

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 & Tickets

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.)

DKWDDK > [larpwiki](#)

Tickets

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

NSC/GSC – Teilnehmer bekommen einen vorgegebenen Charakter (Untoter) 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 (Survivor) mitzunehmen. GSCs bekommen von der Orga eigene Vorgaben und Regelungen haben aber mehr Freispiel wie SCs.

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 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 anderes, herabwürdigendes Verhalten gegenüber Teilnehmern, 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 & Frust

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 Hellstedt handelt es sich um ein Arcade-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. Im klassischen Arcade-Modus respawn'st du.

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.

Ähnliche Regelungen: „Frau Kleinschmidt hat gesagt...“, „heiß & Kalt“ (heiß: zu viel! Kalt: Gibs mir!)

Denkt immer daran, wir sind alle nur Menschen die Spaß beim Spiel haben wollen. Gottkomplexe und Pokemontrainer sind nicht Spielfördernd. Es geht nicht darum der Beste zu sein und zu Gewinnen.

Örtlichkeit/Haus/Umgebung/Gelände

- Es sind diverse Tiere auf dem Gelände! Respektieren und nicht anfassen, anschießen, ärgern oder sonstiges! Ehrlich! Guckt die am besten nicht mal an! Sollten Katzenbabys rumlaufen, dürfen diese nur mit Erlaubnis der Mutter geknuddelt werden. Rettungsaktionen wie „Katze im Baum“ sollten angemeldet werden.
- Wir sind umzäunt! Am Rand des Geländes ist ein Wanderweg. Bleibt dem „Rand der Realität“ einfach fern.
- 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 und Bauten 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 draußen Taschenaschenbecher.
 - Nehmt euren Pfand wieder mit nach Hause.
 - Hygieneartikel werden nicht in den Toiletten, sondern Mülleimern entsorgt (gilt nicht für mobile Toiletten).
 - 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 Windschutz/Wald ist bewachsen und ggf. gefährlich. Gruben und Gräben könnten plötzlich auftauchen. Erhöhte Achtsamkeit im Wald, Busch und restlichem Außengelände.
 - Es gibt auf dem Gelände Tümpel/See. Diese sind so brackig, dass wir von einem Betreten des „Gewässers“ abraten, es jedoch nicht verbieten. Gebäude dürfen nicht klitschnass und triefend betreten werden.
-

Coin-System

Wird am Spieltag erklärt für den maximalen Spielspaß.

Plotgegenstände

Gegenstände oder Material welches für spätere Aufgaben oder Rätsel benötigt wird, sind markiert oder sichtlich als Plotgegenstand. Elektronische Items wie z.B. Smartphones oder Notebooks bitte mit viel Sorgfalt benutzen.

Items am Ende bei der Orga abgeben.

Verpflegungsregelung für das Event

Allgemeine Verpflegung:

- **Alle Teilnehmer** erhalten eine **Vollverpflegung** während des Events.

Verpflegung für NSCs:

- **NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere)** bekommen täglich **Frühstück, warme Mahlzeiten** sowie **Waffeln**.
- Getränke und Snacks stehen ihnen jederzeit zur freien Verfügung.
- Die genauen **Essenszeiten** werden am Eventtag bekanntgegeben.

Getränke:

- **Wasser** wird für **SCs** und **GSCs immer** bereitgestellt.

Verpflegung für SCs und GSCs:

- **SCs und GSCs** erhalten ihre Verpflegung im Spiel durch **Loot**.
- **GSCs** haben es als "Städter" etwas einfacher und erhalten im Spiel häufiger Zugang zu Nahrungsmitteln und Getränken.

Wir sorgen dafür, dass alle Teilnehmer gut versorgt sind. SCs und GSCs müssen ihre Verpflegung im Spiel erarbeiten. Im Notfall steht natürlich jedem Nahrung zur Verfügung.

Hitcounts

Ein Schuss oder Treffer mit einer Schlagwaffe fügt jeweils einen Trefferpunkt zu.

Hit-Point Regelung >> LEITFADEN zur Orientierung für SCs

(Verletzungen ausspielen bei Ansprache kleiner "Showkampf")

Schlagwaffe

2x Arm - Arm kaputt

2x Bein - Bein kaputt

Oberkörper - Ausdauer eingeschränkt

2x Kopftreffer tot

Insgesamt 5 Körpertreffer - tot

Zombie 1x Kopftreffer instant tot

Schusswaffe

2x Treffer - Bewegung und Ausdauer stark eingeschränkt

3. Treffer - tot

Kopfschuss instant tot

Zombie Angriff

- Es findet kein Infektionsspiel statt
- Ein Zombie Schlag wird als Schlagwaffe gewertet und entsprechend dem oben stehenden Hit Point System ausgespielt
- Zombie Biss zählt als 5 Hit Points
- Von Zombie Meute angefallen und zerfetzt bzw. gefressen zählt als 5 Hit Points

IT-Tod Konsequenzen:

- SC/GSC Verlieren gesamtes Loot, sowie Munition.
- NSC übernimmt Loot und bringt Beutel für Coins in die Stadt zurück (bzw an Orga abgeben)
- Einfacher Respawn (kleine Auszeit ca. 5Min), Spieler fängt bei null an kann dann seine Gruppe suchen
- Permadeath bei MQ (Master Quest)
 - SC und GSC (sofern vom GSC Konzept oder der SL nicht anders vorgegeben) die bei einer MQ sterben, sind für diese MQ raus. Sie können zwar respawnen und normal weiter spielen, dürfen jedoch nicht mehr an der laufenden MQ teilnehmen.

Lootregeln >> Spieler/NSC looten: → Das X markiert die Stelle

Loot wird an unverfänglichen Stellen gesucht

- Loot Tasche kennzeichnen mit X und nur da wird Loot gesucht
 - Jackentasche
 - Rucksack
 - Etc.
 - Keine Hosentaschen
 - Nicht begrabbeln!
 - Loot wird nicht an nicht markierten Stellen versteckt, sollte sich Loot an nicht markierten Stellen befinden, muss mit OT Konsequenzen gerechnet werden. Sollte ein Transport nicht anders möglich sein, so muss dieses Loot freiwillig und selbständig ausgehändigt und offen gelegt werden.
 - Zombies nehmen Coin Beutel mit
 - Spieler looten nur den Inhalt des Coin Beutels
 - Offensichtliche OT Gegenstände sind kein Loot (zur Not stille Kommunikation mit dem zu Lootenden)
-

Notfall

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 wegfliht, aber dann bitte schnell "nicht bewegen" dazu rufen – und wenn möglich, nehmt eine Ersatzbrille vorsichtshalber mit oder trägt 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.

Krankheiten & Hygiene

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.

Regelwerk: Waffen, Kampf und Verletzungen (IT)

Vorwort:

IT kommt es zum Konfliktspiel und zum Einsatz von Dart- oder LARP-Waffen / Polsterwaffen. 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. Vielleicht auch den Blaster... den du dir zurückerobert kannst 😊

Dartblaster (§ 8.2 AGB Bernzen & Baronick GbR)

- Dartblaster sind nur von NERF zugelassen. Munition wird abgenommen, lasst sie einfach zuhause.
- Dartblaster müssen mindestens schwarz lackiert sein.
- 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!
- 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).

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 Feuerwehrräxte 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.