

## graue-Substanz Hausregeln - Version 4.0

Gültigkeit dieser Hausregeln:

Dem jeweiligen Spielleiter ist es bei Hausregel-Updates während einer laufenden Partie selbst überlassen, ob er die Regeln in der neuesten Version für seine Partie übernimmt. Sollte der SL sich für die Übernahme eines Updates entscheiden, so hat er unverzüglich seine Spieler zu informieren. Die Übernahme tritt in Kraft, sofern innerhalb einer Woche kein eindeutiges Nein von Seiten eines Spielers geäußert wird. Alle Hausregel-Versionen, nach denen auf gS gespielt wird, sind den Spielern zugänglich zu machen.

Sinn und Zweck dieser Hausregeln ist es, das bekanntlich ja nur auf das Brettspiel bezogene Regelwerk, im Bereich des Pbem (Play by e-mail), zu ergänzen. Jedes Spiel bei graue-Substanz.de wird von einem neutralen Spielleiter geleitet. Ausnahmen sind nicht möglich. Er ist dafür zuständig, den sowohl regelgerechten als auch störungsfreien Ablauf „seiner“ jeweiligen Partie und damit den Spielspaß aller Spieler sicherzustellen. Da es im „normalen“ Diplomacy die Funktion des Spielleiter (SL) nicht gibt, bzw. das Regelwerk diese nicht vorsieht, beziehen sich diese Hausregeln sowohl auf das Verhältnis zwischen SL und Spielern, als auch auf das Verhältnis der Spieler untereinander. In einer Partie Diplomacy ist im Rahmen der Verhandlungen alles erlaubt, sofern es nicht durch Gesetze verboten ist. In vergangenen Partien bemerkten wir jedoch, dass der Spielspaß aller nur gewährleistet werden konnte, wenn auch von den Spielern einige Regeln beachtet wurden (was uns übrigens dazu veranlasste, diese Hausregeln zu verfassen).

Eine Pdf-Version dieser Hausregeln findet Ihr in unserem gut sortierten [Download-Markt](#).

### 1. Beginn einer Partie

#### [1.1 Identitäten](#)

#### [1.2 Rückmeldung, Regelwerk, Realpolitik](#)

#### [1.3 Länderverteilung](#)

#### [1.4 Starttermin, Deadline](#)

#### [1.5 Terminplan, Mitspielerübersicht](#)

#### [1.6 Regelwerk-Abweichungen](#)

#### [1.7 Fehlende Befehle beim Partienstart](#)

### 2. Im Verlauf einer Partie

#### [2.1/2.2 Einhalten der Deadline](#)

#### [2.3 Beim Überschreiten einer Deadline](#)

#### [2.4 Ersatzspieler](#)

#### [2.5 Korrekte Befehlsformatierung](#)

#### [2.6 Regeldehnung für neue Spieler](#)

#### [2.7 Auswertungs-Deadline](#)

#### [2.8 Überprüfung der Auswertung](#)

#### [2.9 Veröffentlichung der Auswertung](#)

#### [2.10 Verhandlungen](#)

#### [2.11 Abs-Fälschung, Pressemitteilungen](#)

#### [2.12 Sein Land verweisen lassen](#)

#### [2.13 Beleidigungen](#)

#### [2.14 Cross-Gaming](#)

#### [2.15 Regelfragen](#)

#### [2.16 Meldung von Regelverstößen](#)

### 3. Das Ende einer Partie

#### [3.1 Draw durch Spieler](#)

#### [3.2 Draw durch SL](#)

#### [3.3 EOG's, Abschlußveröffentlichung](#)

## 1. Beginn einer Partie

Ein Spieler, der eine Partie Diplomacy beginnt, sollte sich im klaren sein, dass Spiele oft länger als ein Jahr dauern. Wer diese Ausdauer nicht besitzt, sollte von vorneherein davon Abstand nehmen, Diplomacy per e-Mail zu spielen.

1.1 Der tatsächliche Name eines Spielers muss allen Mitspielern und dem SL bekannt sein.

Unabhängig davon können selbstverständlich Verhandlungen unter Pseudonymen geführt werden (z.B. Kaiser Rudolf von Deutschland etc.). Hierdurch soll verhindert werden, dass ein Spieler für mehrere Nationen unter jeweils anderem Namen an einer Partie teilnimmt. Spieler, die gegen diese Regelung verstoßen, werden von graue-Substanz.de ausgeschlossen.

