

Tab 1

Grenzwacht 2025

Informations- und FAQ-Dokument

Disclaimer

Kontakt zur Orga

Notfallnummer

Emotionale Betreuung (SHS)

Ansprechpartner:innen für queere Belange

An- und Abreise, Auf- und Abbau

Anfahrt

(Früh-)Anreise

Check-In

Einlassbändchen - U18 / Ü18

Tages- und Wochenendgäste

Parkplatz & Notfallshuttle

Abreise

Fotos & Videos

Offizieller Orga-Fotograf

Private Fotos und Videos

Influencer

Informationen zum Platz

Allgemeines

Lagerplanung

Spielgebiet

Brennholz

Feuerstellen & Brandschutz

Müllcontainer, Essensreste/Refood

Rauschmittel: Alkohol, Cannabis und Zigaretten

Sanis

Intime-Informationen

Vorläufiger Zeitplan (wie immer ohne Gewähr)

IT-Setting

Turniermodalitäten

Der Götterschrein

Lazarett

Handwerkskurse

Die Marktgasse

IT-Händler:innen

OT-Händler:innen

Kinderplot

Tanzen

Tanztraining

Öffentliche Trainings

Private Trainings

Für alle: Der Maitanz am Samstag

Für Fortgeschrittene: Der Lichtertanz am Freitag

Die Taverne: Schwarzer Kater, Alter Hase, Zuber!

Zeitplan Tavernenprogramm

Das Helmholzen

Das Bogenschießen

Das Turnier der Schatten (Diebesspiel)

OT-Informationen

Das Ritterturnier auf der Grenz wacht

Modalitäten

Teilnehmer:innen

Disclaimer

Selbstverständlich sind immer alle Personen ungeachtet ihrer Geschlechtsidentität oder ihres Geschlechts willkommen. Wir haben inklusive Sprache verwendet, und wo wir das mal nicht getan haben, sind trotzdem alle mitgemeint!

Kontakt zur Orga

Wenn im Vorfeld der Con noch irgendetwas unklar ist oder noch Rückfragen bestehen, bitte meldet euch bei uns via Email unter grenzwacht@engonien.de.

Vor Ort ist eine Orga an der Funke bzw. am gut sichtbaren Orga-Lanyard am Gürtel/um den Hals zu erkennen. Außerdem befindet sich in der Taverne "Schwarzer Kater" immer mindestens eine Person, die direkten Zugriff auf eine Funke und damit auf die Orga hat. Wenn irgendetwas ist, sprecht jede:n von uns immer an. Wir sind dazu da, euch zu helfen, und helfen gerne - egal, worum es geht!

Notfallnummer

Im absoluten Notfall ist die Orga unter der Nummer **015679 642477** erreichbar – auch mitten in der Nacht!

Emotionale Betreuung (SHS)

Falls es euch vor Ort aus irgendeinem Grund so geht, dass ihr eine:n Ansprechpartner:in benötigt, für emotional-soziale Themen, von Überforderung bis hin zu Übergriffen, die ihr erlebt habt, haben wir Leute für euch zur Verfügung stehen. Hauptamtlich wird diese

Aufgabe von unseren Orgas Sarah und Tabea übernommen. Die Arbeit des Teams wird dabei geleitet von unserem Manifest:

[Manifest zu Sicherheit und Wohlbefinden auf den Veranstaltungen des Engonien e.V.](#)

Wir als Orga nehmen dieses Thema sehr ernst. Wir hoffen natürlich, dass ihr nie in eine solche Situation geratet, aber wissen, dass das immer passieren kann und wollen auch dann für euch da sein. Zögert nicht, uns anzusprechen, egal wen von uns, wir holen euch dann Hilfe.

Wenn ihr jemanden von uns benötigt, fragt in der Taverne nach dem SHS-Team. In der Taverne ist immer jemand mit einer Funke zu finden.

Ansprechpartner:innen für queere Belange

Wie schon in den Vorjahren werden Repräsentant:innen des engonischen Queer-Rates auf der Veranstaltung zugegen sein. Diese Arbeitsgruppe unseres Vereins hat sich zur Aufgabe gemacht, unsere Veranstaltungen für Mitglieder der LGBTQ+-Community möglichst offen und einladend zu gestalten und steht daher für Fragen, Rückmeldungen, Problemen und Ideen zu diesem Thema zur Verfügung.

Im Vorfeld ist der Queer-Rat über die Mailadresse queer-rat@engonien.net erreichbar, auf der Veranstaltung selbst wird er durch David/Dee Heidemann und Sarah Heinen vertreten. Fragt eine Orga nach diesen beiden, oder, wenn ihr keine Orga findet, geht in die Taverne. Dort ist immer jemand mit einem Funkgerät.

Wenn ihr entweder selber Teil der LGBTQ+-Community seid und Fragen zu eurer Sicherheit/eurem Wohlbefinden auf der Con habt oder wenn ihr als nicht Betroffene:r wissen wollt, wie ihr uns helfen könnt, die Con für queere Menschen einladender zu gestalten, könnt ihr euch jederzeit auf den beschriebenen Wegen an uns wenden.

Lust, zu helfen?

Wir sind in diesem Jahr bereits zum zweiten Mal völlig ausgebucht. Das bedeutet, dass wir mehr Arbeit haben. Da wir weder kommerziell sind noch einfach zusätzliche Arbeitskraft, Kreativität und schlicht Laune herzaubern können, haben wir diese Helfer:innen-Anmeldung ins Leben gerufen.

Wenn Du Lust hast, die Grenzwatch zu unterstützen und **am Anreise- oder Abreisetag (Donnerstag bzw. Sonntag)** mit anzupacken, dann trag dich hier einmal ein: Zur [Helfer:innen-Anmeldung](#). Wenn wir Hilfe benötigen, melden wir uns bei dir.

TGanz wichtig: Wir reden hier nicht von "Arbeite vier Tage Vollzeit für uns!", sondern meinen so etwas wie "Kannst du am Sonntag ein paar Stunden auf einer Wiese bei der Lagerplatzabnahme helfen?", "Kannst du am Parkplatz Leute einweisen?" oder auch "Magst du kurz beim Abflattern einer Zeltwiese unterstützen?" - kleine Arbeitspakete über eine bis

maximal drei Stunden. Wir werden uns definitiv dafür erkenntlich zeigen – wie genau, wissen wir selbst noch nicht, ist für uns auch das erste Mal – aber eben nicht mit Geld. Wir sind nicht kommerziell und funktionieren vor allem über Laune und gutes altes Ehrenamt, und wenn das nichts für dich ist, ist das auch völlig fein!

Bei Fragen kannst du dich immer gern an grenzwacht@engonien.de wenden, und was deine Kontaktdaten angeht: Wir werden nach der Grenzwacht eine Rundmail schreiben, ob du weiterhin auf der Liste bleiben möchtest, oder ob wir deine Kontaktdaten löschen sollen.

