



# Gugelgilde e.V.

Verein für Live- und Tischrollenspiel

Seite 1 von 3

## - SL-Ansprache und Sicherheitsbelehrung des Gugelgilde e.V. -

Stand vom 07. Januar 2014

### Inhaltsverzeichnis

1.) Begrüßung .....	2
2.) Vorstellung .....	2
3.) Sicherheit.....	2
4.) Conspezifisches .....	3
5.) Regelsystem .....	3
6.) Abschluss.....	3
Quellen (Stand 07. Januar 2014) .....	3



# Gugelgilde e.V.

Verein für Live- und Tischrollenspiel

Seite 2 von 3

## 1.) Begrüßung

- Begrüßung aller Teilnehmer im Namen der Orga und des Gugelgilde e.V.

## 2.) Vorstellung

- Vorstellung der Orga/SLs mit Aufgabengebieten
  - o z.B. NSC-Koordinator, Magie-SL, Haus/Dorf-SL, Wald-und Wiesen-SL
- Erkennungszeichen der SL (z.B. Schärpe, Knicklicht)
- SL Erreichbarkeit (Wo, Wie, Wann)

## 3.) Sicherheit

- Unterschied Sanitäter (OT-Verletzung) und "Heiler" (IT-Verwundung) erklären
- Vorstellung der anwesenden Sanitäter/Ersthelfer
- Wo sind Feuerlöscher/Sanikasten/Notfall-Handy/Notfall-Auto zu finden?
- wichtige Befehle:
  - o "STOP" - Spielunterbrechung bei drohender realer Gefahr für jedermann
  - o "Time In" & "Time Out" - Beginn des Spiels & Ende des Spiels
  - o "Time Freece" - Spielunterbrechung durch SL zur Szenenvorbereitung ohne Zeitverzug
  - o gekreuzte Arme, "kein Kampf", "Slow Motion",...
- Umgang mit offenen Feuer
  - o Waldbrandgefahr, Waldbrandstufe - keine offenes Feuer in Wald (Fackeln, Laternen, Pyro)
  - o kein offenes Feuer in Hütten/Häusern/Burg
  - o definierte Feuerstellen für Lagerfeuer nutzen (Untergrund schonen)
  - o Bestimmungen beim Umgang mit Pyrotechnik beachten
- gegenseitige Rücksichtnahme - niemand soll gefährdet oder verletzt werden - Sicherheit geht vor!
- Larpkampf mit Polsterwaffen
  - o Waffen/Rüstungen müssen durch jeden Teilnehmer eigenständig auf Sicherheit geprüft werden, dies hat vor jeder Benutzung zu erfolgen - bei Mängeln ist die Benutzung verboten
  - o zustechen mit einer Polsterwaffe ist verboten
  - o Schläge gegen den Kopf, Hände, Genitalien, Hals, Helme oder Masken sind verboten
  - o im Kampf sind Schläge anzubremsen!
  - o Infights sind nur nach VORHERIGER Absprache mit dem jeweiligen Gegner zulässig
  - o Kampf in alkoholisiertem Zustand ist nicht gestattet
- Larpkampf mit Bögen
  - o Zugkraft von max. 25 Pfund bei voll ausgezogenem Pfeil
  - o Mindestabstand von 5 m - nicht auf Kopf und Genitalien
- jegliche Simulation/Andeutung von sexueller Gewalt ist verboten
- Fesselungen dürfen nur simuliert werden
- das Spielen von physischer und psychischer Folter erfordert das Einverständnis aller Beteiligten
- jegliche Substanzen dürfen einem anderen Teilnehmer nur mit dessen ausdrücklicher - Zustimmung verabreicht werden - alle Real-Zutaten müssen zuvor bekannt gegeben werden



# Gugelgilde e.V.

Verein für Live- und Tischrollenspiel

Seite 3 von 3

- weiterführende Hinweise zur Sicherheit auf Live- und Tischrollenspielen findet ihr in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Gugelgilde e.V. und im Internet (Stand 07. Januar 2014) unter:
  - o <http://www.larp-planung.de/anzeigen.php3?id=1802>
  - o <http://www.larpwiki.de/VerhaltensRegelnKampf>
  - o <http://www.widukinds-waechter.de/Regelwerk/Kampf>
  - o <http://www.konquistadoren.de/SpielSicherheit>

## 4.) Conspezifisches

- Besonderheiten der Umgebung/Location
  - o Steinbrüche, Sümpfe, Abgründe, Löcher, Seen, Flüsse, Treppen, Dunkelheit
  - o Beklettern von Anlagen oder Einrichtungen ist verboten
  - o Absperrungen bei verfallenen Gebäude respektieren
  - o Abgesperrte oder für gesperrt erklärte Gebiete sind nicht zu betreten
- IT/OT-Zonen (Schlafräume, Waschräume, Toiletten)
- Grenzen des Spielgebietes
- Geplanter Time-Out (Abbau, Fahrzeuge, Müll, Kaution, Check-Out)

## 5.) Regelsystem

- "Wir spielen miteinander nicht gegeneinander!"
- Welches Regelsystem wird verwendet (DKWD(D)K, DragonSys,...)
- Unterschied Diebstahl (OT Anzeige) und Dieben (IT Schleife + SL-Meldung)
- Besonderheiten des Regelsystems erklären
  - o Kampf
  - o Magie
  - o Alchemie
  - o Klerikales Wirken
  - o Dieben, Meucheln, Pömpfen

## 6.) Abschluss

- "Viel Spaß beim Spiel"
- IT-Anreise bzw. generelles IT beginnt in x Minuten

## Quellen (Stand 07. Januar 2014)

[Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Gugelgilde e.V.](http://www.larp-planung.de/anzeigen.php3?id=1802)  
<http://www.larp-planung.de/anzeigen.php3?id=1802>  
<http://www.konquistadoren.de/SpielSicherheit>