

Gedragscode

“minderjarige op Ravenskeep”



maart 2014

Inhoudsopgave

ALGEMEEN	3
Wat zijn onze uitgangspunten	3
Wat moet er gebeuren met deze regels	3
Overtredingen van de regels	3
Kindercoördinator	3
Vanuit de vereniging	4
Uitzonderingen	4
Gedragscode	4
Communicatie	4
MINDERJARIGE SPELERS	5
Algemeen	5
Regels op en om het terrein	5
Wenselijk gedrag buiten het spel	5
Huishoudelijk Reglement	5
Spelregels	5
Het spelletje	6
Veilig vechten	6
Termen	7
Magie	8
Drankjes	8
Levenspunten	8
Vragen over je karakter	8
BEGELEIDERS	9
Algemeen	9
Alcohol en minderjarigen	9
Voor het evenement	10
Tijdens het evenement	10
KINDERCOÖRDINATOR	12
Algemeen	12
Taken	12

Algemeen

Deze gedragscode geldt voor alle minderjarige spelers binnen Ravenskeep. Minderjarige spelers zijn die spelers met een leeftijd van 7 tot en met 17 jaar. Kinderen van 0 tot en met 6 jaar worden beschouwd als bezoekers.

Daarnaast is er een code opgesteld voor de begeleiders van minderjarigen binnen Ravenskeep en wordt de rol van de kindercoördinator beschreven.

Wat zijn onze uitgangspunten?

Larpen is een bijzondere hobby. Naast fysieke inspanning zoals het zwaardvechten of het keihard wegrennen als er een ork aanvalt komt er ook het uitspelen van het karakter bij kijken. En dat is niet altijd makkelijk. Wij verwachten niet dat een speler dit meteen onder de knie heeft, wij verwachten zelfs niet dat dat na 10 jaar spelen zo is. Wat we wel verwachten is dat een ieder zijn best doet om alle aspecten van het larpen zo goed mogelijk onder de knie te krijgen. Dit zorgt er voor dat niet alleen de speler veel meer lol heeft maar ook iedereen in zijn omgeving. Spelplezier bij iedereen is namelijk wat wij heel graag zien. Verder willen wij dat er eerlijk gespeeld wordt en dat we elkaar allemaal respecteren.

Wat moet er gebeuren met deze regels?

Wij verwachten dat alle minderjarige spelers en de begeleiders op de hoogte zijn van deze regels en de regels snappen. Het is de verantwoordelijkheid van de begeleiders om ervoor te zorgen dat dit gebeurt. Verder achten wij het wenselijk dat ook andere spelers op de hoogte zijn van deze gedragscode. Het is onze wens dat er een open klimaat ontstaat waarin iedereen zich vrij voelt om elkaar aan te spreken op ongewenst gedrag.

Overtredingen van de regels

Als een minderjarige speler zich herhaaldelijk niet aan deze gedragscode houdt en daardoor het spel van andere mensen consequent verstoord, wordt er een waarschuwing gegeven. Dit gebeurt door middel van een gele kaart. Zowel de begeleider als de kindercoördinator worden hiervan op de hoogte gesteld. Als het gedrag van de minderjarige speler daarna niet verbeterd, wordt de gele kaart omgezet in rood. Op dat moment wordt de toegang tot het evenement ontzegd aan de minderjarige en eventueel de begeleider, zonder recht op vergoeding van gemaakte kosten. Het bestuur heeft hier altijd het laatste woord in. Zie voor de overtreding gebruik van alcohol pagina 5.

Kindercoördinator

Voorwaarde voor het meedoen van minderheden aan een evenement van Ravenskeep is de aanwezigheid van een kindercoördinator. De leden zijn zelf verantwoordelijk voor het aan het bestuur voordragen van iemand voor deze functie.

Vanuit de vereniging

De vereniging biedt de mogelijkheid aan minderjarigen om deel te nemen aan een evenement. Iedereen dient lid te zijn van de vereniging om deel te nemen. Dit geldt ook voor de begeleider en de coördinator. Tijdens het evenement wordt er door de organisatie niets extra's georganiseerd voor deze doelgroep.

