KORTUNAL
TURYSTYKA I PRZYGODA

REGULAMIN BEZPIECZEŃSTWA I ZACHOWANIA
Obozy Larpowe Silberberg

Obozy Silberberg są obozami larpowymi, których zasadniczą część stanowi gra fabularna.

ZASADY GRY

- **Larp** – (od Live Action Role Play) to forma gry, w której uczestnicy wcielają się w wybrane postaci i uczestniczą w wykreowanych wg scenariusza wydarzeniach. W naszej wersji larp Silberberg gra trwa kilka dni bez przerw. Nakierowany jest na grę akcji, przygodową, intensywną, z dużym udziałem walki (bronią bezpieczną).
- **Postaci** – postać fabularna określana jest przez wybraną rasę, nację i profesję, a także te cechy, które gracz jej nada. Gracz ma dowolność w wyborze swojej postaci, nie narzucamy jej charakteru ani cech osobowych. Na potrzeby danej fabuły ograniczamy udział określonych ras, nacji czy profesji, jeśli nie ma logicznego uzasadnienia dla ich występowania.
- **Walka** – bazuje na 3-stopniowej zasadzie przyjmowania trafień, z uwzględnieniem pancerzy oraz dużym udziałem intuicji i logiki w interpretacji trafień. Zasady rozróżniają postaci zawodowych wojowników i cywilnej reszty. Integralną częścią walki jest odgrywanie zranień i ich leczenia, im bardziej dramatyczne tym lepiej.
- **Magia** – opiera się na używaniu słownych kombinacji, odpowiadających magicznym składnikom zaklęć. W grze realizowana jest dwojako – aktorstwem osób, których dotyczy zaklęcie, oraz efektami specjalnymi i widowiskową pirotechniką. Więcej o magii - poniżej.
- **Emocje i warunki zewnętrzne** - gracz wystawiony jest na takie same warunki, jak jego postać (np. zmęczenie, zimno, deszcz), które wzmacniają odbiór przeżywanych wydarzeń. Siłą rzeczy gracze nie doświadczają naprawdę ran czy chorób, ale prawdziwe zmęczenie czy adrenalina pomagają przeżywać mocniej to, czego doświadcza postać.
- **Teren** – centrum gry jest Warownia, baza noclegowa, stylizowana na średniowieczną osadę. Większość akcji odbywa się poza bazą, opierając się na srebrnogórskich fortach, sztolniach, ruinach osad i innych miejscach, których charakter sam w sobie stanowi element fabularny. Poruszamy się po terenie górskim, leśnym, pełnym ruin i fascynujących, ale niebezpiecznych miejsc. W terenie fortecznym konieczne jest poruszanie się zawsze z OG (opiekun-gracz, animator gry).
- **Świat gry, a świat realny** – staramy się prowadzić fabułę na obszarach mało uczęszczanych przez turystów. Baza Warownia jest na czas larpów zamknięta dla innych gości, a do gry w terenie wybieramy miejsca ustronne i dzikie, dużo gramy także w nocy, która daje większe możliwości utrzymania ciekawego klimatu.
- **"Umiesz co umiesz"** – czyli postać potrafi to samo, co potrafi gracz (np. celnie strzelać albo znaleźć drogę na mapie), za wyjątkiem umiejętności fabularnych, które nie mają odzwierciedlenia w rzeczywistości (np. magia). Umiejętności fabularne dotyczą niektórych profesji i realizowane są przez zestaw instrukcji, które gracz otrzyma przed grą.
- **Otwarte scenariusze** – cechą wszystkich fabuł jest otwarte zakończenie i pełna elastyczność. Żadna scena ani fabuła nie ma z góry założonego wyniku – zostaje on osiągnięty jako efekt działań uczestników. Jako Mistrzowie Gry dbamy o spójność świata i logikę jego rozwoju, jednak pełną decyzyjność co do skutków fabularnych wydarzeń mają gracze. To, co zrobią lub postanowią w grze, stanie się rzeczywistością w świecie gry (oczywiście zakładając brak działań innych graczy, którzy to skontrują)
- **Drużyna, zespół, oddział** – Silberberg jest grą drużynową. Możliwe są oczywiście, a nawet wskazane i pożądane, indywidualne decyzje postaci i indywidualna gra, jednak ze względów organizacyjnych akcje fabularne oraz główne fabularne wątki przewidziane są dla grup graczy. O przydziale do danego wątku decydują Mistrzowie Gry na bazie nadesłanych ankiet, przy konsultacji indywidualnej z graczem.