1.2 Der Spielleiter vergewissert sich rechtzeitig (in der Regel etwa vier Wochen) vor Beginn einer Partie, dass alle angemeldeten Spieler tatsächlich für die Partie zur Verfügung stehen, indem er sich Ihre Teilnahme per mail bestätigen läßt.

Gleichzeitig vergewissert er sich, dass das komplette in Anwendung gebrachte Regelwerk, sowie das bei graue-Substanz.de gebräuchliche Auswertungsprogramm Realpolitik in seiner aktuellsten Version allen Spielern zugänglich ist und läßt sich dies ebenfalls bestätigen.

1.3 Anschließend ist der SL für die Länderverteilung zuständig, die auf den Wünschen der Spieler basiert. Sollten sich Wünsche von Spielern überschneiden oder keine Wünsche vorhanden sein, so entscheidet das Los.

1.4 Der SL stimmt mit allen Spielern einen für alle akzeptablen Starttermin ab. Dieser sollte auf einen Montag fallen, um mit dem bei gS üblichen Zugturnus konform zu gehen. (Eine Übersicht des üblichen Zugturnus ist in der "[Einführung in gS-Diplomacy](#)" zu finden.)

Anschliessend bestimmt der SL auf welche Uhrzeit die Deadline gelegt wird. Als Uhrzeiten kommen dabei 19:59:59", 20:59:59", 21:59:59", 22:59:59" und 23:59:59" in Frage.

Der SL ist dafür zuständig, zu überprüfen, ob Deadlines eingehalten und Befehle korrekt formatiert werden. Anschließend wertet er diese Befehle mit Realpolitik aus und stellt die Auswertungsdateien auf graue-Substanz.de zum Download bereit. Sollte graue-Substanz.de nicht erreichbar sein, verschickt der SL diese per e-mail an alle Spieler. Weiterhin ist es seine Aufgabe die Einhaltung der Regelwerke, insbesondere auch dieser Hausregeln, zu überwachen.

1.5 Weiterhin veröffentlicht der SL vor Beginn der Partie einen Terminplan sowie eine Übersicht der Mitspieler und Ihrer e-Mail - Adressen auf der jeweiligen gS-Seite der Partie.

1.6 Eventuelle Abweichungen vom verwendeten Regelwerk können nur durch Einigung zwischen allen Spielern und dem Spielleiter herbeigeführt werden.

Abweichungen im Falle von Varianten sind ebenfalls möglich, sofern diese in der Natur der Variante begründet liegen. Punkte, die diese Hausregeln nicht hinreichend oder gar nicht ausführen, können und sollen vom jeweiligen SL vor dem Spiel ergänzt werden. Wir bitten darum, sämtliche Ergänzungen oder Abweichungen von den verschiedenen Regelwerken vor dem Beginn des Spiels an graue-Substanz.de zu melden.

1.7 Sollte ein Spieler zu Beginn einer Partie keine Befehle abgegeben haben, wird die Auswertung verschoben.

Ein bei gS neuer Spieler hat die Möglichkeit, nach Aufforderung durch den Spielleiter, innerhalb von 48h seine Züge abzugeben. Sollte dies nicht erfolgen, wird ein Ersatzspieler gesucht (s.u. [2.4](#)).

Spieler, die bereits an einer anderen Partie teilnehmen/teilgenommen haben, scheiden ohne Vorwarnung aus der Partie aus.

[Zurück zum Seitenanfang](#)

## 2. Im Verlauf einer Partie

Der SL ist dafür zuständig, zu überprüfen, ob Deadlines eingehalten und Befehle korrekt formatiert werden. Anschließend wertet er diese Befehle mit Realpolitik aus und stellt die Auswertungsdateien auf graue-Substanz.de zum Download bereit. Sollte graue-Substanz.de nicht erreichbar sein, verschickt der SL diese per e-mail an alle Spieler. Weiterhin ist es seine Aufgabe die Einhaltung der Regelwerke, insbesondere auch dieser Hausregeln, zu überwachen.

2.1 Befehle müssen von den Spielern bis zum vereinbarten Zeitpunkt - der Deadline - abgegeben werden.

Ausnahmen hiervon sollen in Spielen gemacht werden, in denen neue Mitspieler an Diplomacy oder Diplomacy by e-Mail herangeführt werden! Allerdings sollen auch hier die Regeln nach einer Startphase von einem Jahr wieder strikt ausgelegt werden! Ausnahmen von dieser Regelung sind weiterhin möglich, wenn sich SL und alle Spieler einstimmig darauf einigen.