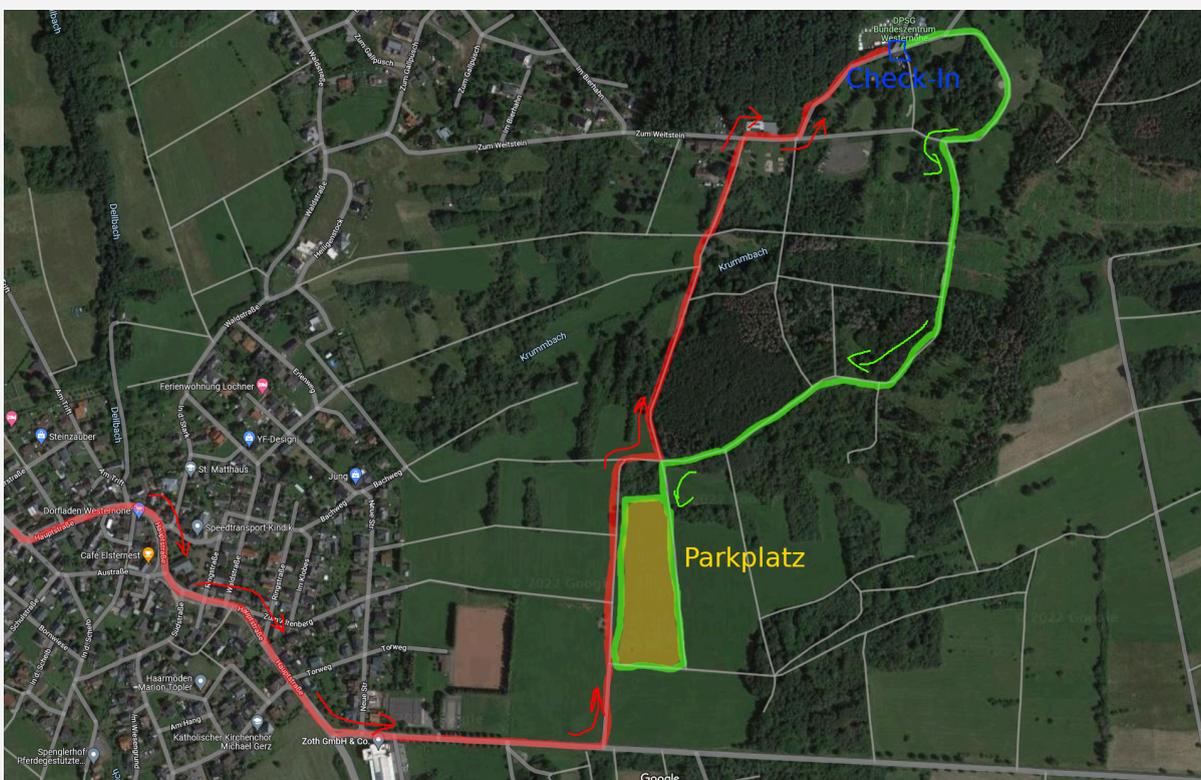
An- und Abreise, Auf- und Abbau

Anfahrt

Die Grenzwacht findet auf dem Gelände des DPSG Bundeszentrum in Westernohe statt (Zeltplatz Altenberg). Die Anschrift lautet: Zum Weitstein 50, 56479 Westernohe.

Fahrt nach Westernohe, von der Ortsmitte aus bitten wir euch, über den im Bild beschriebenen Weg auf das Gelände zu fahren. Dieser Weg ist in den letzten Jahren ausgebaut worden und führt am Parkplatz vorbei direkt auf das Gelände. Der Weg ist wie immer ausgeschildert.

Die Stelle, bei der ihr auf den asphaltierten Feldweg abbiegen müsst, ist diese hier:
[GoogleMaps-Link](#)



(Früh-)Anreise

Für Frühreisende ist die Anreise **am Mittwoch ab 16:00 Uhr möglich**.

Wer früher kommt, muss damit rechnen, von uns weggeschickt zu werden und noch ein paar Stündchen im schönen Westerwald totschlagen zu müssen. Fangt auf keinen Fall an, ohne Check-In und ohne Absprache mit uns auf den Platz zu fahren und "wild" aufzubauen - im schlimmsten Fall müsst ihr alles wieder einpacken und woanders hinbringen.

Der Check-In ist am Donnerstag **ab 10:00 Uhr morgens** besetzt.

Wenn du die Frühreise **nachbuchen** möchtest, dann sende eine Email an grenzwacht@engonien.de mit den Vor- und Nachnamen aller Personen, für die du die Frühreise nachbuchen möchtest. Überweise anschließend pro Person jeweils 15 € mit dem Verwendungszweck "GW2025 Frühreise <Vorname(n) Nachname(n)>" auf das bekannte Konto. Achtung: Wenn du ein Zimmer gebucht hast, wird nicht pro Person 15 € fällig, sondern weitere 25% des Zimmerpreises insgesamt.

Check-In

Die Grenzwacht startet noch vor dem Aufbau mit dem Check-In. Schaut gerne in dem obigen Kartenausschnitt, wo er stattfindet. Ihr fahrt mit dem Auto vor, steigt aus, kommt zum Check-In-Pavillon, und wir checken euch ein:

- Wir überprüfen vor Ort, ob der Beitrag ordnungsgemäß überwiesen wurde. Dazu gebt bitte die OutTime-Namen aller Personen im Auto an.
- Wenn ihr "kurz vor knapp" überwiesen habt, dann haltet bitte einen Überweisungsbeleg bereit, um Verzögerungen zu vermeiden. Sollte die Überweisung noch nicht bei uns eingegangen sein, dann muss zunächst der volle Conzahler:innen-Beitrag gezahlt werden - den ihr aber natürlich nach der Con vollumfänglich zurückerhaltet, wenn die Überweisung da ist.
- Beim Check-In erhaltet ihr von uns:
 - Drei Kupfermünzen pro Person
 - Drei zufällig ausgewählte Sammelkarten pro Person
 - Die Einweisung, wo ihr lagert/aufbauen könnt.
 - Pro Auto eine Ausgabe unserer IT-Zeitschrift

Nach dem Check-In geht's dann zum Ausladen - und eben noch nicht zum Aufbauen! Da nur begrenzt Platz ist und wir dieses Jahr noch mehr sind als sonst, wiederholen wir hier nochmal inständig die Bitte:

Erst ausladen - dann Auto wegfahren - dann Begrüßungsknuddeln und Aufbauen!

Auf diese Art hoffen wir, Staus zu vermeiden.

Es ist nicht erlaubt, auf die Wiese zu fahren!

Anhänger dürfen auch nicht auf die Wiesen geschoben werden.

Einlassbändchen - U18 / Ü18

Jede:r Teilnehmer:in erhält beim Check-In ein Einlassbändchen. **Ein hellblaues Bändchen bedeutet, dass ihr eine minderjährige Person vor euch habt!** Das Bändchen wird um euer Handgelenk befestigt. Wenn ihr das nicht wollt, dann trägt das Bändchen dennoch immer bei euch - es ist der Nachweis, dass ihr gezahlt habt und alles in Ordnung ist und muss auf Nachfrage vorgezeigt werden können.



Tages- und Wochenendgäste

Bitte haltet am Check-In-Rondell (platzsparend!), kommt dann zur Taverne und meldet euch dort an. Alles Weitere erfahrt ihr dort. Nachdem ihr euch eing_checked habt, muss das Auto dann zum Sammelparkplatz. Es darf **nicht** auf dem nahen Schotterparkplatz und auch nicht am Check-In-Rondell stehen bleiben.

