Rollen mehr Punkte hat, eigene sowie verbündete, hat das Planspiel und damit den Konflikt gewonnen.
- (2) Da das Planspiel ein Surrogat des Schlachtencons ist, muss sich auch vor diesem zwischen den Konfliktparteien auf Gewinne und Verluste geeinigt werden. Maßgaben hierfür finden sich bei Casus belli (A § 2 Absätze 2 ff.).

## C. Gruppenbildung mittels der Regularien

Diese Regularien sollen nun zur Gruppenbildung genutzt werden. Als "Konflikt" ist jene Situation zu bezeichnen, wo ein Land einem anderen erklärt, inplay militärische Maßnahmen gegen es einleiten zu wollen (zum Beispiel Kriegserklärung, Mitteilung, dass man nun Truppen gegen die Grenze schicke, Erklärung von Blockaden zu Land oder zu See etc.)

### I. Die Regularien der I. Gruppe: Liga bellicosa

#### § 1: Grundhaltung

Die Veranstalter dieser Gruppe sind zum Konfliktspiel bereit. Sie haben Interesse, auch Schlachtencons zu spielen. Sie sehen eine gewisse Spannung im Zusammenspiel von Reichen auch in Fragen der Macht ihrer fiktiven Staaten.

#### § 2 Casus belli (A.)

Sie wählen das Regularium Casus Belli. Will eine Konfliktpartei einen solchen, muss er auch veranstaltet werden.

#### § 3 Planspieloption (B.)

Beide Länder können sich auch einvernehmlich darauf einigen, den Schlachtencon durch ein Planspiel zu ersetzen. Ein Land, welches ein Planspiel im Rahmen des Casus Belli wünscht, das andere Land dies aber ablehnt, trifft die Entscheidung, wer den Schlachtencon organisiert.

#### § 4: Begrenzungsklausel

Ein Veranstalter muss auf diese Weise nicht mehr als ein Schlachtencon im Jahr ausspielen. Treten weitere Konflikte auf, in denen ein Schlachtencon gefordert wird, kann der Veranstalter wünschen, dass dieser um ein Jahr verschoben oder mit dem anderen Schlachtencon verbunden wird. Voraussetzung ist, dass ein anderer Schlachtencon gefordert wurde und dieser bereits in den Grundzügen (Ort, Zeit, Art, Preise) konzipiert und angekündigt worden ist.

### II. Die Regularien der II. Gruppe: Liga Simulationis

#### § 1: Grundhaltung

Die Veranstalter dieser Gruppe sind zu einem bedingten Konfliktspiel bereit. Sie sind nicht grundsätzlich bereit, Schlachten auszuspielen. Auch sie sehen die fiktive Macht der Länder als Faktor des Kampagnenspiels, wobei sie dies entweder begrüßen oder einfach als Realität ansehen.

#### § 2: Planspiel (B.)<sup>2</sup>

(1) Die Veranstalter dieser Gruppe wählen nicht das Casus Belli. Schlachtencons müssen einvernehmlich beschlossen werden, sonst finden sie nicht statt.

(2) Stattdessen ist für diese, wenn kein Schlachtencon beschlossen wird, das Planspiel verbindlich: im Falle eines inplay-Konflikts müssen sie ein solches durchführen, wenn dies von einer Partei gewünscht wird.

#### § 3: Begrenzungsklausel

Ein Veranstalter muss sich nicht zu mehr als einem Planspiel pro Jahr fordern lassen. C I § 4 gilt entsprechend.

### III. Die Regularien der III. Gruppe: Liga Media

#### § 1: Grundhaltung

Die Veranstalter dieser Gruppe sind nicht oder kaum an Konfliktspiel interessiert. Ihr Spielakzent liegt zum Beispiel auf Ambiente, Abenteuer oder höfischem Spiel.

#### § 2: Fortwirkung der gegenwärtigen Mittellande-Regel

Sie können sowohl einen casus belli als auch ein Planspiel akzeptieren oder folgenlos ablehnen; der Konflikt bliebe ggf. unaufgelöst.

---

<sup>2</sup> Es sei nochmals auf den Buchführungsaufwand hingewiesen, der einmalig anfallen würde, updates außen vor.