Der Spieler ist dafür verantwortlich, dass er seine Zugmail rechtzeitig abschickt. Im Zweifel gilt die Sendezeit im Quelltext der e-Mail als Grundlage für die Entscheidung, ob die Deadline vom Spieler eingehalten wurde. Den Spielern wird empfohlen, Kopien Ihrer Zugmails mindestens bis zur Veröffentlichung der Auswertung aufzubewahren, da diese als Nachweis benötigt werden, falls eine Mail den SL überhaupt nicht erreicht.

2.2 Ebenso wie die Spieler muss auch der SL sich an die Deadlines halten, um mögliche Storni berücksichtigen zu können.

2.3 Bei Überschreiten einer Deadline gibt es gesonderte Regelungen:

#### NMR-Wertung

Unpünktlich oder überhaupt nicht abgegebene Züge (sogenannte NMR´s – No moves received) ohne äusserst triftige Gründe sind nicht akzeptabel, da sie den reibungslosen Spielablauf stören und damit auch den Spielspass aller mindern. Das Maß der Unpünktlichkeit ist hierfür nicht von Bedeutung.

Mit Ausnahme von Einsteigerpartien (siehe 2.1) und den Befehlen für den Partienstart (siehe [1.7](#)) erhält der jeweilige Spieler für das Überschreiten einer Deadline in Frühling oder Herbst eine Verwarnung (genannt "ein NMR"). Das Verpassen einer Sommer-, Spätherbst- oder Winter-Deadline führt zu einer halben Verwarnung (0,5 NMR).

Insgesamt zwei NMR in direkter Folge oder zwei aus aufeinander folgenden Frühlings- und Herbstzügen (oder Herbst und Frühling) resultierende NMR führen zum sofortigen Ausscheiden des Spielers aus der Partie. Alternativ wird ein Spieler auch nach drei nicht aufeinanderfolgenden NMR ausgeschlossen.

Ein NMR im Sinne dieses Absatzes bezieht sich nicht auf fehlende Befehle für einzelne Einheiten.

#### Nachreichen der Befehle, Punktwertung

Versäumt ein Spieler eine Deadline, so erhält er die Möglichkeit, seine Züge innerhalb von 72 Stunden (nach Deadline) dem SL nachzureichen. Versäumt er dies, scheidet der Spieler, ebenfalls aus der Partie aus. Ausgenommen sind fehlende Rückzugsbefehle im Sommer und Spätherbst. Reicht ein Spieler diese Befehle nicht innerhalb der 72h nach, werden die betreffenden Einheiten aufgelöst; der Spieler scheidet nicht aus der Partie aus.

Der SL macht den betreffenden Spieler innerhalb von 24h nach Ablauf der Deadline per e-Mail auf die versäumte Deadline aufmerksam. Sollte der SL diese Benachrichtigung nicht rechtzeitig versenden, endet die Frist des Spielers 48h nach Versand der Benachrichtigungsmail.

Gleichzeitig muss der SL die Auswertung bis zum Erhalt der fehlenden Züge verschieben und dies allen Spielern per e-Mail mitteilen. Dies soll eine Beeinflussung der Partie durch fehlende Befehle verhindern.

Mit Überschreiten der Deadline wird der Spieler automatisch mit einem Minuspunkt in der Spielbewertung belastet (unabhängig von der Spielphase). Dieser Vorgang wiederholt sich alle 24h nach Deadline bis der Spieler entweder seine Züge abgegeben hat oder aus der Partie ausscheiden muss (72h Grenze).

**Die anderen Spieler können in dieser Phase ihre einmal erteilten Befehle nicht mehr stornieren. Daraus folgt, dass man seine Züge anderen Spielern nicht vor Veröffentlichung der Auswertung preisgeben sollte.**

