

# **Policy för vapen- och stridshantering i föreningen Gyllene Hjorten**

Detta dokument är till för att förtydliga hur föreningen hanterar vapen, strid och konflikt. Det innehåller dels direkta uppmaningar om hur vi beter oss mot varandra och dels vad som inte är accepterat.

Eftersom det är ett policydokument och inte strikta regler kan arrangörer av äventyr göra undantag, men måste få dessa godkända av styrelsen innan evenemanget genomförs, gärna i samband med inlämnande av budget. I dessa fall ska arrangörerna tydligt meddela vad som gäller på det aktuella äventyret så att alla deltagare vet vad de har att rätta sig efter. Osäkerhet kring vapenhantering kan orsaka allvarliga skador.

Som bilaga till detta policydokument finns lite mer utförliga beskrivningar, rekommendationer och exempel på bra och dåliga sätt att lösa konflikt, hantera oplanerade låsta spelhändelser och liknande.

Dokumentet är indelat i Vapen, Handgemäng, Arrangörens ansvar samt Övrigt.

Och glöm inte att i grund och botten gäller alltid följande:

***Sunt förnuft***

***Respekt***

***Hänsyn***

***Du är alltid ansvarig för dina egna handlingar***

***Gör aldrig illa varandra***

## Vapen

På Gyllene Hjortens äventyr förekommer blanka vapen. Dessa förhöjer stämningen under arrangemangen, men med vapen följer ett stort ansvar och vi anser att det är viktigt att ha tydliga regler för vad som gäller, även om det kan anses vara självklart. En väldigt viktig riktlinje är att låta vapen vara dekoration – det är mycket mer givande för rollspelet att försöka ta sig ur en konfliktsituation utan att ta till vapen (helst utan att alls dra dem). Alla vapen med egg ska förvaras i skydd eller fodral för att tydligt markera att det inte finns en direkt intention att använda det och även för att minska skaderisken. Att dra ett vapen ur sitt fodral visar ett syfte att bruka våld och ses som en aggressiv handling. Detta innebär att även yxor och spjut ska ha skydd som täcker eggen. Vapen som till exempel morgonstjärnor förvaras inte i fodral, men bör fästas vid bälte för att markera när det inte ska användas.

Vid avvärning ska vapen och skydd eller fodral tas om hand. Vapnet ska förvaras i fodralet på en torr och säker plats och får inte användas i spel (om vapnets ägare inte uttryckligen säger det). Detta är både för att hålla vapnet oskatt och för säkerhetens skull då ägaren vet bättre hur det specifika vapnet ska hanteras.

### Närstridsvapen

#### 1. Inga skarpslipade vapen får förekomma

Allt som är skarpt anses som verktyg och får ej användas vid hot eller konflikt.

Exempel på verktyg som får vara skarpa är matkniv och vedyxa.

Med skarpslipat avses olika vapen/verktyg som går att skära med. Tillåten nivå (reenactmentregler eller oskarpt) avgörs av varje arrangör då dessa ska kontrollera alla vapen innan äventyret börjar.

#### 2. Rikta *aldrig* spets/egg direkt mot någon på nära håll

En vapenspets kan vara farlig även om klingan är rundslipad. Då ytan är väldigt liten behövs det inte mycket kraft för att orsaka smärta eller skada uti fall att någon skulle råka träffas. Dessutom kan spetsar i värsta fall skada ögonen. Det är därför viktigt att inse att man nästan aldrig har full kontroll på vad som händer runt omkring. Även om avståndet mellan dig och din motståndare kan ses som stort kan till exempel en knuff i ryggen på någon av er göra situationen farlig.

#### 3. Utför *aldrig* stickrörelser med vapen

Se punkt 2. Då vapenspetsar generellt är farligare än eggen på rundslipade vapen är det väldigt viktigt att inte göra stickande rörelser.

#### 4. All form av vapenstrid skall vara godkänd av arrangör på förhand

Normalt ska inte vapenstrid uppstå på arrangemang. Undantag kan dock göras om arrangörerna kontaktas i förväg och godkänner planerna. Improviserad eller icke godkänd strid kan göra andra deltagare osäkra och det kan även bryta mot arrangörernas planer och visioner. De rådande förhållandena (såsom halt underlag och dåligt ljus) kan göra situationen farlig även om den under optimala förhållanden skulle vara ofarlig. Vid stridsträning under ett lajv får tydliga övningsvapen (träsvärd) användas, men detta ska då ske under välkontrollerade former.

#### 5. Vid överraskningsmoment används inga vapen

Vid tillfällen då någon smyger sig fram för att överraska någon ska inte vapen användas även om de i sagovärlden nyttjas. Detta är återigen för att överraskningen kan vara

skrämmande och det är svårt att veta hur personen reagerar – att då dessutom ha ett vapen draget kan öka eventuella risker.