#### IV. Verhältnis zwischen den Gruppen.

##### **§ 1: Konflikt unterschiedlicher Gruppen**

Im Konflikt zwischen Veranstalter unterschiedlicher Gruppen gelten die Regeln der Gruppe, welcher der Konflikt erklärt wurde. Ist die Entstehung des Konflikts strittig, wird von den Regeln der beteiligten Gruppe zur Lösung des konkreten Konflikts jene gewählt, die sachlich am weitesten von Casus belli entfernt ist.

Beispiel: Ein Land Gruppe I liegt im Konflikt mit einem Land Gruppe III. Hat das Land Gruppe III den Konflikt erklärt, gelten die Regeln der Gruppe I. Hat das Land Gruppe I dem Land Gruppe III den Konflikt erklärt, gelten die Regeln der Gruppe III. Ist unklar, welches Land den Konflikt erklärt hat, und nehmen beide Länder dies für sich in Anspruch beziehungsweise bestreiten dies, gelten die Regeln der Gruppe III, da sie sachlich am weitesten von Casus belli entfernt sind.

##### **§ 2: Dispositions Klausel / Einzelabkommen**

Natürlich können im Zusammenspiel zweier Veranstalter aus verschiedenen Ligen Einzelabkommen geschlossen werden, die von diesen Regularien abweichen. Diese können sich indes nur auf die Veranstalter selbst beziehen, nicht zum Beispiel auf Verbündete, sofern diese nicht an dem Vertrag ausdrücklich teilnehmen.

##### **§ 3: Ausschluss des Bündnisautomatismus**

Es besteht kein Bündnisautomatismus. Das heißt: Zwei Länder A und B Liga I sind im Konflikt, B hat ein Bündnis mit C Liga III. Wenn C nicht sagt: "Ich lös das Bündnis ein und erscheine auf dem Schlachtfeld" bleibt es natürlich außen vor: also keine automatische Erstreckung von Konfliktfällen auf Bündnispartner, diese müssen IMMER, auch beim Planspiel, ihre Teilnahme am Konflikt AUSDRÜCKLICH betonen.

##### **§ 4: Schutz der Bündner**

(1) Die Einlösung einer Bündnisverpflichtung zählt NICHT als Konflikterklärung sui generis.

Beispiel: Will jetzt A sich an C rächen, ist dies ein neuer Konflikt, der also nach den Regeln der Liga III läuft. A kann sich nicht darauf berufen, C hätte ihm den Konflikt erklärt.

(2) Nachteile ergeben sich aus der Einlösung eines Bündnisses nicht; insbesondere ergeben sich keine Gebietsnachteile, wenn man mit der Seite des Verlierers verbündet war; es sei denn, man hat dies ausdrücklich und schriftlich ausgehandelt.

Beispiel: Nimmt jetzt C am Kampf zwischen A und B teil, braucht es aus diesem Konflikt keine Nachteile zu fürchten (außer, im Falle eines Schlachtencons, verblichene SC's).

##### *V. Gruppenzugehörigkeit*

Jeder Mittellande-Veranstalter erklärt sich zu einer Gruppe auf diesem Reichsveranstalter-Treffen. Eine Gruppe kann nur am Ende eines Reichsveranstalter-Treffens verlassen werden, alle Folgen aus der bis dato gültigen Gruppenzugehörigkeit werden noch wirksam.

## **D. ZUSATZOPTIONEN**

Denkbar ist auch eine radikale Neugestaltung der Mittellande-Karte. Es werden drei Bereiche benannt, in dem einem werden die Länder der Gruppe A, im zweiten die der Gruppe B, im dritten die der Gruppe C angesiedelt. Auf diese Weise würde vermieden werden, dass gemischte Nachbarschaften zu Missverständnissen führen. Hierbei würden die Ländergrößen beibehalten werden.

Allerdings würde dies einen erheblichen Aufwand bedeuten und wahrscheinlich keine befriedigenden Ergebnisse erzielen.

Eine andere Option: da die Mittellande, wie wir sie bespielen, ja nicht die ganze Welt sind, sondern nur ein Auszug. Möglich ist auch einen eigenen Kontinent zu entdecken und die Kolonien etwas früher zu datieren als in der mittelalterlichen Historie: Projekt "Neue Welt". Dieser Kontinent kann dann von Anfang an entweder ganz Liga I oder II sein, d.h. die Konflikte verlagern sich von der bisherigen Karte weg und dort herrscht mehr Ruhe (sozusagen die Situation zwischen England, Frankreich, Spanien, Niederlanden zur Kolonialzeit). Oder wir schaffen diesen Kontinent mit Zonen, wie oben vorgeschlagen.