**IT/ OT Regelwerk – project: last stand 2020**

**Mit Erhalt der Regeln sind diese zu lesen und zur Kenntnis zu nehmen.**

**Die Teilnahme am Event setzt das Wissen und Einhalten der Regeln voraus!**

**Spielleitung**

* Die SL (Spielleitung) ist das Gesetz. Ihren Anweisungen ist ohne Wenn und Aber Folge zu Leisten. Sie kann Situationen besser einschätzen und fungiert als Schiedsrichter. Sie mischt sich nur dann ein, wenn sie etwas Relevantes beobachtet/ bemerkt. Ansonsten ist die SL ein Rosa Wölkchen, das gar nicht da ist.
* Die SL dient als zentraler Anlaufpunkt bei Fragen, Problemen usw. und ist an weißen Warnwesten zu erkennen. Sollten die Teilnehmer Fragen oder Probleme haben, sind sie natürlich ansprechbar. Die SL kümmert sich dann schnell um die Probleme/ Anliegen der Spieler. Die SL verfügt über Funk, Wasser und meist auch Snacks, die sie in OT Notfällen für die Teilnehmer zur Verfügung stehen

**Hygienemaßnahmen im Umgang mit Covid-19**

* Halten Sie möglichst ausreichend Abstand (mind. 1,5m);
* Bei weniger als 1,5m Abstand herrscht Mundschutzpflicht
* Niesen oder Husten Sie von Personen abgewandt und in die Armbeuge oder ein Taschentuch (und dieses dann entsorgen);
* Waschen Sie sich regelmäßig die Hände (mindestens 20 Sekunden) mit Seife und desinfizieren sie diese danach. Entsprechende Hygienebereiche sind im OT Bereich vorhanden;
* Alle sanitären Oberflächen werden durch den Veranstalter mehrmals am Tag mit Oberflächendesinfektion gereinigt;
* Vermeiden sie Hand-Gesicht Kontakt;
* Die Nichteinhaltung dieser Maßnahmen kann zu sofortigem Ausschluss vom Spielbetrieb führen;

**Respekt**

* Respekt ist das A und O
* Hinter der Maske/ Schminke steckt ein Mensch aus Fleisch und Blut mit unterschiedlichem Schmerzempfinden, der sich freiwillig von den Teilnehmern „Umbringen“ lässt. Teilnehmer haben sich mit Respekt zu behandeln da Schmerzen durch Dart- und LARP Treffer deutlich wahrnehmbar sein können.
* Ernsthafte Beleidigungen untereinander werden durch uns sanktioniert (Respekt!). Wir möchten auch niemanden sehen, der auf einen erschossenen Teilnehmer uriniert oder ähnliches.
* Dennoch kann es IT zu „Konfliktspiel“ kommen. Nehmt es nicht OT persönlich!
* Es kann sein, dass erschossene/ erschlagene Teilnehmer sich nicht in den Dreck werfen, sondern lediglich hinknien und zusammen kauern. Das hängt von der Witterung ab und ist völlig akzeptabel. Wir wollen schließlich, dass Alle Spaß am Spiel haben.

**Spiellust und Spielfrust**

* Es kann vorkommen, dass Teilnehmer Dart- und/ oder LARP- Treffer nicht mitbekommen. Es ist wichtig, dann nicht übermütig und unüberlegt oder gar frustriert zu handeln. Sicherheit ist das oberste Gebot. Im Zweifelsfall kann die SL gerufen werden, um die Situation zu lösen.
* Situationen, in denen die OT Sicherheit in Gefahr ist, ist das OT „STOP“ auszurufen. Dann wird eine SL hinzugezogen und sich aus der Situation getrennt bzw. der SL Ansage nach gehandelt. Sicherheit ist das Wichtigste!
* Es wird Zombies geben, die sich anders verhalten als „Normal“, findet heraus was mit ihnen los ist.