Om man osedd lyckas ta sig fram till en vaktpost kan man istället markera med exempelvis utsträckta fingrar mot ryggen och på ett bra sätt förklara att vakten har en kniv mot ryggen.

## ***Bågar och Pilar***

### **6. Dra aldrig strängen**

När bågen är strängad (strängen sitter fast i båda ändar på pilbågen) får strängen aldrig dras från sitt ursprungsläge. För att illustrera dragen sträng med pil på ska aldrig strängen dras – dra endast i pilensnockända.

### **7. Nocka aldrig pilen**

Pilbågens sträng får aldrig sättas i skåran i pilen.

## ***Handgemäng***

På äventyren kan det uppstå situationer där handgemäng kan ses som en naturlig väg ut. I nästan alla dessa fall finns det bättre sätt att lösa problemet. Improviserade strider (även utan vapen) kan bli väldigt farliga och ser sällan bra ut. Men om du ändå märker att din motståndare är med på noterna eller om ni i förväg har planerat/övat in striden är det viktigt att tänka på följande punkter.

### **1. Ta aldrig stryppgrepp på någon**

Även om det enbart är menat som en lätt markering kan grepp runt halsen ofta uppfattas som väldigt hotfullt och många kan få kraftiga obehagskänslor av det. Undvik det därför om du inte på förhand kommit överens med personen att det ska hända.

### **2. Rikta aldrig slag mot huvudet**

Även om det bara är en markering i luften kan avstånd felbedömas så att det som inte var menat att träffa ändå kan komma att göra det. Dessutom kan halt underlag och andra ogynnsamma förhållanden i skogen göra att ett luftslag leder till kontakt. Därför är det särskilt viktigt att inte rikta några slag mot huvudet eller andra känsliga delar av kroppen.

**3. Generellt vid handgemäng:** Om det inte är uppgjort på förhand börja alltid väldigt försiktigt och läs av din motståndare!

## ***Arrangörens ansvar och befogenhet***

Arrangörer för äventyr bör kontrollera deltagarnas vapen innan äventyrets start, men om äventyret är av sådan art att strid kan förväntas är arrangören skyldig att kontrollera alla vapen. Vapen som inte uppfyller arrangörens krav tas om hand och lämnas tillbaka efter äventyrets slut så att de inte hamnar i spel av misstag. Det är viktigt att deltagarna kan känna sig säkra att inga skarpslipade vapen förekommer. Arrangören har befogenhet att instruera en deltagare hur ett vapen får handhavas. Arrangören har ansvar för att informera deltagarna om rådande policy.

## ***Individens ansvar***

Varje spelare får endast ta med sig vapen som överensstämmer med policyn för arrangemanget och är skyldig att visa arrangören alla vapen. Det slutgiltiga ansvaret ligger alltid hos den enskilde individen.

## **Övrigt**

Som poängterats är en verbal lösning av konflikter både mer utmanande och stämningsfullt i nästan alla lägen. Även om strider skulle vara riskfria är det ändå för många tråkigt när deras rollperson dör eller skadas svårt – framtida spel kan bli omöjligt. Det är bättre att försöka uppskatta din motståndares (eller motståndarsidans) duglighet och sedan låta den svagare parten ge vika – antingen genom att tydligt ge upp eller genom att helt enkelt försöka avlägsna sig från platsen.

## **Exempel**

Om en arrangör vill ha en bågskyttetävling ska de kontakta styrelsen och få klartecken eftersom detta är ett avsteg från policyn. Dessutom ska de informera deltagarna om detta. Deltagarna bör informeras om var och när tävlingen ska äga rum för att till exempel undvika att någon smyger runt bakom tavlorna.

Om en arrangör vill ordna ett äventyr med mjuka vapen (så kallade boffer- eller latexvapen) ska också styrelsen lämna sitt godkännande. Deltagarna ska tydligt informeras om detta så att ingen kommer dit med blanka vapen istället. Godkännandet från styrelsen är i det här fallet mest formalia, men ska fortfarande inhämtas.

Den skogsvana äventyraren Tyr smyger sig fram till den halvsovande vaktposten Loke. Tyr är beväpnad med ett svärd och en dolk, men vet att han inte ska ha dessa dragna när han överraskar Loke. Utan att märkas smyger han fram till Loke, tar ett lugnt men fast grepp över bröstkorgen och markerar med två fingerspetsar mot ryggen. Han väser ”Håll tyst annars sticker jag kniven i ryggen på dig. Ge mig dina vapen.” Loke blir väldigt överraskad, men inser snart vad som har hänt. Han tar av sig svärdsbältet och räcker över det till Tyr som nu har ansvar för det ... När Tyr sedan återvänder till sitt läger lägger han Lokes svärd väl skyddat i sitt tält.