#### Turnusanpassung

Verzögert sich eine Auswertung aus den obigen Gründen, werden die Deadlines eventuell nachfolgender Sommer-, Spätherbst- oder Winterphasen turnusgerecht verschoben. (Im üblichen

zweiwöchigen Turnus folgt eine Sommer-/Spätherbst-Deadline 72h nach der vorangegangenen Frühjahrs-/Herbst-Deadline, die Winter-Deadline folgt 5 Tage nach der vorangegangenen Herbst-Deadline.) Die der Verzögerung folgende Frühjahrs- oder Herbst-Deadline sollte an ihrem ursprünglichen Termin verbleiben, um den "normalen" Zugturnus wieder aufzunehmen. Dabei ist jedoch darauf zu achten, daß den Spielern mindestens 5 Tage Verhandlungszeit, nach Veröffentlichung der Auswertung, bis zum nächsten Frühjahr oder Herbst bleibt. Sollte dies nicht möglich sein, muß der komplette Zugturnus entsprechend verschoben werden. Nach Übereinstimmung mit allen Spielern, können diese eventuellen Turnusanpassungen selbstverständlich flexibler gehandhabt werden.

#### Ausscheiden eines Spielers

Scheidet ein Spieler aus den oben genannten Gründen aus einer Partie aus, wird ein Ersatzspieler gesucht (s.u. 2.4), es sei denn die betreffende Nation kann nach Auffassung aller Beteiligten keinen wesentlichen Einfluss mehr auf das Spielgeschehen ausüben.

Sollte es einem Spieler gelingen dreimal insgesamt aus den obigen Gründen aus einer Partie auszuschneiden, führt das zum Ausschluß von weiteren Partien bei gS.

[Zurück zum Seitenanfang](#)

2.4 Wird ein Ersatzspieler benötigt, wendet der SL sich an [Karriere@gS](mailto:Karriere@gS) und/oder sucht selbst nach einem Ersatz.

Ist ein Ersatzspieler gefunden, muss der SL diesem mindestens eine Woche Verhandlungszeit gewähren, um ihm einen sinnvollen Einstieg in das Spiel zu ermöglichen bzw. den anderen Mitspielern die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme zu geben. Selbstverständlich haben nach Einstieg eines Ersatzes alle Spieler die Möglichkeit, ihre bereits abgegebenen Züge zu stornieren.

2.5 Die korrekte Formatierung eines Befehles definiert sich nicht nach der Verständlichkeit, sondern danach, ob Realpolitik in der Lage ist diese auszuwerten.

**Fehlerhafte Formatierungen können durchaus immer gewollt sein (z.B. um Absprachen nicht einhalten zu müssen!), so dass eine Interpretation und Korrektur der Züge seitens des SL durchaus kontraproduktiv sein kann.**

Daraus folgt, daß der SL keinesfalls unverständliche, unmögliche oder in einer anderen Art und Weise auffällige Züge korrigieren darf. Hinweise zur korrekten Zugformatierung sind in der "[Einführung in gS-Diplomacy](#)" zu finden.

2.6 Es kommt vor, dass bei gS neue Spieler in Unkenntnis der Diplomacy-Regeln oder dieser Hausregeln Fehler machen. Um dem neuen Spieler in seinem ersten Spiel, den Spielspaß nicht zu verderben, wird er in diesem Fall durch den SL benachrichtigt und erhält die Möglichkeit seine Befehle entsprechend zu korrigieren. Die Auswertung der Partie wird bis zum Eingang der korrigierten Befehle verschoben. Sollte die Korrektur 48 Stunden nach Versand der Benachrichtigung nicht vom Spieler verschickt worden sein, wird das Spiel mit den alten, unkorrigierten Befehlen weitergeführt. Diese Regelung bezieht sich ausschließlich auf falsch formatierte und ungültige Befehle.

Nachdem ein Spieler auf einen bestimmten Fehler aufmerksam gemacht worden ist, ist davon auszugehen, dass er diesen Fehler nicht aus Unkenntnis wiederholen kann. Bei gleichartigen Fehlern wird dem Spieler daher keine weitere Korrekturmöglichkeit eingeräumt.

2.7 Die Auswertung mit Realpolitik soll zeitnah zur Deadline der jeweiligen Spielphase erfolgen (beim üblichen Zwei – Wochen – Turnus bedeutet dies maximal 24h). Sollte es einem SL im Einzelfall nicht möglich sein, die Auswertung zeitnah vorzunehmen, können die nachfolgenden Deadlines auf ausdrücklichen Wunsch eines oder mehrerer Spieler turnusgerecht verschoben werden. Alternativ kann die Auswertung auch durch einen neutralen Dritten, der ebenfalls Spieler oder SL bei gS ist, übernommen werden.

