

Prawa Klubu Historycznego HIRD

I. Wstęp

- 1) Głównym celem działalności Klubu Historycznego Hird (zwanego dalej Hirdem) jest promowanie wiedzy o zwyczajach i kulturze Słowian i Wikingów w okresie IX-XI wieku. Obszary, wokół których w szczególności ogniskuje się działalność Hirdu to: walka (łucznicтво, broń kontaktowa), rzemiosło, kuchnia, wierzenia, zielarstwo.
- 2) Drużyna Hirdu dzieli się na Kandydatów, Niewolników, Wolnych i Starszych.
- 3) W Hirdzie można pełnić różne funkcje. Obecnie możliwe do pełnienia to:
 - a) Jarl
 - b) Pani
 - c) Skarbnik
 - d) Głosiciel Praw
 - e) Hersir
 - f) Dowódca łuczników
 - g) Godi
- 4) Władzę Hirdu stanowią Starsi pełniący funkcje Jarla, Pani, Hersira, Głosiciela Praw oraz Skarbnika.

II. Statusy i funkcje

- 1) Obowiązki wszystkich drużynników:
 - a) każdy drużynnik pełni funkcję reprezentacyjną;
 - b) aktywnie działa na korzyść Hirdu (np. akcje zarobkowe, promocyjne, ale także wszystkie inne działalności jak pokazy, treningi itp.);
 - c) dba o strój, sprzęt własny i wypożyczony.
- 2) Kandydat:
 - a) aspirując do bycia pełnoprawnym członkiem Hirdu ma obowiązek przynajmniej raz w miesiącu uczestniczyć w treningu (zbrojnych lub łuczników) albo w innych zajęciach organizowanych w ramach Hirdu (takich jak różnego rodzaju pokazy, wyjazdy, Piknik, akcje zarobkowe)
 - b) ma możliwość zaliczenia jako treningu udziału w wydarzeniach
 - c) nie może brać czynnego udziału w bitwach
 - d) aby móc stać się Niewolnikiem, Kandydat musi wziąć udział w Althingu lub święcie, w czasie którego przejdzie Próbę, zgodnie z zapisami artykułu IV.
 - e) chęć zmiany statusu Kandydat zgłasza Starszyźnie przynajmniej 3 tygodnie przed Althingiem lub świętem, a Wolny lub Starszy, którego wybrał na swojego opiekuna, potwierdza gotowość wzięcia Kandydata pod swoją opiekę.
- 3) Niewolnik:
 - a) Niewolnikiem może stać się kandydat który:
 - posiada minimum 3-miesięczny staż liczony od pierwszego pojawienia się w drużynie
 - posiada własny, podstawowy strój – mężczyzna: koszula, spodnie, buty; kobieta: sukienka, fartuszek/nawiersznik, buty
 - posiada minimalną wiedza o epoce i kulturze IX-XI wieku

- zna Prawo Hirdu i, jeśli zamierza brać czynny udział w bitwach, Prawa Midgardu
 - wybrał imię historyczne, którego będzie używać w odtwórstwie
 - wybrał Wolnego lub Starszego, który będzie jego opiekunem.
- b) Prawa i obowiązki:
- Niewolnik z zasady nie ma głosu na Althingu, chyba, że uzyska na to zezwolenie Wolnego lub Starszego może nosić ubrania oraz w odcieniach: brązów, zieleni, szarości, beżu
 - nie może nosić skóry z wilka, niedźwiedzia, lisa
 - nie może nosić metali szlachetnych (złota, srebra)
 - nie może nosić ozdób i ubrań w kolorach czarnym, czerwonym i błękitnym dopuszczalne ozdoby to pojedyncza zawieszka oraz fibula i drobny haft na sukni lub koszuli
 - Hersir lub Dowódca Łuczników może dopuścić udział w bitwie Niewolnika, który regularnie uczęszcza na treningi, zaczął kompletować własne uzbrojenie oraz odpowiednio zadba o uzbrojenie pożyczone od innych drużynników
- c) Chęć zmiany statusu Niewolnika, przynajmniej 3 tygodnie przed Althingiem lub świętem, zgłasza Starszyźnie Opiekun tegoż Niewolnika