Er is tijdens een evenement slechts plek voor 10 minderjarige spelers. Deze plaatsen worden toegewezen op volgorde van inschrijving.

Voor het evenement is iedereen verplicht een medische- en eigen verklaring in te vullen. Deelnemers onder de 18 jaar moeten het formulier laten tekenen door hun ouders of verzorgers. Deelname aan het evenement zonder medische- en eigen verklaring is niet mogelijk.

Uitzonderingen

Tijdens de ALV over 2011 is besloten dat het voor het bestuur mogelijk wordt om specifieke leden ontheffing te verlenen van de voorwaarden die in de gedragscode staan beschreven. Dit dient te gebeuren niet eerder dan nadat een lid aanwezig is geweest op een evenement en blijk heeft gegeven dat hij/zij zelfstandig aan het spel kan deelnemen. De ALV heeft benadrukt dat het ook mogelijk is om deze ontheffing weer in te trekken als blijkt dat het lid toch niet verantwoord zelfstandig kan deelnemen aan het spel.

Onderhoud van de gedragscode

De eerste versie van de gedragscode is opgesteld naar aanleiding van de ALV van 2008. Het is bijna onmogelijk om in een keer een perfecte gedragscode op te leveren. Daarom is in 2009 en 2010 met deze gedragscode gewerkt op basis van een pilot. Hierna heeft er een evaluatie plaatsgevonden op de ALV. Een van de conclusies was dat er eigenlijk te weinig kinderen meedoen om deze gedragsregels heel goed te evalueren. Toch is er besloten deze regels, met een paar aanvullingen en aanpassingen, te handhaven omdat het goed denkbaar is dat weer meer kinderen zich gaan aanmelden. Mogelijk dat het in de toekomst bij meer aanmeldingen van kinderen weer nuttig is om de regels nogmaals kritisch te bekijken en zo nodig aan te passen.

Communicatie

Het op papier zetten van een gedragscode is niet voldoende. Praten over gedragsregels en handhaven is zeker zo belangrijk om er voor te zorgen dat het gaat leven, wordt uitgedragen en wordt nageleefd.

Minderjarige spelers

Algemeen

- Als minderjarige speler heb je minimaal 1 begeleider. Het is bij de organisatie bekend wie deze begeleider is. Naast het hebben van een begeleider moet er een getekende akkoordverklaring zijn van de ouders/verzorgers.
- Pas als je ouder bent dan 18 mag je mee doen in het figurantenteam.
- Het spreekt voor zich dat alles wat volgens de Nederlandse wet verboden is, ook bij ons verboden is.
- Bij wet is het gebruik van alcohol door minderjarige verboden. Mocht een minderjarige met alcohol worden gezien, wordt hij/zij (en zijn/haar begeleider) direct van het terrein verwijderd, worden de ouder(s) of wettelijke voogd gewaarschuwd en kan deze zijn pupil direct komen ophalen.

Regels op en om het terrein

- Zorg er voor dat je alles minstens net zo netjes achter laat als dat je het hebt aangetroffen. Bijvoorbeeld door al je prullen netjes in de prullenbak te gooien. Beter is nog als het netter is dan dat je het hebt aangetroffen.

Wenselijk gedrag buiten het spel (OC)

- Wees aardig voor elkaar
- Als iemand anders hulp nodig heeft, help diegene dan, daar wordt je allebei vrolijker van.
- Iedereen is anders, respecteer elkaar.
- Vechten doe je in het spel met speciale wapens, daarbuiten hou je je handen en voeten bij jezelf.
- Wees voorzichtig met andermans spullen. Als je iets kapot maakt moet je het melden.
- Luister goed naar je begeleider, die weet hoe alles hoort. Ook andere mensen geven wel eens tips waar je wat mee kan doen, soms is dat handig.
- Het is fijn als je de organisatie helpt, dit zijn ook vrijwilligers die alles in hun vrije tijd regelen.

