

# IT/ OT Regelwerk – project: Hellstedt

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!

## IT/OT

IT steht für In-Time und bezeichnet die Zeit innerhalb des Spiels, in der ein bestimmter Charakter dargestellt wird. OT steht für Out-Time und bezeichnet die Zeit außerhalb des Spiels, in der alle sie selbst sind. Das gesamte Spiel läuft IT ab. OT laufen alle Prozesse außerhalb des Spiels (z.B. Anreise, Organisatorisches, Make-Up etc.)

---

## Tickets

Zivilisten - Teilnehmer stellen sich entweder selbst dar (in der Apokalypse) oder mit selbst erstellten Backgroundstory. Du wolltest schon immer mal einen reichen Hotelbesitzer spielen oder die Nonne vom Dorf? Feel free - wir gehen auf dich ein, keine Sorge. Aber auch hier: DKWDDK! Du kannst was du darstellen kannst! Kleine Ausnahme: Ausgenommen davon sind militärische und paramilitärische Darstellungen sowie vollwertige Mediziner (Polizisten, Soldaten, Ärzte). Diese bedürfen der gesonderten Anfrage.

LARP SC – Teilnehmer bei Hellstedt fungieren als Ambiente Spieler und stellen sich entweder selbst dar (in der Apokalypse) oder mit selbst erstellten Chars. Diese müssen - allein oder als Gruppe - angemeldet werden. Dies ist zwingend notwendig, da man sonst 5 Militär-Gruppen und 6 Biker Cliques hat. Hier gilt "Wer zuerst kommt, mahlt zuerst". Wir gehen da nach Zeitstempel der Anmeldungen. Gruppengrößen sind reglementiert. Diese sollten 8 Personen nicht überschreiten.

NSC – Teilnehmer bekommen einen vorgegebenen Charakter und bewegen sich innerhalb eines Rollenprofils. In der Regel beinhaltet diese Rolle eine Agenda und eine Aversion. Des Weiteren lösen sie Konflikte aus und stellen ggf. auch menschliche Schlüsselpositionen dar. Wir empfehlen immer, Wechselkleidung als Überlebender mitzunehmen.

---

## 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.

---

## Respekt

Respekt ist das A und O

Hinter jedem Charakter, hinter jeder Verkleidung, jeder Maske und Schminke steckt ein Mensch aus Fleisch und Blut mit eigenen, persönlichen Empfindungen. Teilnehmer haben sich mit Respekt zu behandeln und Verständnis für die möglicherweise ganz unterschiedlichen Eindrücke von Schmerz, Kränkung oder dergleichen aufzubringen.

Ernsthafte Beleidigungen, Diskriminierungen oder andere Teilnehmer herab würdiges Verhalten werden durch die SL sanktioniert (Respekt!).

Dennoch kann es IT zu „Konfliktspiel“ kommen. Nehmt es nicht OT persönlich!

Es kann sein, dass erschossene/ erschlagene / „verstorbene“ Teilnehmer sich nicht in den Dreck oder auf den Boden werfen, sondern lediglich hinknien und zusammen kauern. Das hängt von der Witterung und der Umgebung ab und ist völlig akzeptabel. Wir wollen schließlich, dass alle Spaß am Spiel haben.

---

## Spiellust und Spielfrust

Sicherheit ist das oberste Gebot. Situationen, in denen die OT Sicherheit in Gefahr ist, ist das OT „STOP“ auszurufen. Dann wird die SL hinzugezogen und die Situation aufgelöst.

Beim quiet project handelt es sich um ein LARP im DKWDDK-Spielprinzip. „Du kannst, was du darstellen kannst“ – Spielprinzip. Teilnehmer spielen in der Regel eine Rolle und nicht sich selbst. Dies bietet die Möglichkeit, auch abstrakte Situationen darzustellen. Trotzdem ist es wichtig, nicht übermütig und unüberlegt oder gar frustriert zu handeln. Grundsätzlich gilt die Opferregel und der angespielte Charakter entscheidet, ob er die Situation aufnimmt und mitbespielt.

