

Inhalt

1. § 1 Zweck und Geltungsbereich
2. § 2 Grundprinzipien der temporalen Sicherheit
3. § 3 Ahnenbesuchs-Regel (Kollisionsschutz)
4. § 4 Mitführ- und Informationsverbote
5. § 5 Verhaltenspflichten vor Ort
6. § 6 Incident- und Paradoxonmeldung
7. § 7 Sanktionen
8. § 8 Zustimmung und Freigabe

§ 1 Zweck und Geltungsbereich

(1) Dieses Gesetz regelt die Voraussetzungen, Grenzen und nervtötenden Pflichten bei Orts- und Zeitverlagerungen – also allem, was Menschen mit zu viel Technik und zu wenig Geduld für lineare Kausalität veranstalten.

(2) Es gilt für alle Personen, Körperschaften und sonstige Schlaumeier, die glauben, Zeitreisen seien eine gute Idee - sei es durch Eigeninitiative, Gruppenzwang oder technologische Tollkühnheit.

(3) Ziel dieses Gesetzes ist es, die fragile Illusion von Ordnung, Geschichte und persönlicher Identität zu wahren - damit niemand versehentlich seine Urgroßmutter datet oder Napoleon TikTok erklärt.

(Die Zeit ist kein Abenteuerspielplatz. Sie ist ein empfindlicher, schlecht gelaunter Rechtsraum.)

§ 2 Grundprinzipien der temporalen Sicherheit

(1) Temporale Verlagerungen sind so auszuführen, dass

1. die Zeitlinie nicht wie ein billiger USB-Stick beschädigt wird,
2. lokale Ereignisse höchstens leicht irritiert, aber nicht ruiniert werden,
3. jede idiotische Abweichung sofort protokolliert wird - mit dem Reueformular in dreifacher Ausfertigung.

(2) Aktivitäten, die Zeitverwerfungen, Identitätsstörungen oder irreversible „Oopsie“-Effekte verursachen könnten, sind zu unterlassen - ja, auch wenn's gerade spannend wird.

(3) Wenn es hart auf hart kommt zwischen Reiseziel und Sicherheitslage, gewinnt die Sicherheit. Das ist kein Abenteuerroman, sondern Verwaltung mit Stil..

§ 3 Identitätskollisionen

(1) Jeglicher Kontakt mit einem selbst oder Familienmitgliedern in einem Zeitradius, der kleiner ist als das durchschnittliche Menschenleben, ist strengstens einzuschränken - besonders, wenn's unangenehm peinlich werden könnte.

(2) Der kritische „Nähebereich“ beginnt 50 Jahre vor der eigenen Geburt

(3) In Gruppenreisen gilt: Die strengste Zeitreferenz ist maßgeblich. Wer also seinen Urahn sucht, zieht den ganzen Bus mit runter.

(4) Ausnahmen gibt's nur mit behördlicher Genehmigung und dem Nachweis, dass man das Raum-Zeit-Kontinuum nicht wie ein IKEA-Regal zusammenschraubt.

§ 4 Mitführ- und Informationsverbote

(1) Das Mitführen von Gegenständen, die schreien „Ich bin ein Zeitreisender!“, ist untersagt. Dazu zählen Dinge mit WLAN, LED-Anzeigen oder dem Look & Feel von Elon Musk.

(2) Verboten sind insbesondere:

1. Geräte mit mehr Rechenleistung als das Zielzeithirn verträgt (Smartphones, Wearables, sprechende Zahnbürsten),
2. Speichermedien mit spoilersensiblen Inhalten (z. B. „Wie endet der Dreißigjährige Krieg?“),
3. Objekte aus Materialien, die im Zieljahr noch als Hexenwerk gelten (z. B. Titan, Gore-Tex, Twix).

(3) Es ist strengstens untersagt, die Zielzeit mit Wissen über ihre eigene Zukunft zu „optimieren“. Niemand mag den einen Klugscheißer, der alles schon weiß.

(4) Erlaubt ist nur, was von der Behörde freigegeben und hübsch neutralisiert wurde - also langweilig, getarnt und im besten Fall funktionslos..

(Ein „Share“ zur falschen Zeit ist kein Post, sondern ein Paradoxon.)