Parkplatz & Notfallshuttle

Ein Orga-Shuttle vom Parkplatz aus gibt es leider nur in Ausnahme- und/oder Notfällen. Wenn ihr eine solche Ausnahme seid, weil ihr bspw. aus medizinischen Gründen Hilfe benötigt, dann kontaktiert uns im Vorfeld per Email (oder spätestens auf der Con in Person). Wir helfen gerne.

Es gibt einen dem Gelände sehr nahen Schotterparkplatz. Auf diesem ist das Parken erlaubt für:

- Sprinter, LKW etc. **ab 3,5 Tonnen aufwärts**
- PKW mit Parkausweis für Behindertenparkplätze.

Anhänger dürfen nicht auf dem Schotterparkplatz abgestellt werden. Sie müssen ebenfalls auf den allgemeinen Parkplatz.

Abreise

Wir werden jedes Jahr mehr - das ist toll!

Das bedeutet aber auch mehr Chaos bei der An- und vor allem der Abreise.

Daher haben wir uns folgendes überlegt:

1. Bitte baut euer Lager vollständig oder zumindest, so weit es irgendwie möglich ist, ab.
2. Sobald das gemacht ist, setzt ihr euch bitte mit der Orga eurer Lagerwiese in Verbindung. Diese wird am Sonntag klar erkennbar und ansprechbar sein. Pro Zeltwiese werdet ihr mindestens eine, meistens zwei Personen finden.
3. Nach erfolgreicher Lagerplatzabnahme erhaltet ihr ein Token.
4. Das Token erlaubt euch, mit dem Auto das Gelände befahren zu dürfen. Ohne Token könnt ihr natürlich jederzeit zu eurem Auto und den Parkplatz verlassen, aber wir werden euch nicht ohne Token auf das Gelände fahren lassen!
5. Bitte verabschiedet euch, **bevor** ihr das Auto holt. Da der Platz begrenzt ist, soll das Auto so kurz wie nur möglich auf dem Gelände stehen. Dann geht es für alle schneller.

Es ist natürlich auch möglich, alles für ein Auto/einen Hänger/einen Transporter abzubauen, dieses Auto dann zu holen, vollzupacken und wieder wegzufahren, und dann den Rest des Lagers weiter abzubauen. Auch das wird über ein Token geregelt!

Wir werden ab 9 Uhr morgens bereitstehen, um eure Lager abzunehmen. Wenn ihr vorher weg müsst, dann sprecht das bitte unbedingt mit uns ab! Keinesfalls fahrt ihr bitte ohne Rücksprache mit uns "einfach auf's Gelände" und "macht euer Ding", weil "das geht schon klar", denn "ist ja noch keiner da" - solche Aktionen sorgen regelmäßig dafür, dass viel Frust und noch *mehr* Wartezeit entsteht.

Zuletzt möchten wir um euer Verständnis werben: Es wird definitiv zu Wartezeiten kommen, alleine schon, weil die Wege es nicht hergeben, dass ca. 1.000 Larper (Ja...) innerhalb von 4-5 Stunden gleichzeitig da lang fahren. Außerdem sind wir nicht perfekt und machen auch mal Fehler. Wir sind allesamt Ehrenamtler:innen und freuen uns, wenn ihr entspannt bleibt und mögliche Staus mit Fassung tragt :).

Fotos & Videos

Offizielle Orga-Fotografen

Dieses Jahr macht wieder Rico von Aloha Airbrush ([instagram](#), [facebook](#)) für uns Fotos.

Außerdem sind Robert und Jessi ebenfalls dabei und fotografieren im Orga-Auftrag.

Vielen Dank, Rico, Robert und Jessi!

Wie immer gilt: Wenn ihr nicht auf einem Foto sein möchtet, dann teilt uns das einfach mit.

Wir fotografieren dann einmal euer Gesicht und werden nach der Grenzwaicht Bilder, auf denen ihr klar und eindeutig erkennbar seid, löschen.

Bezüglich Bilder von Kindern: Wir werden Bilder, wo vorrangig bzw. ausschließlich Kinder drauf sind, nach der Con in einer gesonderten Galerie den Eltern (und nur den Eltern) zugänglich machen.

Sollten Kinder doch einmal auf einem Gruppenbild Teil der Kulisse/Szenerie sein, dann kann es sein, dass das Bild auch in der normalen Galerie zu sehen ist. Wenn ihr das gar nicht (für euer Kind) möchtet, dann meldet euch bitte proaktiv bei uns!

Private Fotos und Videos

Bitte beachtet: Solltet ihr private Fotos machen, dann beschränkt euch bitte auf die eigene Gruppe. Wir möchten keine Handys, Kameras o.ä. auf dem Turnierplatz, in der Marktgasse und so weiter haben – halten euch aber natürlich nicht davon ab, eure eigene Gruppe munter zu fotografieren :).

Bitte seht insbesondere davon ab, privat angefertigte Bilder oder gar Videomaterial von der Grenzwaicht zu veröffentlichen, insbesondere ins Internet zu stellen, vor allem dann, wenn ihr nicht die explizite Erlaubnis aller abgebildeten Personen habt!

Influencer

Wenn ihr für einen Youtube-Kanal oder ein anderes, vergleichbares Format Aufnahmen anfertigen möchtet, sprecht uns bitte vorher an. Wir sind grundsätzlich offen dafür, möchten euch aber im Vorfeld einmal kennenlernen und die "Dos und Don'ts" unserer Veranstaltung mit euch besprechen.

Wir legen Wert auf Datenschutz und Privatsphäre, die Grenzwaicht ist trotz der Größe eine geschlossene Veranstaltung. Wir vertrauen darauf, dass ihr diese Werte teilt.

Informationen zum Platz

Allgemeines

Wir sind zu Gast auf einem Pfadfinderplatz. Das bedeutet unter anderem, dass wir auf Naturschutzgebiete (wir befinden uns in einem) Rücksicht nehmen müssen. Wir haben den Altenberg exklusiv gemietet, wenn ihr Tourist:innen seht, weist uns als SLs auch ruhig darauf hin, wir klären die Gäste dann auf und bitten sie, uns in Ruhe weiterspielen zu lassen.

Beleuchtung

Wir stellen große Teile der Beleuchtung, aber freuen uns über jedes Lager, das den eigenen Weg entlang unterstützen kann und Beleuchtung stellt! Wir laden herzlich ein, den Weg vor der eigenen Tür auszuleuchten.