**Waffen, Kampf und Verletzungen (IT)**

1. **Dartblaster (§ 8.2 AGBs Müller & Bernzen GbR)**
* Verschossene Darts gelten als verbrauchte Munition. Die Darts werden durch die Orga aufgesammelt.
* Keine Kolbenschläge oder sonstiges Schlagen mit der Schusswaffe, dafür gibt es die Nahkampfwaffen!
* Bei einer geringen Entfernung von ca. < 2 Meter sind Kopfschüsse nur anzudeuten: Waffe auf Gegner richten, Laut „Peng“ oder „Headshot“ sagen, Dart verschießen (auf den Boden zB.) und bei Bedarf wiederholen.
* Zugelassen sind nur Dartblaster deren Feuerkraft nicht gegen geltendes Recht (§ 8.2.1 AGBs Müller & Bernzen GbR) verstoßen. Die Dartblaster dürfen nur Standard Schaumstoffdarts verschießen. Darts werden durch die Orga gestellt. Die Spielleiter, sowie die Orga Mitglieder, haben jederzeit das Recht, Dartblaster für ungeeignet zu befinden und aus dem Spiel zu nehmen (§ 8.2.4 AGBs Müller & Bernzen GbR).
* Dartblaster müssen mindestens schwarz lackiert sein.
1. **LARP Waffen (§ 8.3 AGBs Müller & Bernzen GbR)**
* Das Gewicht der Waffe wird ausgespielt!
* Macheten oder Feuerwehräxte sind keine Degen.
* Die Nahkampfwaffe wird nicht mit voller Wucht gegen andere Teilnehmer angewendet.
* Der Schlag wird ausgeführt, jedoch kurz vorher abgebremst und mit leichtem Schwung zu Ende gebracht. Es erfolgt eine Berührung durch die Nahkampfwaffe, jedoch mit verminderter Kraft.
* Schläge auf den Kopf werden auf ein Minimum herunter gebremst und mit leichter Berührung zu Ende gebracht!
* Für Nahkampfschauzweck sind ausschließlich Polsterwaffen zugelassen. Zulässig sind sog. Tapewaffen, Latexwaffen und Geschäumte Latexwaffen. Nicht zulässig sind sog. Volllatexwaffen und Spielzeugwaffen aus jeglicher Kunststoffverbindung. Fernkampfwaffen (Armbrüste, Bögen) mit sog. Polsterfeilen sind nicht zulässig (§ 8.3.1 AGBs Müller & Bernzen GbR).
* Die Spielleiter, sowie die Orga Mitglieder, haben jederzeit das Recht, Nahkampfwaffen für ungeeignet zu befinden und aus dem Spiel zu nehmen (§ 8.3.3 AGBs Müller & Bernzen GbR).
* Nahkampf mit Fäusten ist nicht gestattet!
1. **Verletzungen (IT)**
* IT-Verletzungen werden dem LARP entsprechend realistisch bzw. realitätsnah ausgespielt. Ihr könnt zur klaren Veranschaulichung Kunstblut einsetzen (außerhalb von Gebäuden).
* Es wird einen Hitcount geben. Nähere Erklärung findet ihr weiter unten.
* Im Spiel um Hilfe gerufen wird mit dem Begriff „Medic!“. Bei Verletzungen kann der Betroffene oder Umstehende so nach IT medizinischer Hilfe rufen.
* Teilnehmer-Medics werden nicht gebraucht. Medics werden durch die Orga ins Spiel gebracht! Teilnehmer, die ein Medicspiel versuchen, müssen mit dem Scheitern ihrer Maßnahmen rechnen.
* IT-Panzerungen oder Kleidung bzw. Gegenstände mit verletzungshemmender Eigenschaft beeinflussen nicht das Verletzungsbild.
* Zombiebisse töten sofort. Es gibt kein Infektionsspiel. Kratzer oder Festhalten durch einen Zombie tötet die Spieler nicht.

**Hitcounts**

* Ein Schuss oder Treffer mit einer Schlagwaffe fügt jeweils einen Trefferpunkt zu
	+ 1. Treffer: Das betroffene Körperteil wird in seiner Funktion eingeschränkt, der Getroffene wird langsamer.
	+ 2. Treffer: Der Getroffene ist nun schwerer verletzt und muss von seinen Mitspielern gestützt oder getragen werden um einen Medic zu erreichen. Der Medic kommt nur in Ausnahmefällen zum Verletzten!
	+ 3. Treffer: Der Getroffene ist so schwer verletzt, dass er an Ort und Stelle liegen bleibt. Ein Medic muss zum Verletzten, um ihn zu behandeln.
	+ 4. Treffer: Der Spieler findet seinen IT-Tod. Loot, Questgegenstände und Munition muss am Ort des IT-Todes abgelegt werden. Der Spieler muss zum ausgewiesenen Respawnpunkt. Die Treffer und Verletzungen werden wieder auf 0 zurückgesetzt. Verbände können abgenommen werden. Das Spiel kann wieder betreten werden.
* Zombies sterben nur durch Kopftreffer. Körpertreffer bringe sie höchstens ins Straucheln.