2.8 Der SL wird ausdrücklich dazu angehalten – gerade bei Varianten – die Auswertung von Realpolitik zu überprüfen.

Da auch SL nur Menschen sind, unterlaufen auch diesen von Zeit zu Zeit Fehler. Diese Fehler müssen unverzüglich (auf jeden Fall aber vor der nächsten Frühlings- oder Herbst-Deadline) von den Spielern angezeigt werden. Fehler, die erst danach bemerkt / angezeigt werden, werden unter keinen Umständen korrigiert. Für den Fall, dass sich die Meinungsverschiedenheit nicht ausräumen lässt, sollte man sich zur weiteren Klärung an [regeln@graue-Substanz.de](mailto:regeln@graue-Substanz.de) wenden.

2.9 Die Auswertung (bestehend aus der aktuellen .dpy Datei sowie dem zugehörigen .txt) muss auf der jeweiligen Partiseite bei gS.de zum Download angeboten werden. Zusätzlich soll eine weitergehende Online-Auswertung (Screenshots) veröffentlicht werden, um auch Spielern, die kurzfristig keinen Zugriff auf Realpolitik haben, das Nachvollziehen der Auswertung zu ermöglichen.

Falls es anhand dieser Screenshots nicht möglich ist alle Ländernamen (Dreibuchstabenabkürzung) zu identifizieren (in einigen Varianten werden Namen von Einheiten überdeckt), muß online eine gesonderte Abbildung der Karte zur Verfügung stehen, auf der alle Namen zu erkennen sind. Das soll Spielern ermöglichen, auch unabhängig von Realpolitik, korrekte Befehle zu versenden.

2.10 Der Name des Spiels legt es schon nahe, nichtsdestotrotz wollen wir hier noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen, dass man eine Partie Diplomacy nicht ohne Verhandlungen (oder anders: Diplomatie) gewinnen kann; ganz abgesehen davon, dass es die allgemeine Höflichkeit gebietet, auf e-Mails von Mitspielern zu antworten.

Übrigens wird eine fehlende Antwort von den meisten Spielern als Hinweis auf eine feindliche Grundhaltung gewertet.

Ist ein Spieler einmal über mehrere Tage nicht erreichbar, so sollte er darauf im Vorhinein hinweisen. Dies vermeidet Missverständnisse.

2.11 Es ist strikt untersagt e-Mail Absenderangaben mit dem Ziel zu fälschen, einen anderen über den Ursprung der e-Mail zu täuschen. Im übrigen ist dies auch gesetzlich untersagt. Auch hier ist die Folge, sofern dies bemerkt wird, der Ausschluss des Spielers. Eine zulässige Möglichkeit, den Ursprung einer Nachricht zu verschleiern, sind Pressemitteilungen. Erlaubt ist es selbstverständlich, falsche Angaben über den Inhalt erhaltener Mails zu machen, sowie vorgeblich aus anderen Mails kopierte Inhalte weiterzugeben. Ebenso ist der SL dazu angehalten, eventuell eintreffende Pressemitteilungen (PM) umgehend nach Erhalt oder zum erwünschten Zeitpunkt zu veröffentlichen! Auf Wunsch können PM auch anonym oder unter falschem Namen abgegeben werden.

2.12 Es ist unehrenhaft, sein Land aufgrund der aktuellen Spielsituation verwaissen zu lassen. Wer ein Spiel beginnt, soll es auch bis zum (manchmal bitteren) Ende spielen.

2.13 Beleidigungen einer Person oder einer Mehrheit von Personen sind grundsätzlich unzulässig, es sei denn es ist eindeutig klar, dass die Beleidigungen sich auf die Rolle einer Person im Spiel und nicht auf die real existierende Persönlichkeit beziehen. Insbesondere gilt dies auch für das Verhalten gegenüber dem SL und dem gS-Organisations Team, die in keinsten Weise – auch nicht als Rollenspielcharaktere (z.B. UNO) – angegriffen werden dürfen. Die Spieler erkennen deren übergeordnete Positionen an.

2.14 Aussagen, die dazu dienen mit Versprechungen oder Drohungen in einer Partie, den Verlauf einer anderen Partie zu beeinflussen (sogenanntes Cross-Gaming), unabhängig davon, ob sie tatsächlich ausgeführt werden, sind inakzeptabel. Sie führen zum Spielausschluss des betreffenden Spielers, bzw. im Wiederholungsfall zum Ausschluss von graue-Substanz.de. Nicht hiervon betroffen sind selbstverständlich Rückschlüsse aus vergangenem auf zukünftiges Spielverhalten, wengleich auch dieses in die Irre führen kann.