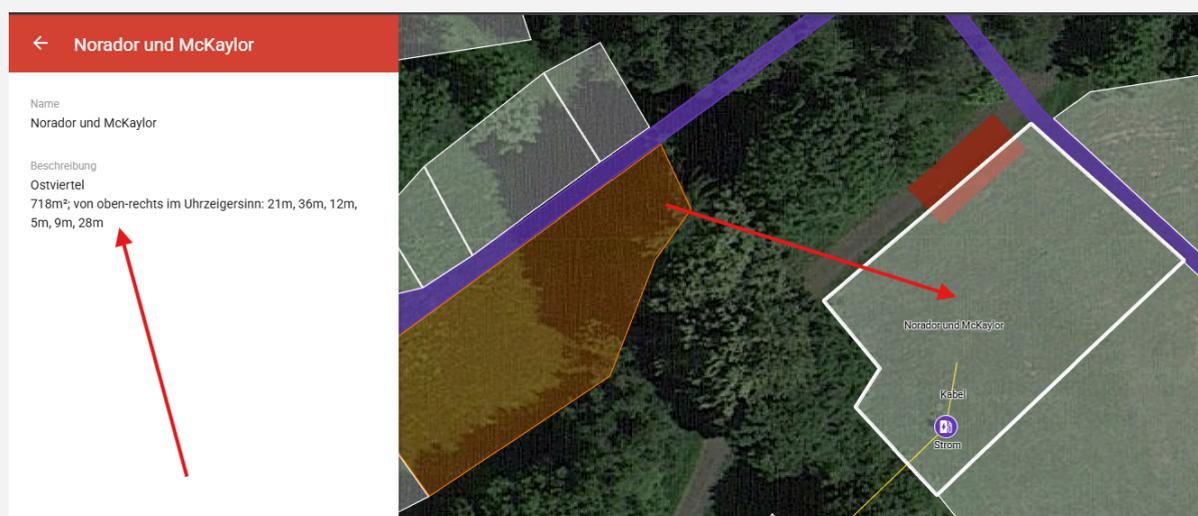
Lagerplanung

Update, 27.04.2025: Die Lagerplanung ist nun veröffentlicht. Wir haben das Gelände in die Bereiche "Nordviertel", "Markt" (mit Taverne), "Mitte", "Südviertel", "Ostviertel", "Händlerviertel & Gesocks" sowie die Turnierwiese unterteilt. Daran könnt ihr euch grob orientieren. Die exakten Abmaße und Quadratmeterzahlen sind ebenfalls eingetragen.

Wenn vor Ort mal ein Meter auf zwei nicht genau passt, dann sind die Satellitenbilder alt und wir müssen improvisieren. Das hat bisher aber immer gut geklappt.

Die Lagerplanungskarte gibt's hier: [Zur Karte](#)

Klick eure Lagerfläche einmal an, um die genauen Abmaße und Quadratmeterzahlen zu erhalten:



Alternativ könnt ihr auch das Menü auf der linken Seite nutzen, um das jeweilige Lager zu finden. Auch dieses könnt ihr anklicken:



Bei Fragen - grenzwacht@engonien.de :)

Spielgebiet

Das Spielgelände erstreckt sich nur bis zum Waldrand. Das Forstamt hat uns aufgefordert, den Wald zu diesem Zeitpunkt nicht zu betreten, weil wohl mehrere Wildtiere zu dieser Zeit sich mit der Erzeugung neuer Wildtiere beschäftigen und dabei nicht gestört werden wollen.

Brennholz

Wir stellen kein freies Brennholz zur Verfügung, Ihr müsst also entweder selber Holz mitbringen oder euch von dem geringen Vorrat bedienen, den die DPSG zur Verfügung stellt. Holz selber im Wald zu schlagen ist vom Forstamt aus strengstens verboten!

Brennholz, das ihr nicht verbraucht habt und nicht wieder mitnehmt, könnt ihr gerne auf den Holzstapel am Check-In werfen.

Feuerstellen & Brandschutz

Folgendes gilt grundsätzlich:

- Feuer dürfen nicht unbeaufsichtigt abgebrannt werden – es ist eine Brandwache zu bestimmen.
- An jeder Feuerstelle sind geeignete Löscheräte (z.B. Schaufel, Löscheimer) und ausreichende Löschmittel (Wasser, Sand) zu platzieren.
- Alle Feuerstellen haben so aufgebaut zu werden (Hitzeschild/Abstand), dass das Gras nicht beschädigt wird.
- Neue Feuerstellen dürfen nicht ausgehoben werden, also keine Öffnung der Grasnarbe.
- Feuerkörbe/-schalen/-wasauchimmer dürfen maximal 60 cm breit sein.

Da hier sehr strikte Regeln durch das Forstamt vorgegeben werden, müssen und werden wir rigoros durchgreifen.

Müllcontainer, Essensreste/Refood

Wir werden vor Ort einen Müllcontainer für Restmüll aufstellen. Den findet Ihr nahe des Bauholzlagers; auf der Anfahrt zum CheckIn fahrt Ihr daran vorbei, ODER auf dem Schotterparkplatz. Bringt euren Müll bitte dorthin, bevor ihr fahrt. Bitte stellt euren Müll nicht einfach irgendwo hin – *wir* sind nämlich die Deppen, die den dann nachher wegräumen müssen. Ist ein paar Mal passiert, bestimmt nicht in böser Absicht, aber wäre super, wenn das nicht nochmal passieren würde.

Es gibt Refood-Tonnen von der DPSG für eure Lebensmittelreste (natürlich ohne Verpackung!). Diese findet ihr in der Regel am Toilettenhäuschen am Check-In. Wenn sie da nicht zu finden sind, sprecht uns bitte an, und wir schauen, was wir tun können. Manchmal räumen übereifrige Pfadis die nämlich weg ;).

Rauschmittel: Alkohol, Cannabis und Zigaretten

Gemäß Zeltplatzordnung der DPSG ist der Konsum von Cannabis und Hartalkoholika auf dem Platz verboten.

Legale Rauschmittel, also Alkohol und Zigaretten (und auch Cannabis), erfordern aufgrund ihrer berauschenden Wirkung einen bewussten und rücksichtsvollen Umgang.

Daran möchten wir euch nochmal erinnern, insbesondere, wenn es um Dritte geht.

Nehmt bitte Rücksicht darauf, wenn jemand keinen Alkohol annehmen will, auch ohne Nachfragen. Wenn ihr merkt, dass jemand vom Qualm/Rauch einer Zigarette gestört wird, dann haltet bitte Abstand, erst recht, wenn ihr darum gebeten werdet.

Bitte denkt daran, dass auf der Grenzwacht Kinder sehr willkommen sind. Nehmt Rücksicht auf unsere jüngeren Gäste, indem ihr in der Nähe von Minderjährigen nicht raucht und nicht übermäßig trinkt.

Weiterhin ist in Rheinland-Pfalz das Rauchen in öffentlich zugänglichen Zelten gesetzlich untersagt. Bitte denkt daran, wenn ihr in der Taverne (oder vergleichbaren Orten) sitzt.

Sanis

An den Hauptspieltagen Freitag und Samstag haben wir tagsüber auch das lokale DRK vor Ort, die euch betreuen und helfen, wenn ihr gesundheitliche Probleme habt.

Aber auch zu allen anderen Zeiten haben wir natürlich orga-eigene Sanitäter:innen, die immer für euch bereitstehen. Sagt einfach Bescheid, einer SL mit Funke, bei der Taverne oder über das Notfalltelefon. Wir kümmern uns dann um eure medizinische Erstversorgung.

