

Arcana (Elerion & Bron) wapen- en schildenkeuring punten

Dit document heeft als doel om leden te informeren over de richtlijnen waarmee schilden en wapens worden gekeurd voor Elerion en de Bron. Het doel is te allen tijde veilig LARP vechten te bereiken. Daarom vindt er voor het evenement een keuring plaats van alle schilden en wapens.

De regels in spelregeldocument de "Lex Arcanae", te vinden op de website van Arcana, gelden.

Deze opsomming is slechts opgesteld ter hulp en ondersteuning.

Wanneer je een wapen test let erop dat 'hard' een subjectieve waarneming is. Vecht je heel zacht met een zacht wapen is de kans groot dat iemand je klap gewoon niet voelt en dus niet meeneemt. Vecht je heel snel, of ga je snel in het gevecht op en heb je een hard wapen dan komt dit heel snel te 'hard' aan. Veilig vechten is dus iets van jou en je spullen samen.

Help de wapenkeurders:

Indien je object dat gekeurd moet worden nog steeds heel glad of kleverig is van je opslag is het fijn als je deze met een doek afneemt zodat de keurders geen glibberige of plakkerige handen krijgen.

Breng siliconenspray of dergelijk pas aan nadat je object gekeurd is (en doe dit buiten).

Schuim:

In dit stuk wordt het woord schuim gebruikt omdat LARP wapens historische van schuim waren. Tegenwoordig zie je nieuwe materialen. Met schuim bedoelen wij een materiaal dat bij een slag in veert om een deel van de energie van de klap op te vangen en na de slag weer terug veert. Te veel vervorming geeft het risico dat je een hard deel voelt bij de slag. Bij te hard schuim wordt niet genoeg van de klap door het materiaal opgenomen. Beide zijn niet goed.

Let ook op het deel waarop je wapen of schild rust tijdens en/of buiten de live. Schuim kan permanent ingedrukt worden waardoor we het moeten afkeuren.

Schilden:

- Grootte van een schild volgens regels
 - De maximale afmeting (van hoek tot hoek of diameter) van een schild is 80 cm, **inclusief** beschermingsrand.
- Gewicht van een schild volgens regels
 - Het minimale gewicht van een schild (in gram) is gelijk aan: de grootste afmeting (in cm) vermenigvuldigd met de grootste afmeting die daar loodrecht opstaat (in cm), vermenigvuldigd met 0,5.
- Rand schild voorzien van stootrand die meegeeft
- Harde delen van het schild zijn niet door de rand te voelen
- De rand zit vast genoeg aan het schild
- Het handvat zit goed vast aan het schild
- Zijn er gevaarlijke delen op het schild die een probleem kunnen geven
 - Punten
 - Versieringen
 - Draagriemen
 - Metalen delen
 - Etc.

Wapens waar mee wordt gevochten:

- De pommel/uiteinde is bij voorkeur bedekt met schuim. Pommels van hard materiaal zijn enkel toegestaan mits deze geen uitstekende delen of scherpe punten hebben.
- Het wapen zwiëpt niet. De kern moet stijf genoeg zijn.
- Er steken geen delen kern uit.
- De punt en uitstekende delen zijn nog in goed orde.
- Het wapen is minimaal 20 cm. Kortere wapens mogen wegens veiligheid niet.
- Het wapen voldoet aan de lengte regels. (tabel aan het einde toegevoegd, Lex Arcana leidend)
- Er zit tussen de slagzijde van het wapen tot de kern genoeg schuim. (Advies minimaal 2cm, maar hoe langer het wapen hoe meer schuin wordt geadviseerd).
- De lijm randen zijn niet hinderlijk hard.
- Het schuim zit goed vast aan de kern. (Dit kan bij lange wapens een probleem opleveren. Dit punt moet je balanceren met de eis van genoeg schuim. Steun materialen zoals spijkerstof kunnen helpen om de kern beter te laten hechten aan het schuim.)
- Het schuim is niet te hard.
- De conditie van het schuim is nog goed (scheuren, beschadigingen, deuken, etc)
- De coating over het schuim is nog goed (indien coating nodig is, scheuren, krakelen, niet meer soepel, plakkerigheid, etc.)
- Pareerstangen, baskethilt, etc. kunnen heel mooi zijn maar ook bij deze moet je erop letten dat ze veilig zijn afgewerkt.
 - Niet te hard
 - Eventueel meegeven of vervormen
 - Geen uitstekende harde delen
- Special effects
 - Wapens dienen geen special effects te hebben zoals licht en dergelijke. Alleen een wapen dat door de vereniging gemaakt en in het spel gebracht is kan van deze regel afwijken.
- Bewegende delen
 - Een wapen bevat geen bewegende delen zoals kogels, kettingen, vlegels of andere delen die los kunnen komen.
- Zijn er gevaarlijke delen op het wapen die een probleem kunnen geven
 - Punten
 - Versieringen
 - Draagriemen
 - Metalen delen
 - Etc.

Magiërsstaven:

- De staf voldoet aan de regels van wapens
- Extra aandacht is nodig voor het punt waar de effecten op gezet worden. Dit dient bij een slag de persoon niet te kunnen verwonden.
- Let op dat hele korte staven binnenspels verboden zijn (uitzonderingen daargelaten). De lengte van de korte staf (50-85 cm) is de norm. Wil je een andere vorm magiërstaff maken, neem dan eerst contact op met de kerngroep of dit toegestaan is.

Pijlen:

- Het is handig als je een voorbeeld kunt overhandigen van hoe de pijl kop is gemaakt (zij het opengewerkt of schets).
- Let op de veiligheid van de pijl kop. Speciaal in relatie tot het oog.
- Wegens risico voor het oog geldt dat bolle kopen en rubberen pijlen niet zijn toegestaan.
- De veren zitten nog goed op de pijl.
- De kop dempt nog genoeg
- De schacht van de pijl is in goede conditie:
 - Geen scheuren
 - Geen splinters
 - Geen defecten die een breuk kunnen veroorzaken

Bogen en kruisbogen

- De boog voldoet aan de trekkracht eisen, handbogen maximaal 26 pond, kruisbogen maximaal 40 pond

Bijlage tabel afmetingen en eigenschappen

Wapens: afmetingen en eigenschappen			
	Lengte	2-Hands	Schade
Dolk	20-45	N	normaal
Zwaard	50-110	N	normaal
Tweehandszwaard	115-150	J	normaal
Eénhandige bijl/hamer/knots/ knuppel/korte sikkel/korte staf	50-85	N	normaal
Tweehandige bijl/hamer/knots/ knuppel/sikkel/staf	90-130	J	normaal
Hellebaard, stafsikkel, lange staf	135-180	J	normaal
Boog & Pijl	spanning max 26 pond	J	twee schade negeert bepantsering
Kruisboog & Pijl	spanning max 40 pond	J	twee schade negeert bepantsering
Noten: in de kolom Lengte staat steeds de minimale en de maximale lengte van het gehele wapen			
<ul style="list-style-type: none">• het gebruik van een vetgedrukt wapen is een vaardigheid• de <i>cursief</i> gedrukte wapens worden altijd door de spelleiding geleverd of in overleg met de spelleiding gemaakt of aangeschaft• het lemmet van de sikkel en de stafsikkel heeft een maximale diameter van 20 cm			

Vragen ? Neem dan vooral contact op met de kerngroep van Elerion of De Bron via

<https://www.arcana.nl/contact>. We denken graag met je mee!