KORTUNAL
TURYSTYKA I PRZYGODA

REGULAMIN BEZPIECZEŃSTWA I ZACHOWANIA
Obozy Larpowe Silberberg

ZASADY ZACHOWANIA I KULTURY:

Uczestnik i jego postać

- Ze względu na specyfikę obozów larpowych Uczestnicy muszą być szczególnie wyczuleni na rozróżnianie zachowania wobec innego Uczestnika oraz zachowania (odgrywanego) wobec jego fabularnej postaci.
- Zachowanie i postępowanie Uczestników wobec siebie nawzajem nie może naruszać ich poczucia godności czy wartości osobistej. Uczestnicy są zobowiązani do respektowania praw i wolności swoich kolegów i koleżanek, wynikających ze społecznie przyjętych norm i wartości.
  Uczestnicy mają prawo do własnych poglądów, opinii i punktu widzenia oraz pełnego wyrażania ich, pod warunkiem, że sposób ich wyrażania wolny jest od agresji i przemocy oraz nikomu nie wyrządza krzywdy.
- Tak Uczestników, jak i ich postacie obowiązuje zakaz używania wulgaryzmów.
- Uczestnicy nie mogą faktem uczestniczenia w fabule usprawiedliwiać stosowania agresji i przemocy fizycznej, słownej lub psychicznej wobec innych osób (a nie ich postaci). Jeśli w jakiejś sytuacji pojawia się wątpliwość, czy dane zachowanie było grą aktorską czy też rzeczywistą agresją, Uczestnicy powinni dążyć do wyjaśnienia sytuacji pomiędzy sobą, a w razie potrzeby z pomocą Wychowawców.
- Uczestnicy mają obowiązek, przeciwstawiania się wszelkim przejawom brutalności i wulgarności w niedozwolonej formie (zwłaszcza wobec Uczestników, a nie wobec postaci) oraz informowania Kadry o zaistniałych zagrożeniach.
  W sytuacji, kiedy Uczestnik jest świadkiem stosowania przez innego Uczestnika rzeczywistej, a nie fabularnej formy agresji lub przemocy, ma obowiązek reagowania na nią, np. poprzez: pomoc ofierze, ochronę ofiary czy szukanie pomocy dla ofiary u osoby z Kadry.
- W sytuacji, kiedy Uczestnik stał się ofiarą agresji lub przemocy, uzyska pomoc natychmiast, kiedy tylko poinformuje o tym Kadrę.

Niedozwolone zachowania Uczestników na obozach Silberberg to:

- Stosowanie przemocy fizycznej w formie bezpośredniego kontaktu, np.:
  - bicie (inne niż walka bronią bezpieczną)/uderzenie/popychanie/kopanie/opluwanie;
  - dotykanie innej osoby bez jej zgody lub napastowanie seksualne;
- Stosowanie agresji i przemocy słownej w różnych ich formach, np.:
  - obelgi, wyzwiska wobec osoby;
  - wyśmiewanie, drwienie, szydzenie z innego Uczestnika;
  - groźby.
- Stosowanie agresji i przemocy psychicznej w różnych ich formach, np.:
  - Poniżanie, straszenie czy szantażowanie
  - wykluczanie/izolacja/milczenie/manipulowanie;
  - niszczenie/zabieranie rzeczy należących do innego Uczestnika;
- Celowe stwarzanie niebezpiecznych sytuacji, szczególnie:
  - Łamanie zasad przeciwpożarowych
  - Nieuzasadnione opuszczanie miejsca zajęć, bez zgody wychowawcy, wyjście bez zezwolenia poza teren obozu
  - Łamanie zakazu wchodzenia na obszar niebezpieczny podczas wyjścia w teren
  - Łamanie zasad walki fabularnej
- Spożywanie substancji niedozwolonych, tj palenie papierosów, picie alkoholu, rozprowadzanie i stosowanie narkotyków/środków odurzających;
- Celowe niszczenie lub nieszanowanie własności innych osób, kradzież/przywłaszczenie własności kolegów lub innych osób, wyłudzanie pieniędzy lub innych rzeczy od innych osób;
- Szykanowanie Uczestników lub innych osób, z powodu odmienności przekonań, religii, światopoglądu, płci, pochodzenia, statusu ekonomicznego i społecznego, niepełnosprawności, wyglądu;
- Fotografowanie lub filmowanie zdarzeń z udziałem innych dzieci/osób, bez ich zgody;
- Stosowanie wobec innych osób jakichkolwiek form cyberprzemocy.