Intime-Informationen

Vorläufiger Zeitplan (wie immer ohne Gewähr)

STAND: 09.04.2025

DIESER ZEITPLAN IST UNVERBINDLICH UND ENTHÄLT NICHT ALLE SPIELANGEBOTE DER GRENZWACHT! VOR ORT GIBT ES AUSHÄNGE UND HINWEISE IN DER MARKTGASSE!											
LEGENDE --->											
OT Termine Adel & Volk Volk & Adel Turnier Orga											
	Mittwoch	Donnerstag			Freitag			Samstag			Sonntag
	Turnierplatz	Theater	Taverne	Turnierplatz	Turnierplatz	Taverne	Turnierplatz	Turnierplatz	Taverne		
9 - 10				Turnieranmeldung @Herolde	Knappentraining/ Wehrtauglichkeit			Knappentraining/ Wehrtauglichkeit		Platzabnahme ab 9 Uhr	
10 - 11		Check In öffnet @Checkin					Einreiten				
11 - 12											
12 - 13				Helmschau			Tjost			Kinderplot	
13 - 14				Fußkampf							
14 - 15											
15 - 16				Buhurt							
16 - 17	Frühreise						Heimholzen?				
17 - 18											
18 - 19											
19 - 20			SL-Ansprache & Time-in		Ritterrunde @Yddland-Baldachin			Siegerehrung		Ende Diebesplot	
20 - 21											
21 - 22		Willkommen vom Ausrichter @Yddland	Check in schließt @Checkin	Beginn Diebesplot			Maitanz				
22 - 23											

Wir werden dieses Jahr definitiv wieder den Zeitplan als großes Holzschild in der Marktgasse aufstellen! Infos zum Tavernenturnier und Zeitplan findet ihr beim Punkt Taverne

IT-Setting

Das Fürstentum Yddland - Gastgeber der 29. Grenzwacht im Blühmond 27 n.B.

Wenn im Blühmond 27 nach Berard (n.B.) die Grenzwacht zum 29. Mal ausgetragen wird, geschieht dies zum ersten Mal auf yddländischem Boden.

Yddland - kurz und knackig

Staatsform:	Fürstentum (unabhängig seit 13 n.B.)
Staatsoberhaupt:	Tassilo II. von Yddland (Vertreten durch Prinzregent Tassilo I.)
Verwaltung:	Prinzregent und Kronrat (Vorsitz: Kanzler Alfred Gerdenwald)
Hauptstadt:	Berardsport (ca. 18.000 Einwohner)
Heraldik:	Fürstliche Farben Grün-Schwarz, Wappenbild: Doppelblattaxt
Religion:	Siebenglaube (vorherrschend) und Ahnenglaube (vereinzelt)

Die Yddländische Lehenpyramide

Yddland setzt sich aus drei Hierarchieebenen zusammen: Aus dem - zumeist unfreien - Volk, dem Adel sowie dem Hochadel. Das Volk bildet die mit Abstand größte Gruppe. Dieses ist durch einen Lehnseid an ihren Lehnsherrn gebunden. Die Ritter als Adel wiederum verpflichten sich, ebenso wie der Hochadel, zu lebenslangem Schirm und Schutz gegenüber

ihren Vasallen. Mehr zu Land und Leuten erfahrt ihr hier: Den einen oder die andere werdet ihr sicherlich schon einmal gesehen haben...

<https://www.yddland.de/index.php/leute-neu>

Lage und Regionen

Das Fürstentum Yddland ist die größte **Insel** des nord-mittelländischen Drachenmeeres. Es besteht seit der Lehensreform 18 n.B. aus den **Kronlanden** (also der Insel selbst) sowie den **Festlandbesitzungen**.

Die sieben Regionen Yddlands verteilen sich wie folgt: Die Kronlande bestehen aus dem Vikariat **Moosgrund**, der Baronie **Alsân**, der Vogtei **Norderforst** sowie der arkanen Sonderrechtszone **Feenwald**.

Die auf dem Festland verteilten Regionen sind die Vogtei **Korjak**, das Vikariat **Tarnow** und die Baronie **Orkenstein-Süd**.

Alsân liegt im Osten der Kronlande und wird auch oft als Kornkammer Yddlands bezeichnet. Seit vielen Jahren ist Gedron Halbelf Baron von Alsân. An seiner Seite steht Wulfgar von Rûden als Ritter von Altenbrück, sowie Carolina Jäger als oberste Arkanrätin Yddlands. Über die Alsâner sagt man allgemein, dass sie eher ruhig und bedacht sind. Doch wenn es zu kriegerischen Auseinandersetzungen kommt, sind es vor allem die alsâner Bogenschützen, die bis über die Landesgrenzen hinaus bekannt sind. In Alsân dient zudem der erfahrenste Veteran Yddlands, Bârgon Fuxfell.

Im Norden der Insel liegt **Norderforst** mit seinen Ritterlehen Eschenweiler und Klingenwacht. Die Vogtei Norderforst ist von großen Wäldern und Flüssen durchzogen, ganz im Norden liegt die Stadt Seehaven. Herr von Norderforst ist Vogt Victor an Sion, sein Lehnsmann ist Elias an Arden, Ritter von Eschenweiler und Klingenwacht. In Klingenwacht ist auch der Siebengötter Orden der Tecaten um Priester Navar an Saja beheimatet, denen Elias an Arden und seine Frau Klara von Rosenstein dort einen Hof verpachtet haben.

Im Nordosten der Mittellande befindet sich die yddländische Festlandbesitzung **Korjak**, angrenzend an das Königreich Normont. In der korjaker Hauptstadt Gandershang befindet sich auch die Kanzlei Yddlands. Der Vogt von Korjak, Alfred Gerdenwald, ist gleichzeitig auch Kanzler Yddlands. Der größte Teil Korjaks, die sogenannten Wehrhoheiten, ist von Wiesen und Weiden durchzogen, beherrscht von den großen Rinderherden. Angeblich stammt auch der beste Port Yddlands aus Korjak.

Ganz im Osten der Wehrhoheiten hat Joachim Holzbrenner, Ritter von **Rothenau**, sein Lehen. An seiner Seite stehen seine Frau Helena von Rothenau und sein Vetter und Hauptmann Anshag Holzbrenner.

Inmitten der Mittellande, angrenzend an die Orklade und Bretonien, liegt die Baronie **Orkenstein-Süd**. Die Provinz ist nahezu komplett von tiefen, dunklen Wäldern bedeckt. In Orkenstein kann man davon ausgehen, dass jeder Mann und jede Frau wehrfähig ist, um der allgegenwärtigen Bedrohung durch die Orks standhalten zu können. Angeführt werden die Soldaten an der Front von Konrad Reinhard, Ritter von Lingmars End und Hauptmann Kunwulf Felsenhauer. Lehns herr Orkensteins ist Baron Balduin von Burgbach-Orkenstein,

der mit seiner Frau Baronin Katalina von Burgbach-Orkenstein, die ebenfalls Lordkonsulin Bretoniens ist, in Dunkelbach residiert.

Ort der diesjährigen Grenz wacht

Das im Süden und Westen der Kronlande gelegene Vikariat **Moosgrund** dient der diesjährigen Grenz wacht als Austragungsort. Es ist die größte Region der Insel, in der auch die yddländische Hauptstadt Berardsport mit ihren knapp 18.000 Einwohnern liegt. Nahegelegen findet sich ebenso die Fürstenburg Gelblich wieder. Nicht weit nördlich von Burg Gelblich wird das Turnier auf einer großen Wiese ausgetragen werden. Die Burg bietet nicht nur einen herrschaftlichen Anblick, sie ist auch Sitz der Fürstenfamilie inklusive Fürst Tassilos II. von Yddland.