Huishoudelijk reglement

Ravenskeep heeft een huishoudelijk reglement. Alles wat hier in staat geldt ook voor spelers onder de 18 jaar.

Spelregels

Er zijn binnen het spel een heleboel spelregels. Je zult ze niet meteen allemaal kunnen onthouden en dat hoeft ook niet. De belangrijkste spelregels schrijven we hier voor je op en de rest vertelt je begeleider je tijdens het spel.

Het spelletje

Iedereen speelt in het spel iemand anders. Dit wordt je karakter genoemd. Ook jij gaat een eigen karakter bedenken. Dit kun je samen met je begeleider doen. Als je dat wilt kun je in het spel vaardigheden gaan leren voor je karakter. Misschien wil je wel een vechter worden of toch liever iemand die magie gebruikt. Dit kun je allemaal leren. Je begeleider zal in veel gevallen je leermeester worden. Je kunt dan certificaten halen om de vaardigheden te mogen gebruiken.

Speel een personage wat je met overtuiging neer kan zetten, wat passend is bij je leeftijd.

In het spelletje kan je karakter dood gaan. Dit is natuurlijk helemaal niet leuk maar het kan gebeuren. Als dat zo is maak je een nieuw karakter. Certificaten die je met je vorig karakter gehaald heb kun je gebruiken voor je nieuwe karakter. Maar natuurlijk kun je niet je magiecertificaten gebruiken als je een vechter gaat spelen. De spelleiding en je begeleider helpen je met wat wel en niet kan.

Veilig vechten

In de loop van het spelletje zal je gaan leren om te vechten met echte LARP wapens. Hier zijn een aantal belangrijke regels aan verbonden. Deze gelden voor alle deelnemers aan het spel.

- Sla nooit op het hoofd, nek, of in het kruis met je wapen.
- Niet steken met je wapen.
- Zachtjes slaan, want anders doet het pijn.
- Niet je dolk of zwaard gebruiken om te snijden, dan kan je brandblaren krijgen.
- Pas op waar je vecht! Zorg bijvoorbeeld dat je niet kan struikelen over een tent lijn.
- Let op je tegenstander, die moet ook veilig staan en niet tegen een boom botsen.
- Als er een pijl komt: stap opzij en ga niet met pijlen gooien of stuk slaan. Je mag een pijl niet uit de lucht slaan, dit is gevaarlijk.
- Speel eerlijk.

Er zijn nog meer regels verbonden aan veilig vechten. Deze zal je van je leermeester leren voordat je je certificaat haalt om te mogen vechten.

Als er een (groot) gevecht plaats vindt en je hebt nog geen certificaten, zorg dan dat je hier bij uit de buurt blijft. Je begeleider zal je hierbij helpen.

Alle wapens die gebruikt worden dienen eerst gekeurd te worden door iemand van de organisatie.

Termen

Dit zijn namen die gebruikt worden in het spel, meestal is dat in de Engelse taal, want dan weet je dat er wat bijzonders is en dat je moet opletten.

Tijd in!	Start van het spel (of weer opnieuw beginnen na een Time Freeze).
Tijd uit!	Hiermee wordt meestal het einde van het spel aangegeven. Dit kan het einde van een speeldag zijn of het einde van een evenement.
Time Freeze	Hiermee bevriest de spelleiding het spel. Je moet je ogen dichtdoen en een liedje neuriën tot iemand weer roept Tijd in!
In Character (IC)	Binnenspels; je speelt je personage en bent actief in het spel.
Out Character (OC)	Buitenspels; je bent jezelf en bent niet actief in het spel, bijvoorbeeld als je gebruik maakt van de wc.
Man Down	Als deze kreet geroepen wordt is er echt iemand gewond of geblesseerd geraakt. Blijf op de plaats waar je bent en ga rustig zitten op de grond, zodat de spelleiding direct overzicht heeft waar de gewonde persoon zich bevind. Deze term mag absoluut niet binnenspels als kreet gebruikt worden! Dat geeft te veel verwarring.
No Play	Deze term geeft aan dat de persoon echt pijn heeft en dat het niet gespeeld is. Mocht iemand echt een arm breken, dan wil degene niet horen dat hij zo'n goede rollenspeler is, maar wil hij natuurlijk dat hij echte hulp krijgt.
Monster	Iemand van de figurantenploeg die er <i>meestal</i> op uit is om het de spelers lastig te maken.
Spelleiding	Spelleiders nemen beslissingen over spelsituaties en begeleiden je soms op een special uitstapje. Maar zij zijn er ook voor noodsituaties, ze hebben een portfoon en een mini EHBO-kit bij zich! De grote EHBO-doos is vaak ook mee!
G.O.D.	Deze term staat voor Games Operations Department. Dit is de naam van de spelleiders waar je met vragen en / of problemen naar toe kunt gaan.
1 Vinger omhoog	Als iemand 1 vinger omhoog heeft dan is deze persoon onzichtbaar.
Hand omhoog	Als iemand een hand omhoog heeft (open hand) dan is deze persoon niet aan het meedoen met het spel.
Vuist omhoog	Als iemand een vuist omhoog doet, dan wil deze persoon de aandacht en moet de rest stil zijn.
Mass	Als er een Mass (nog wat) geroepen wordt dan geldt het voor iedereen (zie magie)!

Magie

In het spelletje wordt magie gebruikt. Ook hier kun je certificaten voor halen. Soms zal iemand proberen om jou te betoveren. Daarom is het handig als je weet hoe spreuken werken in Ravenskeep. Een tovenaard zal altijd een zin zeggen waarna hij het magische woord uitspreekt. Deze woorden zijn in het Engels. Een voorbeeld: *In the name of Raven, sleep*. Als iemand dit tegen je zegt val je 5 minuten lang in slaap.

Het is heel leuk als je een spreuk uitspeelt alsof het echt gebeurt. Bijvoorbeeld als je heel bang van iemand bent of in eens niets meer kan zien, dat kan heel spannend zijn.

In het handboeken Magie en het handboek Priesters kan je alles terug vinden over de spreuken die je kan leren en die andere spelers tegen jou uit kunnen spreken. Welke spreuken je zelf kan gebruiken is afhankelijk van in welke god je gelooft en welk niveau je hebt bereikt.

Drankjes

Als je een drankje krijgt met een briefje eraan, dan moet je die nooit echt opdrinken! Je drinkt het niet echt op, want meestal zitten die drankjes vol met vieze dingen en dan wordt je echt ziek. Je begeleider kan je vertellen wat het effect van het drankje voor je karakter is.

Levenspunten

Iedereen heeft tenminste 1 hitpoint (levenspunt) op armen en benen en buik. Als je de vaardigheid van een bescherming hebt gekozen dan komen daar extra hitpoints bij.

Als er een plek op nul komt, dan kan je dat lichaamsdeel niet meer gebruiken. Staat je buik op nul dan raak je bewusteloos en gaat je karakter dood. Misschien komt er nog iemand om je te genezen en anders moet je een nieuw personage verzinnen.

Als je geraakt wordt door schade moet je net doen alsof het echt is. Hoe meer "auw!" of "argh!" hoe stoerder...

Vragen over je karakter

Je begeleider kan je van alles vertellen over hoe je een karakter kan maken en wat je dan kan.

Daarnaast kan je het natuurlijk ook altijd van alles vragen voor het spel begint. Je moet namelijk, voor je gaat spelen, langs de GOD-tent om in te checken. Dit betekent dat je verteld dat je aanwezig bent en wat je gaat spelen. Hier wordt dan je karaktersheet gemaakt, de mensen die daar zitten kunnen je ook nog van alles uitleggen.