KORTUNAL
TURYSTYKA I PRZYGODA

REGULAMIN BEZPIECZEŃSTWA I ZACHOWANIA
Obozy Larpowe Silberberg

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

- **Bezpieczeństwo pożarowe**
  - Na terenie całej warowni obowiązuje całkowity zakaz palenia papierosów
  - W domkach oraz w halli i łaźni obowiązuje całkowity zakaz używania otwartego ognia. Wyjątkiem jest palenisko w halli, używane wyłącznie pod kontrolą kogoś z opiekunów.
  - Przy używaniu przedmiotów takich jak świeczki czy pochodnie zachowujemy odstęp od innych osób oraz od elementów zabudowy.
  - Procedura przypadku zauważenia ognia (zagrożenia pożarowego):
    - Natychmiast głośno alarmujemy o zauważonej sytuacji wszystkich obecnych
    - Jeśli w pobliżu nie ma wychowawcy (np. w nocy) jedna osoba biegnie do kwatery wychowawców i alarmuje o sytuacji
    - Jeśli wychowawca nie dotarł jeszcze na miejsce, a ogień nie jest duży, znajdujemy najbliższą gaśnicę i używamy zgodnie z przeszkoleniem na początkowych zajęciach bhp
    - Niezwłocznie kierujemy się do miejsca awaryjnej zbiórki czyli na plac główny
    - Czekamy na dalsze polecenia wychowawców
- **Bezpieczeństwo w terenie**
  - W teren wychodzimy odpowiednio ubrani – zwłaszcza dotyczy to obuwia. Nie wychodzimy w teren w klapkach, trampkach czy sandałach.
  - Na wyjścia po zmroku zabieramy latarnie.
  - Przy przechodzeniu przez zewnętrzne furtki odliczamy się, żeby sprawdzić liczbę wychodzących, podobnie robimy też przy powrocie, a także w terenie na wezwanie wychowawcy.
  - W terenie pod żadnym pozorem nie wolno:
    - Oddalać się gdziekolwiek bez wiedzy wychowawcy
    - W terenie fortecznym wchodzić gdziekolwiek gdzie wychowawca nie pozwolił
  - W terenie zachowujemy wytężoną uwagę.
  - W przypadku doznania kontuzji natychmiast informujemy wychowawcę.
- **Walka bronią bezpieczną**
  - Używamy do walki wyłącznie tych egzemplarzy broni, które zostały zatwierdzone na początku gry. Nie wolno przechowywać na kwaterze niezatwierdzonej broni – powinna być ona zdana do depozytu.
  - Cały czas zwracamy uwagę na stan techniczny swojej broni, zwłaszcza na to, czy nie uszkodziła się końcówka "ostrza". W takim przypadku natychmiast zgłaszamy to wychowawcy i zaprzestajemy użytkowania tego egzemplarza broni.
  - W czasie walki staramy się trafiać wyłącznie w miejsca dozwolone regułą walki (bez głowy i punktów wrażliwych).
  - Wyprowadzamy uderzenia energicznie, ale nie z pełną siłą, tak żeby w razie czego można było zahamować uderzenie.
  - Walczyć pomiędzy postaciami możemy tylko i wyłącznie za pomocą broni bezpiecznej.
  - W przypadku doznania kontuzji natychmiast informujemy wychowawcę.
- **Sprawy porządkowe**
  - Codziennie i bez dodatkowego polecenia sprzątamy swoją kwaterę.
  - Starannie oddzielamy i oznaczamy wstążką te przedmioty, które nie biorą udziału w grze – nie wolno ich w trakcie gry ruszać osobom postronnym.
  - Przed każdym posiłkiem myjemy ręce, a po posiłku myjemy w umywalki używane do posiłku naczynia.
  - Sprzątamy po sobie w toalecie i pod prysznicem, używając mopa, a w razie potrzeby – szczotki lub gąbki.
  - Śmieci wyrzucamy wyłącznie do ustawionych w kwaterach i na placach koszy, przy czym zwracamy uwagę na segregację.
  - W trakcie trwania obozu nie używamy słów uznawanych za wulgarne.
  - W trakcie obozu jest całkowity zakaz spożywania alkoholu, używek oraz palenia wyrobów tytoniowych.
  - W trakcie trwania fabuły pozostajemy ubrani w strój fabularny i publicznie używamy tylko fabularnych przedmiotów, starając się nie psuć gry sobie oraz współuczestnikom. Powstrzymujemy się od niefabularnych rozmów, w razie potrzeby przez telefon lub prywatnie możemy porozmawiać w ustronnym miejscu.
  - W przypadku złego samopoczucia lub doznania kontuzji natychmiast zgłaszamy to wychowawcy.

W razie pytań, wątpliwości, problemów w dowolnej sprawie możemy w dowolnej chwili porozmawiać ze swoim wychowawcą, który ma obowiązek pomóc tak w sprawach fabularnych, jak i organizacyjnych czy prywatnych.

Wszystkie punkty regulaminu są szeroko omawiane podczas wstępnego szkolenia bhp.

OŚWIADCZENIA UCZESTNIÓW

Potwierdzam, że zostałem(am) poinformowany(a) o:
- tym, co będziemy robić na zajęciach podczas trwania turnusu,
- obowiązkach wobec wychowawców i kolegów w grupie i zasadach obowiązujących podczas trwania obozu
- przepisach przeciwpożarowych obowiązujących na terenie obozu, a zwłaszcza w domkach, w których mieszkamy,
- zasadach bezpieczeństwa obowiązujących podczas wyjść w teren,
- zasadach bezpieczeństwa podczas zajęć

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.
35.
36.
37
38.
39.
40.
41.
42.
43.
44.
45.
46.
47
48.
49.
50.
51.
52.
53.
54.
55.
56.
57.
58.

Prowadzący(a) instruktaż: