

Spielordnung

Eine Simulation mit 700 Personen benötigt ein umfassendes Regelwerk, damit diese gelingen kann. Die folgenden Regeln gelten für alle Schüler/innen im Schulhaus – also auch für Dich!



1. **Verantwortung für das Spielgeschehen:** SaW lebt davon, dass sich die Spieler/innen mit ihren Rollen identifizieren und selbständig sowie eigenverantwortlich handeln. Die Regierungen verantworten gegenüber der Weltöffentlichkeit ihre politischen und wirtschaftlichen Entscheidungen. **Jede Nation hat die Regierung, die sie verdient!**
2. **Aufsichtspflicht:** Aufsichtspflichtig sind die Lehrer/innen. Die Spielleitung ist dazu verpflichtet, schulordnungswidrige Vorkommnisse an die aufsichtführenden Lehrer/innen zu melden. Notwendige Maßnahmen werden von den Lehrer/innen nach §90 Schulgesetz getroffen und können, in Absprache mit der SaW-Spielleitung, eine „Umsiedlung“ in eine andere Nation oder sogar Verlegung nach „Guantanamo“ (Sekretariatsarrest) beinhalten.
3. **Anwesenheit:** Zu Beginn der ersten Spielphase stellen die aufsichtführenden Lehrer/innen die Anwesenheit fest und tragen fehlende Spieler/innen in die Tagebücher ein. **Erkrankte Spielleiter/innen melden sich bis 7:30 telefonisch im Sekretariat!**
4. **Der Zeitplan (SaW-Jahr) muss eingehalten werden:** Dies gilt selbstverständlich für alle – aber ganz besonders für die Regierung und die Waben- sowie Spielleitung.
5. **Die Besprechungsphasen / Arbeitsphasen sind einzuhalten:** Insbesondere die Regierungen beachten ihren Zeitplan wegen der hier oft sehr komplexen Zeitstrukturen und Ortswechsel
6. **Spielfeld:** Das gesamte Schulgebäude, bis auf das Urlaubszimmer („Malle“), ist Spielfeld – hier gelten die Rollenkarten. Der Schulhof und das Urlaubszimmer ermöglichen es den Spieler/innen „aus

der Rolle zu fallen“ - private, nicht-politische Kontakte sind nur hier möglich. Die Presse hat zwar Zutritt, darf hier gewonnene Informationen aber nicht verwenden. Vertragsabsprachen, -abschlüsse oder auch vorbereitende Gespräche hierzu sind aus diesem Grund außerhalb des Spielfeldes nicht erlaubt. Regelverletzungen können von der Presse jederzeit verwendet werden.

7. **Rollenkartenpflicht:** Alle Spieler/innen müssen zu jedem Zeitpunkt außerhalb der offiziellen Pausen ihr mit dem eigenen Namen und dem Namen der eigenen Nation versehenes ID-Kärtchen offen tragen, damit immer klar erkennbar ist, um wen es sich handelt. Ein Tausch nach Donnerstag ist nicht möglich. Nur die Spielleitung stellt neue ID-Kärtchen aus (kann z.B. nach Wahlen interessant werden) – und zwar erst am Ende der Phase 5 (= 6te Stunde) in der Bibliothek. Rollenwechsel sind schon im Vorfeld der Wahlenleitung zu melden.
8. **Passpflicht:** Die folgenden Gruppen benötigen einen Pass („Laufpässe“ über Regierung und Spielleitung), um die Nation zu verlassen:
 1. Arbeiter/innen - und zusätzlich hierzu auch einen klar formulierten Rechercheauftrag ihres Chefs bzw. einen „Hepp-und-weg-Schein“ von der Spielleitung;
 2. Chefs.
9. **Präsenzpflicht der Regierung:** Die Regierungen müssen arbeiten können und für ihre Firmen (Chefs und Arbeiter) ansprechbar sein. Die Regierungsbank in der Nation ist immer besetzt!
10. **Transparenz und Schriftform:** Das Spielgeschehen wird über mündliche Beiträge sowie Aushänge in den Nationen, auf Pressebrettern und auf den Gängen / in der Aula dargestellt. Produktivitätszahlen der Firmen sowie Namensnennung der Chefs und Arbeiter/innen gehören dazu.
11. **Verträge** sind nur dann gültig, wenn diese a) schriftlich vorliegen und b) von den beteiligten Regierungschefs und von der UNO unterzeichnet und gestempelt wurden.

Die Schulordnung und das Konfliktmodell („Umsion“) gelten weiterhin!