

# Krigslive - Code of Conduct

Krigslive er et scenarie der samler mange forskellige rollespillere fra alle egne af landet, og sågar det fjerne udland. Alle disse spillere har til dagligt deres egne kulturer og normer for adfærd og spil. Når vi mødes så mange forskellige mennesker, kan der opstå uenigheder om hvilken hvilken adfærd der er (u)acceptabel. For at lægge et fælles grundlag for hvordan vi spiller sammen, har vi derfor skabt denne *code of conduct*. Dokumentet indeholder både strenge regler og en række vejledende principper for den gode adfærd – som det forventes, at spillerne efterlever.

Kontakt gerne arrangørerne, hvis du har spørgsmål eller brug for specificering – eller hvis der er behov for at løse en specifik konflikt under spillet.

## Generelle principper

- ☛ **Sig fra:** Vi kan desværre ikke altid aflæse hinanden korrekt. Hvis nogen er ved eller har overskredet dine grænser, så sig fra!
- ☛ **Respekter andre, når de siger fra:** Hvis nogen beder dig om at stoppe eller ændre din adfærd, skal det respekteres.
- ☛ **Antag det bedste:** Ofte har konflikter rod i uheld og misforståelser. Husk dette når du håndterer konflikter, selvom det kan være svært.
- ☛ **Gå efter rollen, ikke spilleren:** Hvis du vil være et dumt svin overfor nogen som en del af rollespillet, så husk at være et dumt svin overfor deres rolle, og ikke spilleren bagved. Lad være med at bruge deres udseende, køn, seksualitet mv. som skældsord - brug i stedet udtryk der knytter sig til deres rolle, som f.eks. deres rang, enhed, in-game oprindelse eller deres handlinger i spillet.
- ☛ **Ja betyder ja:** Før du initierer intim kontakt med en anden person til Krigslive, er det dit ansvar at opnå deres eksplicitte samtykke.
- ☛ **Forsøg selv at løse konflikten:** Hvis der opstår en konflikt, så forsøg selv at løse den, før arrangørerne inddrages. Inddrag først arrangørerne eller stabene når en konflikt ikke kan løses én til én.

## Uacceptabel adfærd

Ud over de overstående opfordringer, er der nogle typer adfærd, der ikke er acceptable til Krigslive.

### Racisme, sexismen og homofobi

Krigslive er et knudepunkt for forskellighed, og det skal der værnes om. Derfor er det uacceptabelt, at latterliggøre eller tale nedsættende til og om andre deltagere på baggrund af deres køn, kønsidentitet, seksualitet, etnicitet eller kulturelle rødder. Dette gør sig gældende både in- og offgame. Krigslive finder sted i arrangørernes fortolkning af Warhammer universet. I vores fiktion er verden kønsneutralt, ligesom homo- og transfobi ikke finder sted. Racisme er en uundgåelig del af universet, men husk at følge førnævnte punkter (særligt ift. at gå efter rollen og ikke personen).

### Seksuel vold

Spil og opførsel der involverer eller behandler voldtægt, seksuel vold, tvang eller trusler herom er ikke en del af Krigslive, hverken før, under eller efter spillet.

## Konflikthåndtering under og efter kamp

Gil Krigslive er vi mange hundrede mennesker på slagmarken, og en stor del af kampen handler om momentum, tryk og at udmanøvrere fjenden. Selv den mest rutinerede enhed, kan komme til at gøre en situation ubehagelig, og selv den dygtigste kæmper kan komme til at ramme nogen i ansigtet. Det er svært at styre hvordan kampen udfolder sig: Der vil opstå situationer der skaber konflikter eller dårlige oplevelser. Vi kan til gengæld styre hvordan vi så håndterer de konflikter!

- **Intensitet i kamp:** Udgangspunktet for konflikthåndtering er, at hvis din modstander synes at kampen var for hård, så var den for hård. Vi kan ikke altid blive enige om niveauet, og derfor må vi justere intensiteten ned til dem vi kæmper med. Dette skal foregå gennem respektfuld dialog, med gensidig forståelse for hvordan kampen gøres både sikker og trykmen stadig giver mulighed for at efterleve ideerne bag Krigslives kampregler.
- **Selvregulering:** Hvis du oplever at din egen enhed gik for hårdt til kampen, undlod at tælle slag, var ude af formation eller på anden vis bidrog til en dårlig oplevelse – så er det bedre at du tager konflikten med dine venner, end at andre skal gøre det for dig. Kald dine venner ud, så dine fjender ikke skal gøre det for dig.
- **Kom konflikten i forkøbet:** Sig tak for kampen. Hvis du frygter at kampen var for hård, så spørg dine fjender om de er okay. Det er lettere at få talt sammen, når nogen spørger.

- **Anerkend dårlige slag:** Hvis du rammer nogen i hovedet eller slår for hårdt, så kig fjenden i øjnene og spørg om de er okay. Hvis du laver et slag der påfører nok skade, til at fjenden forlader kampen (eks. kraftigt headshot), så forlader du også kampen og sikrer at de har den fornødne hjælp. Lad være med at løbe tilbage ind i linjen.
- **Tag konflikten efter kampen:** Intet eskalerer en konflikt, som to mennesker der råber over linjerne, og sviner hinanden til. Det er okay, at spørge pænt, i respektfuld tone, "Hey, vil du ikke være sød og slå lidt blødere" - men undgå at bebrejde dem. Hvis der opstår det mindste behov for at diskutere, så tag konflikten efter kampen.
- **Brug enhedslederen:** Hvis der først er opstået en konflikt, så skal du viderebringe klagen, - hvorefter enhedslederne skal snakke sammen om problemet, og evt. aftale en løsning. Hvis enhedslederen selv er vred og ophidset, bør en anden person stå for snakken.
- **Tal om klagerne sammen - og accepter dem:** Når du modtager en klage eller et ønske om ændret adfærd, så skal du sikre at dine folk er informeret. Efter kampen samles enheden, og klagen videregives. Der skal ikke diskuteres hvorvidt klagen er valid - den er altid valid. Det kan dog være, at fjenden har bidraget til konflikten (eks. har begge sider slået for hårdt). I de tilfælde, skal begge sider regulere deres adfærd, og slås pænere ved næste træfning.