Sollte eine Spielsituation zu unangenehm werden, können Spieler sich mit der \*wirklich, WIRKLICH\* Regel aus der Situation entfernen und kurz erwähnen, dass sie jetzt wirklich WIRKLICH kurz wegmüssen. Dieser Ausdruck hat ohne weiteren Kommentar von allen Beteiligten aufgenommen zu werden. Weitere nachfolgende „Wirklich“s sind als dasselbe anzusehen.

---

## Waffen, Kampf und Verletzungen (IT)

Vorab:

IT kommt es zum Konfliktspiel und zum Einsatz von Dart- oder LARP-Waffen / Posterwaffen. Die Teilnehmer bringen in der Regel eigene Bewaffnung mit. Um alles so realistisch wie nur möglich zu machen, stellt euch die Situation jetzt zuhause vor – da wo ihr lebt und wahrscheinlich sein werdet, wenn der Shit ausbricht: Was habt ihr zuhause? Richtig! In den „normalsten“ Umständen keine AK-74 und auch kein MG. Als Jäger vielleicht ein paar Flinten, das wars aber auch. Die Munition wächst aber auch nicht auf den Bäumen. Was hat man also da? Baseballschläger, Axt (groß oder klein), Hammer, der Vorschlaghammer noch von der Renovierung und vielleicht noch die dicke Rohrzange. Da könnt ihr kreativ sein. Von Bratpfannen bis STOP-Schild zur Verteidigung hatten wir schon einige coole Sachen dabei. Ich bleib bei meinem schweren Stahlrohr aus unserem Heizungskeller. Wichtig ist nur: Es müssen Polsterwaffen sein! Fiberglas-Kern und PE-/LatexSchaumstoff sind hier erlaubt. Details unter dem Punkt LARP Waffen.

Ihr steht auf Nerfblaster? Ok, wir auch – aber die Munition nehmen wir euch ab 😊 Warum werdet ihr herausfinden.

Dafür gelten folgende Regeln:

## 1. Dartblaster (§ 8.2 AGB Bernzen & Baronick GbR)

- Dartblaster sind zugelassen. Munition wird abgenommen, lasst sie einfach zuhause.
- Verschossene Darts gelten als verbrauchte Munition. Die Darts werden durch die Orga / NSCs aufgesammelt. Keine Kolbenschläge oder sonstiges Schlagen mit der Schusswaffe, dafür gibt es die Nahkampfwaffen!
- Im Spiel werden zu bestimmten Zwecken Laserwaffen rausgegeben. Diese sind deutlich schwerer als Nerfs.
- 
- 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 AGB Bernzen & Baronick 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 AGB Bernzen & Baronick GbR).
- Dartblaster müssen mindestens schwarz lackiert sein.

## 2. LARP Waffen (§ 8.3 Bernzen & Baronick GbR)

Polsterwaffen sind zugelassen. Details in den AGB.

Das Gewicht der Waffe wird ausgespielt, die Bewegungsabläufe sind entsprechend an die Bewaffnung anzupassen. 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.

*Albernes Zauberstabgefuchtel und kindische Hexereien wird es hier nicht geben.*

- Das Gewicht der Waffe wird ausgespielt!
- Macheten oder Feuerwehrräute sind keine Degen (Zauberstabgefuchtel!)
- 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 AGB Bernzen & Baronick 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 AGB Bernzen & Baronick GbR).
- Nahkampf mit Fäusten ist nicht gestattet!
- Das „Durchrennen“ einer Horde auch nicht!
- Käfigkämpfe (IT) sind auf eigene Gefahr und nur mit der Zustimmung aller beteiligten erlaubt. Es sollten vorab OT klare Regeln abgesprochen werden. Dies legen wir nahe.

### 3. Verletzungen (IT)

IT-Verletzungen werden dem LARP entsprechend realistisch bzw. realitätsnah ausgespielt. Ihr könnt zur klaren Veranschaulichung Kunstblut einsetzen (außerhalb von Gebäuden). IT-Panzerungen oder Kleidung bzw. Gegenstände mit verletzungshemmender Eigenschaft beeinflussen nicht das Verletzungsbild.

In Hellstedt sind Zivilisten mit weißen und SCs mit roten Oberarmbinden gekennzeichnet. Diese bekommen alle Teilnehmer beim Check In. Zivilisten können Respawnen, SCs nicht!

Ich bin „gebissen“ worden:

Egal ob Zivilist oder SC, du ziehst eine Karte von den NSCs/Zombies. Je nach Verletzungsgrad wird entschieden, ob du diese ausspielen musst (z.B. Biss in den Arm/Bein = Amputation) oder stirbst. Darfst du weiterleben, musst du dringend zum Lazarett bzw. zur Ärztin! Und das schnell!!! Spiel deine Verletzung so realitätsnah aus wie nur möglich – damit generierst du Spiel für alle.

Ich bin tot:

Zivilisten geben bei Tod ihr gesamtes Loot ab bzw. „überlässt“ es seinen Mitstreitern oder Feinden. Bei einem einsamen Tod durch Zombies nehmen diese das Loot entgegen. Der Zivilist begibt sich zum Startpunkt und startet von da neu. Es ist kein neuer Charakter nötig. Für die anderen war man kurz „verschwunden“.

LARP SCs sterben = Charaktertod und können mit neuem Charakter anfangen. Bei Verletzungen müssen diese LARP Konform ausgespielt werden.

Im Spiel, also IT wird mit dem Begriff „Medic!“ um medizinische Hilfe gerufen. Medics werden in der Regel durch die Orga ins Spiel gebracht. Teilnehmer, die ein Medicispiel versuchen, müssen mit dem Scheitern ihrer Maßnahmen rechnen.

Bestimmte Aktivitäten töten je nach IT-Setting sofort (z.B. ein Zombiebiss, einnehmender Angriff), andere wiederum nicht (z.B. Kratzer, Berührung). Genauere Erläuterungen dazu gibt es jeweils durch die Orga vor Spielbeginn. Ebenso gibt es in manchen IT-Settings einen sogenannten Hitcount. Nähere Erläuterungen dazu findet ihr weiter unten.

---

### Örtlichkeit / Haus / Gebäude und Gelände

- Die Zäune und das gesamte Gebiet des noch aktiven Flugplatzes und der Solarfelder ist unter gar keinen Umständen anzufassen oder zu betreten! Ehrlich! Guckt die am besten nicht mal an! Die Zäune der Solarfelder stehen unter Hochspannung und sind überwacht. Sollte sich jemand nicht daran halten, wird das Event von außerhalb gestoppt und wir dürfen alle nach Hause fahren, bevor wir wissen, was geschehen ist.
- Kein Kampf in Treppenhäusern
- Es sind nur Fensteröffnungen als solche nutzbar, die von uns auch freigegeben wurden. Alle anderen nicht.
- Barrikadenbau ist verboten.
- Wenn man es nicht mit der Kraft eines Kindes bewegen kann, sollte es auch an Ort und Stelle bleiben. Es sei, es ist markiert als Loot.
- Bauten, Holzhütten oder dergleichen sind mit großer Vorsicht zu betreten. Rutschgefahr und Einsturzgefahr. Schickt lieber einen Späher vor.
- Klettern auf z.B. Bäumen oder Felswänden ist untersagt!
- Bäume, Autos und Leitern werden nicht erklommen. Generell gilt Kletterverbot (Sicherheit). Bestimmte Fahrzeuge nur in Quests oder wenn ausdrücklich freigegeben.

- Spielfeldmarkierungen sowie Gefahrenstellen sind mit rot-weißem Flatterband abgeflattert/markiert. Diese Markierungen sind 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 nur selten vorhanden. Vermüllung wird geahndet. In Gebäuden herrscht Rauchverbot. Nutzt bitte Taschenaschenbecher.
- Nehmt euren Pfand wieder mit nach Hause.
- Hygieneartikel werden nicht in den Toiletten, sondern Mülleimern entsorgt (gilt nicht für mobile Toiletten).
- Duschmöglichkeiten/Container werden sauber verlassen! Bitte biologisch abbaubare Seifen/Cremes verwenden. Wir mögen unseren Planeten und alles Wirbellose in der Erde.
- 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.
- Der Windschutz/Wald ist dicht bewachsen und gefährlich. Gruben und Gräben tauchen plötzlich auf. Dort wird kein Spiel stattfinden, um unsere NSCs zu schützen (kein Licht etc). Wenn möglich, nicht betreten. Kurzes Verstecken unter Achtsamkeit ist gestattet. Achtung: Verletzungsgefahr durch Stolpern und Fallen.
- Es gibt auf dem Gelände 2 Tümpel. Diese sind so brackig, dass wir von einem Betreten des „Gewässers“ abraten, es jedoch nicht verbieten.

---

## Coin-System

### *In Ausarbeitung*

---

## 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 gezielten Kopftreffer (Headshotregel). Im Vorbeigehen die Kehle durchschneiden nützt einem nichts. Körpertreffer bringen 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 spricht 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. Okay ist es auch wenn einem die Brille wegfliegt, aber dann bitte schnell "nicht bewegen" dazu rufen - und wenn möglich, nehmt eine Ersatzbrille vorsichtshalber mit oder tragt Kontaktlinsen.

Sollte sich jemand OT also in ECHT verletzt haben, wird zusätzlich nach einem SANI oder SANITÄTER gerufen. Bedenke: MEDIC! = IT --- SANI / SANITÄTER! = OT  
Diese werden vorher auch vorgestellt.

---

Safewords / Keywords

- STOP – Unterbricht das Spiel für alle Teilnehmer
- Medic! – medizinische Versorgung IM Spiel

- Sani! – Das Spiel wird partiell unterbrochen und die OT verletzte Person versorgt. Wiederholtes fälschliches oder missbräuchliches Nutzen des Sani! Ausrufen kann zum Spielausschluss führen.
  - Ich muss jetzt „wirklich WIRKLICH“ gehen – auflösen einer Situation ohne die Immersion zu stören.
  - Nach unten schauen – die Hand gerade und flach über die Augen (als würde man in die ferne schauen) und dann den Kopf sinken lassen (wie verschämtes wegschauen) deutet dem gegenüber an, dass die Situation gerade zu heftig ist und sein gegenüber sich unwohl fühlt. Gleichzeitiges Weggehen ist gleich zusetzen mit OT-Tuch / „X“en – diese Person ist nicht mehr im Spiel.
- 

Umgang mit Covid-19 (sowie Influenza und sämtlichen hochansteckenden Krankheiten)

Es gilt die allgemeingültige Hygiene Etikette. Man erscheint nicht krank zur Veranstaltung, pflegt eine angemessene Körperhygiene, hustet niemanden an oder verhält sich anderweitig grob fahrlässig als Bazillenschleuder. Wir bitten über die gültigen Verordnungen hinaus um gegenseitige Rücksichtnahme. Teilnehmer sind angehalten, sich vor Spielbeginn eigenverantwortlich zu testen.

---

Allgemeines zum Schluss

Wir können leider nicht auf alle Unverträglichkeiten und Allergien Rücksicht nehmen und bieten keine vegane Kost an. Sprecht uns gerne an. Wir informieren Euch und finden vielleicht eine Lösung. Bei Unbehagen, bringt am besten Eure gewohnte Nahrung mit. Wir geben Euch einen Platz zur Zubereitung. Glutenunverträglichkeit und Laktoseintoleranz zählen wir zu den Unverträglichkeiten.

Diabetiker sprechen uns bitte auch vorher an (bzgl. Kühlmöglichkeiten für Insulin)

Wir Gendern nicht. Es bleibt aber jedem selbst überlassen dies zu tun. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit und des allgemeinen Sprachgebrauches wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich, divers (m/w/d) und sämtliche neuen Pronomen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter. Bitte nehmt es auch nicht persönlich, sollte euer Gegenüber dies auch nicht tun. Wir lieben alle Menschen und Tiere. Selbst die Untoten, die nach unserem Leben trachten.