



Vapenpolicy för föreningen Gyllene Hjorten

I föreningen Gyllene Hjorten använder vi blanka vapen. För att våra lajv ska vara säkra ställer vi höga krav på hur dessa ska hanteras. Detta dokument beskriver vilka regler som gäller.

1. Allmänt

- 1.1. **Använd aldrig vapen i berusat tillstånd.**
- 1.2. **Använd inte någon annans vapen utan tillstånd.** Om du stjälar någons vapen eller avväpnar någon tas vapnen ur spel.

2. Närstridsvapen

- 2.1. **Skarpslipade vapen är inte tillåtna.** Vapen ska kunna dras över handleden medan de vilar på sin egen tyngd, och spetsen ska kunna bära vapnets tyngd pressad mot handflatan. Vapen som inte uppfyller kraven kan med arrangörers tillåtelse tas med i spel ändå, men får inte dras.
- 2.2. **Verktyg får aldrig användas som vapen.** Vedyxor, matknivar och liknande är bruksföremål och får inte användas i en stridssituation.
- 2.3. **Förvara vapen i skydd.** Svärd förvaras i slida och yxor med eggskydd när de inte används. Dra bara vapen ur sitt skydd när du vill att det ska tolkas som en tydligt aggressiv handling. Om du bara vill signalera beredskap att försvara dig, lägg istället en hand på t.ex. svärdshjaltet.
- 2.4. **Rikta aldrig spets eller egg mot någon på nära håll.** Spela istället på att t.ex. ett svärd riktat mot marken är mer hotfullt än det kanske ser ut.
- 2.5. **Utför aldrig stickrörelser med vapen.**
- 2.6. **Använd aldrig vapen vid överraskningsmoment.** Om du t.ex. smyger dig upp mot en vaktpost, tryck två fingrar i personens rygg istället för din dolk.
- 2.7. **Klingor får enbart korsas i inövad strid som godkänts av arrangörerna.** Även om du och din kompis vet vad ni håller på med så får ni inte slåss utan arrangörernas godkännande.

3. Avståndsvapen

- 3.1. **Spänn aldrig strängen.** Dra istället bara tillbaka pilen utan strängen.
- 3.2. **Nocka aldrig pilen.** Det vill säga lägg inte pilen mot strängen.

4. Handgemäng

- 4.1. **Var återhållsam med fysiskt spel som t.ex. knuffar, fasthållningar eller simulerade slag.** Du kan spela hårdare om det är en uttalad premiss för arrangemanget att sådant spel kan förekomma, eller om du har samförstånd i frågan med personen du spelar mot.
- 4.2. **Rikta inte slag mot huvudet,** även om det är tänkt att missa.
- 4.3. **Ta inte stryppgrepp.** Det kan upplevas som obehagligt om det inte är uppgjort i förväg.

5. Arrangörers och deltagares ansvar och befogenheter

- 5.1. **Som deltagare rättar du dig alltid efter arrangörernas beslut.** Arrangörer har rätt att kontrollera vapen och bestämma vilka vapen som får vara med i spel och inte. De kan också införa striktare bestämmelser, eller förbjuda vissa deltagare från att bära vapen.
- 5.2. **På arrangemang där hotfulla situationer kan förväntas förekomma ska arrangörerna:**
 - Kontrollera att samtliga vapen följer denna policy innan spelstart.
 - Informera deltagarna om denna policy före arrangemanget (t.ex. på hemsidan eller i utskick) och på arrangemanget innan spelstart.
- 5.3. **Avsteg från denna policy i mer tillåtande riktning får endast göras med styrelsens godkännande.** Arrangörerna ska då tydligt beskriva avstegen i samband med att man informerar om vapenpolicyn enligt 5.2.
- 5.4. **Arrangörer har rätt att avvisa personer som inte följer denna policy från arrangemang.** Styrelsen kan vid behov fatta beslut om påföljder som sträcker sig utanför enskilda arrangemang.
- 5.5. **Individen är alltid ytterst ansvarig för sina egna handlingar.** Som deltagare är det ditt ansvar att känna till och följa dessa regler, och att du betar dig på ett sätt som inte skapar fara eller upplevs som otryggt av dina medspelare. Om någon berättar att ditt agerande känts otryggt, så lyssna och anpassa ditt beteende därefter.