**Loot – Essen, Trinken, Munition etc.**

* Loot wird ausschließlich durch die Orga ins Spiel gebracht. Essen und Trinken sowie andere Hilfsmittel und Munition, die durch Teilnehmer ins Spiel gebracht werden können von der Orga eingezogen werden.
* Für den OT Notfall hat die Spielleitung immer Wasser und Snacks dabei.
* Jeder Teilnehmer hat eine Tasche oder Bereich an seinem Rucksack/ Tasche/ Koffer, den er IT mit sich führt mit der Kennzeichnung „OT“. Hier befinden sich für ihn wichtige bzw. relevante OT Sachen, wie zum Beispiel: Medikamente, Krankenkassen Karte und Ausweisdokument. Zudem kommen persönliche Hygieneprodukte.
* Die Handynutzung sollte auf ein Minimum reduziert werden. Selfies und Telefonate stören die Immersion des Spiels. Gehört es zu eurem Charakterkonzept behandelt es bitte auch IT Konform. Beachtet bitte, wir übernehmen keine Haftung für Schäden jedweder Art!
* Besteck, Teller, Becher etc. werden im IT-Gepäck einsortiert. Kleine Taschenmesser sowie Campingbesteck und normales Essbesteck sind in Ordnung. Messer werden bitte mit einer OT Markierung versehen. Nicht, dass im Eifer des Gefechts jemand euer Taschenmesser für eine LARP Waffe hält.

**Notfall OT**

* Wer merkt, dass es ihm\*ihr zu viel wird, sei es körperlich oder psychisch, gibt es Rückzugsmöglichkeiten. In diesem Fall sprecht bitte die SL oder einen der Orgamitglied an: „Ich brauche jetzt WIRKLICH WIRKLICH eine Pause“. Das ist für uns das Zeichen Euch OT mitzunehmen und an einen ruhigen und sicheren Ort zu bringen. Eine Spielaufnahme ist nach eigenem Ermessen jeder Zeit wieder möglich.
* Bei Gefahrensituationen, in denen OT Leib und Leben in Gefahr sind wird mit einem STOP! das Spiel unterbrochen und die SL bzw. Orga informiert und hinzugezogen.
* Sollte sich jemand OT Verletzt haben wird zusätzlich nach einem SANI oder SANITÄTER gerufen. Bedenke: MEDIC! = IT --- SANI / SANITÄTER! = OT

**Allgemeines**

* Bäume, Autos und Leitern werden nicht erklommen. Generell gilt Kletterverbot (Sicherheit)
* Spielfeldmarkierungen sowie Gefahrenstellen sind mit rot-weißem Flatterband ab geflattert/ markiert. Diese Markierungen sich nicht zu entfernen und gesperrte Bereich nicht zu betreten.
* Bei Waldbrandgefahr ist offenes Feuer und Rauchen nur an ausgewiesenen Plätzen erlaubt.
* Bitte mit den Taschenlampen, vor allem bei Stadion Lichtstärke, den Zombies/Spielern und der SL nicht direkt in die Augen leuchten, sonst muss abgedunkelt werden.
* Funkgeräte sind nicht mehr erlaubt, da in der Vergangenheit der Orgafunk abgehört wurde.
* Auf Müllentsorgung ist eigenständig zu achten. Mülleimer/ Tüten sind auf dem Gelände vorhanden. Vermüllung wird geahndet. In Gebäuden herrscht Rauchverbot.
* Hygieneartikel werden nicht in den Toiletten, sondern Mülleimern entsorgt.
* Achtet bei Nässe/ Regen besonders bei den Abhängen auf eure Sicherheit, diese können spiegelglatt werden.
* Das Spielende wird vor Ort durch die Orga bekannt gegeben. Der Showdown wird rechtzeitig angekündigt.

**Schafherde**

* Das Gelände ist komplett eingezäunt, da hier eine kleine Schafherde lebt.
* Die Schafherde ist Menschen gewohnt und kommt damit zurecht. Sie sind daher tunlichst zu ignorieren. Jedwede Interaktion mit den Tieren ist zu unterlassen. Auch Füttern. Wer sich nicht daran hält wird des Geländes verwiesen.
* Wo Tiere leben kommt man unweigerlich früher oder später mit ihnen oder ihren Hinterlassenschaften in Kontakt. Bedenkt ggf. bitte in Spielsituationen, das Hier und Da deren Hinterlassenschaften auf dem Boden sind.

**Gelände**

* Das komplette Gelände ist von einem Zaun umgeben, u.A. wegen der eben erwähnten Schafe
* Zum Schutz der Schafe und verhindern von Missverständnissen im Spielfluss, ist das Gelände daher nur in dringenden Notfällen und nur mit der SL und dem Veranstalter möglich.
* Es gibt auf dem Gelände 2 Tümpel. Diese sind so brackig, dass wir von einem Betreten des „Gewässers“ abraten, es jedoch nicht verbieten. Der Steg wird nicht betreten. (Plot relevante Aktionen sind ausgenommen)

**Haus**

* Kein Kampf in Treppenhäusern
* Es sind nur Fensteröffnungen als solche benutzbar, die von uns auch freigegeben wurden. Alle anderen nicht
* Barrikadenbau ist verboten