Die zahlreichen Auen sowie hügeligen Flusstäler Moosgrunds sind ideal geeignet für die Schafszucht und Fischerei, für welche das Vikariat bekannt ist. Wer mehr über Moosgrund erfahren will, fragt entweder den Kanzler (davon raten wir eher ab) oder liest hier nach:

<https://www.yddland.de/index.php/die-kronlande/moosgrund>

Diplomatische Beziehungen

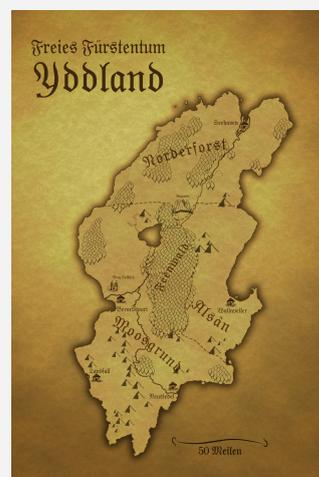
Das Fürstentum Yddland hat in den letzten Jahren seine diplomatischen Beziehungen erfolgreich ausgebaut. Zuvörderst besteht ein unzerbrechlicher Bruderbund mit dem Königreich Bretonien. Zudem verbindet Yddland eine langjährige Freundschaft mit dem Königreich Norador. Nicht nur im Land der Lesathen, bekennt sich Yddland stolz als Streiter der Luxuniten.

Insbesondere in der jüngeren Vergangenheit wurden die Beziehungen zu zahlreichen anderen Reichen intensiviert. Zu nennen sind das Königreich Galladoorn, das Phönixreich sowie die Baronie Westerhold.

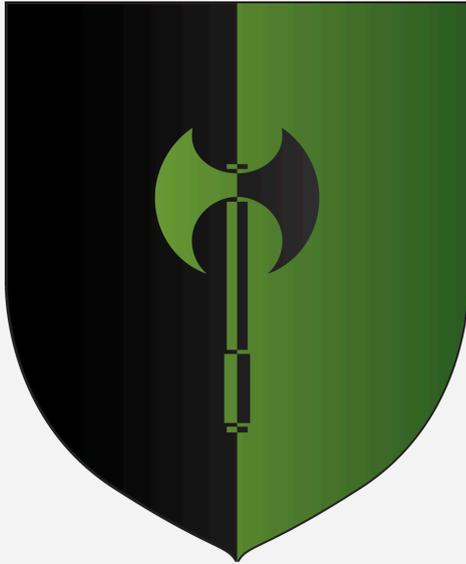
Yddland ist seit einigen Jahren Ausrichter des Turniers auf der Grenz wacht. Nach erfolgreichen Jahren wurde beschlossen, die diesjährige Grenz wacht in Yddland selbst stattfinden zu lassen.



Geographische Lage Yddlands



Die Kronlande



Heraldisches Wappen Yddlands



Vollwappen Yddlands

Turniermodalitäten

Die Modalitäten des Turniers auf der Grenz wacht 2025 findet ihr hier: [Turnierleitfaden Grenz wacht 2025](#).

Der Götterschrein

Dieses Jahr steht das Turnier unter dem Schutz der engonischen Göttin Lavinia und des yddländischen Gottes RiaDugora und steht ganz im Zeichen des ehrbaren Handwerks.

Der Götterschrein ist direkt am Turnierplatz zu finden und ist wieder gewachsen!

Lazarett

Während des Turniers wird am Götterschrein ein Lazarett bereitgestellt - die Götter mögen verhüten, dass jemand beim sportlichen Turnierstreit stirbt! Heilkundige sind ausdrücklich eingeladen, sich dem Lazarett anzuschließen.

Handwerkskurse

Das ehrbare Handwerk lässt es sich nicht nehmen, einige Kurse anzubieten:

- Fr 10:00-11:00 "Zinngießerei" (bei Godons Zinngießerei)
- Fr 10:00-11:00 "Nadelbinden im Oslostich"
- Fr 10:00-11:00 "Fingerhäkeln"
- Fr 17:00-18:00 "Geschickt gestickt und clever geflickt"
- Fr 17:00-18:00 "Fechtkurs (Einhandschwert und Buckler)" - Schwert und Buckler müssen mitgebracht werden!
- Fr 17:00-18:00 "Geldbeutel aus Leder herstellen"

- Sa 10:00-11:00 "Kerzen rollen"
- Sa 14:00-15:00 "Kuchenbacken auf der Turney" (Ort: Bernharts Küche)

Material wird gestellt, Vorkenntnisse nicht nötig. Achtung: Für den **Fechtkurs** müsst ihr Einhandschwert und Buckler mitbringen.

Die Anmeldephase zu den Kursen ist leider vorbei.

Spontane Anmeldungen können ggf. vor Ort direkt mit den Kursgeber:innen besprochen werden, aber falls alle Plätze schon belegt sind, habt ihr leider Pech gehabt.

Die Marktgasse

IT-Händler:innen

Hier könnt ihr Ware und Dienstleistungen gegen IT-Währung, also Kupfer, Silber und Gold, erstehen:

- Handelskontor Breitner
- Zum rostigen Seepferd
- Die Barlisade
- Kekse aus Argeste
- Die Flammentänzerin Skadi bestaunen
- Das Kaffee zum hinckenten Ainhorn
- Die schwankenden Schwestern
- Fuchs und Schwartz GmbH
- Schneider Cleves Handwerker
- Der Holzerpel
- Bachenberger Seegurke
- Wolle, Leder und so Zeug
- Rätzel und ihre Gaukler
- Der famose Süßigkeitenstand mit den famosen Zuckerbäckern
- Der Schwarze Kater und der Alte Hase
- Handelshaus Rothfeder
- Feines aus Mallen`Dor
- Die Familie Hafer
- Das Cafè zum frühen Vogel
- Der Wallwyk-Händlerstand
- Das Schwitzzelt/Sindris Halle
- Der Zuber!
- Das Café "Zum frühen Vogel" sowie "Tuk Trollfuss - Handelswaren & Dienstleistungen aller Art"
- Familie Ackergold

OT-Händler:innen

Hier gibt's Waren und Dienstleistungen gegen echtes Geld, also harte Euros, zu kaufen:

- Gefellt, alles Mögliche rund ums Mittelalter
- Wyvern, Larpwaffen und -ausrüstung
- Zerberus Arts, Larpwaffen
- Godon's Zinngießerei, überraschenderweise Zinnabzeichen ;)
- Die Metwabe
- Pfeilreparatur Michael Lessner
- Mr. Magorium's Wunderladen – Träume, Wunscherfüllungen, Mietbare Dienste, Vermittlungen von Personen sowie diverser Schnickschnack gegen Kupfer, und Flohmarktartikel sowie gelaserte bzw. lasergeschnittene Ware gegen Euro.
- Bleymann's Messer und Zinn (Ronn Schlieker)

Kinderplot

Natürlich wird es auch dieses Jahr auf der Grenzacht wieder einen Kinderplot geben. Dieses Jahr haben wir uns wieder etwas Neues ausgedacht, um die kleinen Nachwuchs-Larper für ein paar Stunden zu beschäftigen: In der sogenannten "Heldenschule" können sich die Kinder spielerisch mit mehreren Aspekten des LARP auseinandersetzen und im sicheren Rahmen Verschiedenes ausprobieren: das sichere Kämpfen, die Darstellung von Alchemie, das Anwenden von Mitteln der Heilkunde und viele weitere Stationen.

Der Kinderplot findet dieses Jahr am **Samstag** statt. Beginn ist um **10:00 Uhr** und dauert **ca. vier (4) Stunden**. Treffpunkt ist am **Amphitheater** (unterhalb des Orgaplex / im Norden der Karte). Der Kinderplot ist auf Kinder im Alter **zwischen 6 und 12 Jahren** ausgelegt.