§ 5 Verhaltenspflichten vor Ort

(1) Wer reist, hat sich gefälligst anzupassen: Kleidung, Sprache, Benehmen - bitte keine Turnschuhe in Versailles oder Gender-Debatten im Mittelalter.

(2) Es ist untersagt:

1. aufzufallen wie ein Einhorn in der Fußgängerzone,
2. ungefragt Selfies mit der Pest, dem Papst oder Personen in existenziellen Krisen zu machen,
3. historische Abläufe durch „nur mal kurz helfen“ komplett zu entgleisen.

(3) Wer auf Berühmtheiten trifft (Cäsar, Cleopatra, Karl Lagerfeld), hat nur im Rahmen staatlich genehmigter Programme das Recht auf peinliches Fanverhalten.

(4) Sollte alles den Bach runtergehen: deeskalieren, atmen, melden.

(Unauffällig sein ist keine Option - es ist der Vertrag mit der Zeit.)

§ 6 Incident- und Paradoxonmeldung

(1) Wenn etwas Seltsames passiert (z. B. du siehst dich selbst, und du bist besser gekleidet), melde es. Sofort.

(2) Besonders meldenswert sind:

1. Duplizierte Menschen, vertauschte Namen, seltsame Déjà-vus,
2. Erinnerungslücken, die nicht auf Alkohol zurückzuführen sind,
3. Zeitschleifen, Plotlöcher oder Ereignisse, die sich weigern, einen Sinn zu ergeben,
4. Alles, was von deinem genehmigten Reiseplan abweicht - sogar, wenn du es cool findest.

(3) Meldung geht über das offizielle Risiko-Tool™ (Version 2.1.7). Es kann deine Reise stoppen, zurückspulen oder dich einfach elegant entfernen.

(4) Meldepflicht gilt auch, wenn du selbst der Auslöser warst. Vor allem dann.

(Paradoxa lieben Schweigen. Das Gesetz liebt es nicht.)

§ 7 Sanktionen

(1) Wer das Gesetz bricht, bekommt mehr als nur einen Klaps auf die Chrono-Hand:

1. Sofortiger Reiseabbruch. Zurück ohne Souvenirs,
2. Temporale Sperre. Du bleibst schön in deiner langweiligen Jetztzeit,
3. Pflichtkurs: „Kausalität für Dummies“,
4. Geldstrafe - weil Zeitreisen teuer UND illegal sein können,
5. Meldung an Behörden, die nie vergessen. Auch nicht rückwirkend.

(2) Besonders schwere Fälle:

6. Du veränderst die Geschichte, weil du „ein besserer Churchill“ wärst,
7. Du enthüllst deine Herkunft in einem antiken Poetry Slam,
8. Du wirfst Wissen in die Vergangenheit wie Konfetti und wunderst dich über Implosionen.

(3) Maßnahmen müssen verhältnismäßig sein. Du wirst also nicht direkt gelöscht. Nur fast - oder du hast es durch Nichteinhaltung dieser Gesetze bereits selbst getan.

(Wer die Zeit ausnutzt, nutzt sich meistens selbst ab - und zwar gründlich.)

§ 8 Zustimmung und Freigabe

(1) Reisen ist nur erlaubt, wenn alle Beteiligten:

1. bestätigen, dass sie das Gesetz kennen und zumindest halbherzig befolgen,
2. die Risikoanalyse absolvieren (inkl. Fragebogen mit Fangfragen),
3. eine amtliche Freigabe erhalten - nicht von Mama, sondern vom System.

(2) Wenn die Risikoanalyse ein rotes Licht zeigt, gilt: Kein Trip. Kein "Nur kurz." Kein „Ich pass schon auf.“

(3) Bei mittlerem Risiko: Sonderregeln, Fußfesseln, Auflagen wie bei schlecht erzogenen Chrononauten.

(4) Die Freigabe kann widerrufen werden, z. B. wenn du auffällig wirst, eine Verschwörung startest oder den antiken Römern heiligen römischen Reich erzählst.

(Zustimmung ist kein Zeitstempel - aber ohne sie wird nichts gestempelt.)



Zertifiziert durch das Bundesamt für temporale Angelegenheiten (BTA) - Digitale Prüfsignatur liegt vor.