2.15 Eventuelle Regelfragen muss der SL jederzeit vor und während des Spiels unverzüglich beantworten! Sollte ihm dies in einem Einzelfall nicht möglich sein, sollte er bei [regeln@graue-Substanz.de](mailto:regeln@graue-Substanz.de) um Klärung bitten. Eventuell kann ein Spiel aus diesem Grund bis zur endgültigen Klärung der Regelfrage ausgesetzt werden. Die Frage darf durch den SL nicht veröffentlicht werden (unabhängig vom Medium), da dies evtl. Rückschlüsse auf die Pläne des Fragestellers zulassen könnte.

2.16 Verstöße gegen diese Hausregeln, sofern sie dem SL nicht bekannt sein können (z.B: Cross-Gaming), sollten ihm stets unverzüglich angezeigt werden. Der SL wird im Interesse aller Diplomacy-Begeisterten dazu angehalten, Spieler, die durch häufiges Verpassen von Deadlines oder andere gravierende Regelverstöße auffallen, an [regeln@graue-Substanz.de](mailto:regeln@graue-Substanz.de) zu melden.

[Zurück zum Seitenanfang](#)

### 3. Das Ende einer Partie

Eine Partie gilt als beendet, wenn entweder ein Spieler die Siegbedingungen der jeweiligen Variante erfüllt hat (Besitz von 18 Versorgungszentren nach einem Herbstzug in der Standard-Variante) oder alle im Spiel verbliebenen Spieler der Meinung sind, dass das Spiel keinem mehr eine Siegchance bietet, sogenannter Draw (Unentschieden).

3.1 Ein Spieler kann jederzeit für einen Draw, der alle verbliebenen Mitspieler (Def: mindestens ein verbliebenes VZ) einschließt, votieren. Dies darf zunächst nur dem SL mitgeteilt werden, der daraufhin die restlichen Mitspieler befragt, ob auch sie für eine vorzeitige Beendigung des Spiels stimmen. Dies darf wiederum nur dem SL gegenüber kundgetan werden. Ein Draw kann nur einstimmig durch alle noch beteiligten Spieler herbeigeführt werden. Sollte keine Einstimmigkeit herrschen, wird das Spiel fortgeführt, ohne dass Genaueres über den Ausgang der Abstimmung mitgeteilt wird. Insbesondere darf kein Spieler vom SL erfahren, wer für oder gegen den Draw gestimmt hat.

3.2 Sollte ein SL feststellen, dass seit mindestens 4 Jahren kein VZ mehr den Besitzer gewechselt hat, teilt er den Spielern mit, dass er das Spiel nach dem nächsten Winter beenden wird (Wertung als Draw), sofern sich dann keine Veränderungen ergeben haben. Können jedoch einer oder mehrere Spieler (keine Einstimmigkeit vonnöten) den SL überzeugen, dass noch „Bewegung“ im Spiel ist, wird das Spiel fortgeführt.

3.3 Am Ende einer Partie sollten alle Spieler (auch frühzeitig eliminierte) eine Zusammenfassung des Spielgeschehens aus Ihrer Sicht geben, das sogenannte End of Game Statement (EoG). Der SL ist dafür verantwortlich, sein eigenes EoG zu verfassen, wie auch dafür zu sorgen, dass die Spieler Ihre jeweiligen EoG´s abgeben. EoG´s werden, wie auch das abschließende .dpy-File und eine Aufstellung über die verursachten NMR und die erwirtschafteten Minuspunkte an [emmert@graue-Substanz.de](mailto:emmert@graue-Substanz.de) zur Veröffentlichung weitergeleitet.

Keinesfalls erheben diese Hausregeln den Anspruch vollständig oder in allen Punkten der Weisheit letzter Schluss zu sein. Sollte eine Regelung, warum auch immer, der Überarbeitung oder Erneuerung bzw. einer Ergänzung bedürfen, so bitten wir um eine e-Mail mit dem Änderungsvorschlag an [regeln@graue-substanz.de](mailto:regeln@graue-substanz.de). Wir werden diesen dann überdenken und gegebenenfalls in eine neue Version einarbeiten.

[Zurück zum Seitenanfang](#)

Version 4.0, Stand 23.06.2002