Im Rahmen des Plots werden die Kindergruppen zwar stets durch zwei Erwachsene pro Gruppe begleitet, dies ist aber nur ein Kinderprogramm, keine Kinderbetreuung. Die Aufsichtspflicht liegt nach wie vor bei den Eltern. Bitte begleitet euer Kind, wenn ihr ihm nicht zutraut, länger mit einer kleinen Gruppe Kinder und zwei Erwachsenen alleine unterwegs zu sein.

Solltet ihr während des Kinderplots ein Anliegen haben, könnt Ihr uns von einer Grenzacht-SL anrufen lassen. **Bitte fragt nach Daniel oder David/Dee**. Wenn ihr keine Orga mit Funke auf Anhieb findet, dann geht in die Taverne und sprecht die Thekenkraft an. Dort ist immer eine Funke.

Wir werden den Kids während des Kinderplots Wasser zur Verfügung stellen, haben aber nicht für alle Kinder Trinkgefäße! Darum gebt eurem Kind unbedingt ein Gefäß mit, und bestenfalls auch einen kleinen Snack für Zwischendurch. Denkt auch an eine passende Kopfbedeckung, falls die Sonne knallt oder der Regen prasselt!

Tanzen

Disclaimer: Wenn wir von "Herr" und "Dame" sprechen, sind die jeweiligen Rollen bei einem Tanz und nicht die Geschlechter gemeint.

Was wäre ein Volksfest ohne Folklore und Tanz? Wir freuen uns sehr, auch in diesem Jahr wieder mehrere Gelegenheiten zum Tanz anbieten zu können.

Um das Tanzprogramm auf die Beine zu stellen, haben wir erneut tatkräftige Unterstützung von [Saltatio – Historisches Tanzen Aachen e.V.](#) Sie leiten die Tänze und bieten sowohl öffentliche als auch private Trainingseinheiten an.

Tanztraining

Öffentliche Trainings

Wer noch gar nicht getanzt hat oder die Tänze noch einmal üben will, ist herzlich bei den öffentlichen Trainings willkommen. Diese finden wie folgt statt:

Freitag

- 10:00 – 11:30 Uhr
- 14:00 – 15:30 Uhr

Samstag

- 14:30 – 15:30 Uhr

Die öffentlichen Trainings finden im **Amphitheater** statt.

Private Trainings

Die Tanzmeisterin ist gerne bereit, private Übungen anzuleiten, gerne auch im eigenen Lager. Die präferierte Zeit dazu ist am Samstag, zwischen 10:00 Uhr und 14:00 Uhr. Nach individueller Absprache sind aber auch Trainings zu anderen Zeiten möglich.

Für alle: Der Maitanz am Samstag

Dieser startet direkt im Anschluss an die Siegerehrung des Tjosts auf der Turnierwiese. Gestartet wird mit einem Eröffnungstanz um den Maibaum. Der **Eröffnungstanz** ist eine Besonderheit: Es gibt bei diesem Tanz eine maximale Anzahl an Tänzer:innen. Wer den Eröffnungstanz mittanzen möchte, meldet sich bitte während der öffentlichen Tanztrainings bei der Tanzmeisterin. Dabei gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

Alle anderen Tänze können natürlich von allen getanzt werden. Wir hoffen, wieder auf der gesamten Turnierwiese das Tanzbein zu schwingen. Dabei wird die Tanzmeisterin jeweils während des ersten Durchgangs die Tanzschritte ansagen. Hier die vorläufige Tanzliste für den Maitanz am Samstagabend:

1. Eröffnungstanz um den Maibaum

2. Pavane d'Honneur
3. Traubentritt
4. Blaue Flagge
5. Tourdion
6. Fröhlicher Kreis
7. Pferdebranle (in der Reihe)
8. Korobushka
9. Gallopede
10. Chapelloise
11. Schiarazula
12. Erbsenbranle
13. Indian Queen
14. Queens Jig
15. Candles in the Dark

Als Hilfestellung haben wir euch eine [Youtube-Playlist](#) zusammengestellt, zusätzlich findet ihr [hier](#) fast alle Tanzbeschreibungen.

Für Fortgeschrittene: Der Lichtertanz am Freitag

Zusätzlich zum Maitanz am Samstagabend findet dieses Jahr am Freitag, voraussichtlich von 18:30 Uhr bis etwa 20:30 Uhr, der Lichtertanz statt. Für diesen treffen wir uns im Amphitheater. Er richtet sich an alle, die schon etwas mehr Erfahrung im historischen Tanzen mitbringen. Es werden Tänze aus dem gesamten Repertoire von Saltatio getanzt, und konkrete Wünsche für die Tanzliste können im Vorfeld an die Tanzmeisterin gerichtet werden. Diese erreicht ihr entweder im Engonien-Discord (@Tamara_Johanna) oder vor Ort intime.

Die Taverne: Schwarzer Kater, Alter Hase, Zuber!

Kurz und knapp: Der Schwarze Kater ist auf Reisen und sammelt dabei gelbliche Dinge!

Alle Infos direkt aus erster Hand vom Tavernenteam:

“Auch in diesem Jahr freut sich das Kater-Team wieder darauf, euch doppelt und dreifach einzuschenken. Unseren Eingang findet ihr diesmal **unterhalb der Turnierwiese**. Dort öffnen wir von Donnerstag bis Samstag unsere Pforten für euch!

Tagsüber ab Vormittag laden wir euch ein, euch mit frischem Kaffee und Tee aufzuwärmen oder falls gewünscht, bieten wir auch alkoholhaltige Getränke an. Außerdem zeigt euch Goya beim "allmorgendlichen" Katzenyoga gerne ein paar entspannende Rückenübungen.

Bitte denkt daran: Der Ausschank erfolgt ausschließlich in eure eigenen Krüge und der Verzehr wird über Kerbhölzer abgerechnet. Diese kauft ihr wie üblich an Theke 1, direkt beim Reinkommen. Schnapsmünzen können erspielt und ertauscht werden.

Meldet euch dort auch gerne zum alljährlichen Tavernenwettstreit an (Adelstitel nicht vonnöten) und gewinnt tolle Preise!

Ebenfalls wird der Zuber direkt neben der Taverne sein, damit man auch beim Baden mit ausreichend Getränken versorgt ist.

Am Abend lassen wir dann die Zugbrücke zum Hinterhof und zur Theke 2 runter, wo warm prasselnde Lagerfeuer und eine erweiterte Getränkekarte (!!verhaltet euch dort und damit bitte verantwortungsbewusst !!) auf euch warten.

Lauscht den Klängen der Barden, lasst euch in der Roten Jurte von Jaza die Zukunft vorhersagen, holt euch einen Schnaps, besucht das verborgene Hinterzimmer oder leiht euch Würfel- oder Kartenspiele.

Wir freuen uns auf euch
Euer Schwarzer-Kater-Team!

PS.: Der Kater ist für euch da und vermittelt, wenn ihr euch unwohl mit etwas oder jemandem fühlt oder es Streitigkeiten gibt. Solltet ihr etwas verlieren/finden, kommt gerne zum Kater, wir bewahren auch noch Fundsachen vom letzten Jahr für euch auf.

PPS.: Geht nicht zur Weißen Katze, die stinkt!!