Een karaktersheet is het papier waar alle gegevens van je karakter op staan. Deze karaktersheet moet je altijd bij je houden terwijl je speelt en niet kwijt raken. Mocht een spelleider vragen om je karaktersheet in te leveren omdat hij er wat op wil schrijven, zorg dan ook zelf voor dat je deze weer terug vraagt.

Levenspunten

Arm = 1 punt
Arm = 1 punt
Buik = 1 punt
Been = 1 punt
Been = 1 punt



Begeleiders

Je wilt een minderjarige speler gaan begeleiden. Wat nu? Wij vinden dat het begeleiden van een minderjarige speler een hele verantwoording is. De begeleider is er verantwoordelijk voor dat de minderjarige het naar zijn of haar zin heeft en het spelletje goed onder de knie krijgt. Om dat voor elkaar te krijgen verwachten we heel wat van een begeleider. Lees daarom eerst het onderstaande goed door voordat jullie je opgeven, zodat je zeker weet dat jullie verwachtingen uitkomen en iedereen een ontzettend gaaf evenement heeft.

Algemeen

- Je hebt als begeleider maximaal 2 minderjarigen (dit kan dus ook een niet spelende minderjarige van 0-6 jaar zijn) onder je hoede. Dit is zodat we zeker weten dat je optimale begeleiding kan bieden.
- Als begeleider heb je minimaal 2 jaar LARP ervaring.
- Een begeleider is minimaal 21 jaar oud.

Wij vragen van de begeleiders dat ze goed op de hoogte zijn van het spelregelsysteem van Ravenskeep en de regels zoals die beschreven staan in de gedragscode voor kinderen. Als begeleider ben je er verantwoordelijk voor dat de minderjarige die je onder je hoede hebt ook op de hoogte is van de gedragscode.

De minderjarige staat centraal. De begeleider is daarom ook iemand die ideeën oppert in plaats van initiatief neemt. De begeleider zorgt er voor dat zijn karakter een passieve rol heeft die ondersteunend is voor de minderjarige.

Als je een minderjarige gaat begeleiden vragen we je een nieuw karakter te maken. Dit maakt het makkelijker om een ondersteunende rol te spelen.

Het is niet de bedoeling dat er door de begeleider ingrijpende individuele acties worden gedaan.

Wij vragen de begeleider om geen gebruik te maken van geest beïnvloedende middelen.

Alcohol en minderjarigen

Wij willen de begeleiders er op wijzen dat het gebruik van alcohol door minderjarigen bij wet verboden is. Wij gaan er dan ook vanuit dat de begeleider de minderjarige hier ook op wijst en er voor zorg draagt dat de minderjarige geen alcohol gebruikt.

Mocht het bestuur een minderjarige met alcohol zien dan worden zowel de minderjarige als de begeleider van het terrein verwijderd. Het bestuur zal de ouder(s) of wettige voogd per direct waarschuwen. Wij verwachten dat de minderjarige door zijn ouder(s) of wettige voogd per direct (voor 22:00 uur) of de volgende ochtend (om 10:00 uur) wordt opgehaald. Waarbij de ouder(s) of voogd zich meldt bij het bestuur. De ouder wordt via de ouderverklaring van deze regels op de hoogte gesteld.

Voor het evenement

De voorbereiding is natuurlijk al de helft van de lol. Wij vinden het wenselijk dat de begeleider in de voorbereiding een rol speelt. Een groot deel van de voorbereiding zal bestaan uit het bedenken van een karakter en het vinden van geschikte kleding. Het is de bedoeling dat jullie herkenbaar bij elkaar passen. Dit zou bijvoorbeeld kunnen gebeuren door het omdoen van een gekleurde sjerp bij zowel de speler als de begeleider. Voor het maken van een karakter en uitleggen van de setting is een aparte handleiding. Zie hiervoor het Handboek Algemeen gebruik, hoofdstuk Karakter creatie.