Zeitplan Tavernenprogramm

Donnerstag: Eröffnung um 20 Uhr

Freitag:

- ab Morgens: Anmeldung Beleidigungsfechten und Helmholzen
- Morgens: strecklicher Katzenjammer und Kaffee
- Mittags: Zwiebelolympiade
- Nachmittags: Krugschau

Samstag:

- Morgens: strecklicher Katzenjammer und Kaffee
- Mittags: Beleidigungsfechten
- Nachmittags: Helmholzen (auf der Turnierwiese)
- Abends: offene Bühne (jeder darf sein Talent vorstellen)

Auf Anfrage:

- Zubertermine ab Timeln, Vergabe erfolgt durch Zuberpersonal
- Schnapsverkostungen
- Würfel/Kartenspielverleih
- Teezeremonien mit Goja
- Handlungen bei Jaza

Das Helmholzen

Das vielleicht traditionsreichste Spiel der Grenz wacht, das Helmholzen, wird auch dieses Jahr wieder angeboten! In Grundzügen ähnelt es dem Rugby: Zwei Teams mit jeweils fünf Spieler:innen nehmen in der eigenen Hälfte des Spielfelds Aufstellung. Am äußersten Rand jeder Spielfeldhälfte ist ein Helm (Darum "Helm") auf einen niedrigen Pflock (darum "Holzen") gesetzt und es gilt, den Helm des gegnerischen Teams vom Pflock weg und auf den Boden zu befördern. Ist der Helm am Boden, ist die Runde vorbei, es gibt einen Punkt für das Team, das den Helm auf den Boden befördert hat, und es wird sich neu aufgestellt. Je nachdem, wie viele Teams sich anmelden, wird solange gespielt, bis ein Team 3 bzw. 5 Punkte errungen hat.

Wie viele den Helm des Gegnerteams angreifen und wie viele den eigenen Helm verteidigen, ist jedem Team selbst überlassen. Darüber hinaus gibt es keine IT-Regeln! Es darf diskutiert, bestochen, gemeckert, gepöbelt werden, bis der Heiler kommt.

Achtung: Damit nicht auch der Sani kommt, folgender Hinweis

Es handelt sich um ein sehr körperliches Spiel. In der Vergangenheit hatten wir bereits Blessuren wie ausgekugelte Gelenke, Prellungen und natürlich blaue Flecken. Ihr nehmt das in Kauf, wenn ihr beim Helmholzen mitmacht! Natürlich gilt auch hier, dass die Teams sich bitte OT vor der jeweiligen Runde einmal absprechen, was okay ist und was gewünscht ist. Ihr seid alle erwachsen (also - mindestens volljährig) und könnt miteinander reden ;).

Es geht nicht ums Gewinnen, sondern um ein schönes Spiel!

Wer mitmachen will, kann sich in der Taverne dazu anmelden und einfinden - sowohl als Teil einer Gruppe oder auch als Einzelperson - fünf Einzelne werden dann zu einer Mannschaft gruppiert.

Dass die Teilnahme am Helmholzen nur nüchtern(!) erlaubt ist, müssen wir bestimmt nicht nochmal extra erwähnen ;).

Das Bogenschießen

Dieses Jahr findet leider kein Bogenschießturnier statt.

Das Turnier der Schatten (Diebesspiel)

Am großen Tag des Turniers treffen sich im Lichte des Tages Helden, Ritter und Edle, um sich in Tugenden und Stärke miteinander zu messen.

Doch des Nachts, wenn die Edlen ihre kostbaren Weine teilen und sich ihre Heldentaten erzählen, ist es nicht ruhig auf dem Turnierplatz. Zwischen den Zelten sieht man Gestalten huschen, und Andere treffen sich auf unbenannten Plätzen und unter unmarkierten Planen. Sie mögen Reisende sein, Knechte, Händler, Freie, Unfreie, oder einfach nur Volk, das von

den Feierlichkeiten angezogen wurde. Und heute Nacht, hier in diesem Festlager, erhalten sie das Angebot, sich ebenfalls zu messen.

Während die Helden ihre Stärke und ihren Mut beweisen, beweisen die Anderen ihren Geist und ihre Schläue. Die Ritter messen sich mit dem Schwert, die Anderen mit ihren Augen und Fingern. Der Einen Kunstwerk ist ihre Helmzier, die sie überall zeigen müssen, der Anderen Kunst ist unsichtbar.

Kommt zur Turney und findet selbst heraus, was es zu entdecken gibt. Nehmt die Herausforderung an, messt euch, siegt oder verliert, habt Spaß - aber lasst es niemanden sehen. Wenn es Ruhm ist, den Ihr sucht, dann seid Ihr bei uns falsch, aber vieles anderes mag es bei uns zu finden geben.

OT-Informationen

Es gibt einen Diebesplot!

Darüber hinaus gibt es dieses Jahr die Option für alle Charaktere, die sich für Geheimnisse interessieren, einen geheimen Schrein zu entdecken. Auch dafür benötigen wir eure Anmeldung, siehe oben!

Für das Turnier der Schatten wird es auch wieder unsere speziellen Diebesbeutel geben. Die sind rote Samtbeutel in einer von 3 Varianten mit 5 eingebrannten Kreisen. Solltet ihr davon noch welche besitzen, bringt sie bitte wieder mit und gebt sie bei der Anmeldung ab. Noch besser, ihr füllt sie gleich wieder und gebt acht, dass sie euch nicht entwendet werden 😊.

Das Ritterturnier auf der Grenzwacht

Modalitäten

Alle Informationen zum Turnier findet ihr hier: [Turnierinformationen](#)

Teilnehmer:innen

Eine IT-Liste aller Turnier-Teilnehmer:innen findet ihr hier: [Alle Turnierteilnehmer:innen der Grenzwacht 29](#)

Sonstiges

Hunde

Hunde sind auf dem Gelände leider nicht erlaubt.

Anreise als Tages- oder Wochenendgast

Bitte außerhalb des Geländes parken (nicht! auf dem Schotterparkplatz), gewandert in die Taverne kommen, Conbeitrag in bar entrichten und Einlassbändchen abholen. Feddisch.

Wo ist mein Ticket?

Wir versenden keine Tickets und auch keine Zahlungsbestätigungen.

Wir versenden aber Zahlungserinnerungen.

Kann ich mein Ticket verkaufen?

Natürlich kannst du dein Ticket verkaufen, das ist kein Problem. Halte dich bitte in diesem Fall an das folgende Vorgehen:

1. Die Person, die dein Ticket übernimmt, trägt sich auf der Warteliste ein.
2. Du informierst uns per Email (grenzwacht@engonien.de), dass du dein Ticket an jemand anderen überträgst, und nennst uns Vorname, Nachname und Email.
3. Damit gleichen wir die Wartelisteneinträge ab und ersetzen dann deine Anmeldung durch die von der Person auf der Warteliste.
4. Das Finanzielle regelt ihr bitte untereinander.

Kann ich mein Ticket zurückgeben?

Solange wir Personen auf der Warteliste haben, kannst du uns einfach per Email informieren. Dann erstatten wir dein Ticket in voller Höhe und vergeben deinen Platz an jemanden von der Warteliste.

Achtung: Wenn niemand auf der Warteliste steht, können wir den Betrag nach dem 01.04.2025 nicht mehr erstatten.