Tijdens het evenement

Tijdens het evenement ben je zowel IC als OC de leermeester van de minderjarige. Dit betekent dat je zorg draagt dat de gedragscode nageleefd wordt en dat de minderjarige op de hoogte is en blijft van alle spelregels. Je bent verantwoordelijk voor de fysieke en emotionele veiligheid van de minderjarige. Een aanspreek punt voor vragen vanuit de begeleider is de kindercoördinator. Deze coördinator is er ook van op de hoogte waar in de setting kinderen niet gewenst zijn (roze ridder, duistere steegjes e.d.).

Je zorgt er voor dat een minderjarige niet in onveilige situaties terecht komt! Om dit te waarborgen wordt er gespeeld vanuit de capaciteit van de minderjarige. Een kind van 7 heeft niets te zoeken in een duister steegje maar voor iemand van 14 kan het juist heel spannend zijn om daar een boodschap af te moeten leveren. Wij gaan uit van de inschatting van de begeleider.

Wij vinden het fijn als de minderjarige op een positieve manier wordt benaderd.

Als begeleider heb je een voorbeeldfunctie voor degene die je begeleid. Denk hier goed over na. Mocht je het niet eens zijn met bijvoorbeeld de kindercoördinator, probeer dan discussies te vermijden waar de minderjarige bij is. Het is prettiger als dat naderhand gebeurt.

Een minderjarige kan allerlei certificaten verdienen. Van te voren hebben jullie al een klein plannetje gemaakt wat er geleerd gaat worden. Vanuit de vereniging krijg je een handreiking welke vaardigheden jij aan de minderjarige kan leren en suggesties hoe je dat zou kunnen doen.

We vinden het belangrijk dat zowel de begeleider als de minderjarige een heel erg leuk LARP-weekend heeft.

Kindercoördinator

Voor de deelname van kinderen aan een evenement van Ravenskeep is de aanwezigheid van 2 kindercoördinatoren vereist. Bij een zeer gering aantal inschrijvingen van minderjarigen kan het bestuur beslissen dat slechts 1 coördinator ook voldoende is.

De kindercoördinator is aanspreekpunt voor vragen van de minderjarige en/of de begeleider. Tevens is hij/zij aanspreekpunt voor andere deelnemers waar het zaken betreft die met de minderjarige en/of de begeleider te maken hebben.

Algemeen

- Je hebt minimaal 2 jaar LARP ervaring
- Je bent minimaal 21 jaar
- Je bent op de hoogte van het spelsysteem van Ravenskeep en de gedragscode
- De kindercoördinator en begeleider mogen niet allebei uit hetzelfde gezin komen. Deze laatste regel is niet van toepassing indien er een tweede coördinator op het evenement aanwezig is welke niet uit hetzelfde gezin komt.

Wil je je opgeven voor deze functie? Dan dien je dit bij inschrijving kenbaar te maken, binnen de gestelde inschrijftermijn. Als je je al hebt ingeschreven kan je contact opnemen met de penningmeester om je alsnog voor deze functie aan te melden. Er zal dan contact met je opgenomen worden door het bestuur alvorens je daadwerkelijk kindercoördinator wordt.

Taken

Je zorgt voor het aansturen van de begeleiders en minderjarigen, als het gaat over situaties of plekken waar kinderen beter niet (bij) kunnen zijn. Hiervoor communiceer je tijdens het evenement met het spelleiderteam. Voor het evenement communiceer je al met het plot-team zodat je goed met de begeleiders kunt bespreken waar ze rekening mee kunnen houden

Je bent het aanspreekpunt met betrekking tot, en voor de begeleiders en minderjarige spelers.

Je draagt er zorg voor dat de certificaten en insignes aanwezig zijn.

Je registreert klachten (o.a. bij overtreding) en opmerkingen en handelt deze af door de begeleiders aan te spreken op hun verantwoordelijkheden.

Na het evenement evalueer je samen met spelleiders c.q. goden om na te gaan of er klachten/opmerkingen zijn binnengekomen. Deze informatie deel je met het bestuur.