4) Wolny:

- a) Wolnym może stać się Niewolnik, który:
- posiada minimum 6-miesięczny staż jako Niewolnik
 - wybrał region oraz epokę, które odtwarza i skompletował strój zgodny ze swoim wyborem
 - posiada szerszą niż Niewolnik wiedzę o epoce i kulturze IX-XI wieku, egzekwowaną w czasie Próby
 - wybrał dziedzinę, w której się specjalizuje (spośród wymienionych w Art. I, pkt. 1) i rozwija swoje umiejętności w tym zakresie
 - aktywnie uczestniczy w działalności Hirdu (częściej niż raz w miesiącu)
 - skompletował pełen strój:
 - dla mężczyzny jest to koszula, tunika, spodnie, pasek, czapka lub kaptur, płaszcz lub kaftan, buty;
 - dla kobiety – sukienka, fartuszek lub nawiersznik, pasek, czapka lub kaptur, płaszcz lub kaftan, buty
 - oprócz stroju posiada własne oporządzenie takie jak: miska, łyżka, kubek lub róg.
- b) Prawa i obowiązki:
- Wolny ma prawo do głosowania na Althingu
 - Może wstąpić do straży któregoś ze Starszych
 - Może posiadać dwie, trzy ozdoby metalowe (ale tylko jedną z metalu szlachetnego), krajkę, haft na najbardziej reprezentacyjnym stroju, nóż, bukłak, skórę z lisa i inne niewymienione tu przedmioty codziennego użytku, uprzednio uzyskawszy pozwolenie Starszyzny
 - Nie może używać kolorów czerwonego, czarnego i błękitnego oraz jedwabiu, jednak nie dotyczy to ozdób czy drobnych elementów stroju (haft, lamówka) Jeśli jest wojem, musi posiadać: przeszywanicę, hełm, rękawice na obie dłonie, sztukę broni

- Jeśli jest łucznikiem musi posiadać: łuk, minimum 10 strzał pacynek, minimum 8 strzał ostrych, kołczan, a w razie potrzeby karwasz i rękawiczki lub łatkę łuczniczą.

5) Starszy:

a) Starszym może stać się Wolny, który:

- Posiada minimum 6-miesięczny staż jako Wolny
- Aktywnie uczestniczy w działaniach Hirdu lokalnych oraz wyjazdowych zajmuje się promocją i reprezentacją drużyny w Polsce
- Aktywnie prowadzi jeden z obszarów działalności w Hirdzie
- Któryś z dotychczasowych Starszych zaproponuje jego nominację na Althingu lub Święcie, a pozostali Starsi jednogłośnie ją zaakceptują

b) Prawa i obowiązki:

- wspiera Jarla radą i pomocą we wszystkich sprawach dotyczących Hirdu, zwłaszcza organizacyjnych
- zajmuje się organizacją i prowadzeniem elementów pokazów oraz treningów, które dotyczą jego obszarów działalności, oraz udziela porad innym drużynnikom w zakresie swojej specjalizacji
- ma prawo do głosowania i inicjatywy na Althingu
- jedna, najbardziej reprezentacyjna część jego ubioru może być w kolorach czarnym, czerwonym lub niebieskim, lub uszyta z jedwabiu
- może nosić kilka ozdób z metalu (w tym dwie, trzy z metali szlacheckich)
- wyjątek od dwóch powyższych zasad dotyczy Starszych stanowiących Władzę Hirdu
- każdy Starszy może posiadać w swojej straży Wolnych wraz z ich niewolnymi, jednak łącznie nie może to być więcej osób niż pozostaje w Straży Jarla Hirdu

6) Jarl:

- a) posiada w Hirdzie najwyższą władzę
- b) zajmuje się polityką drużyny
- c) posiada jako jedyny w Hirdzie pełne prawo weta
- d) organizuje z pomocą Godiego, Skarbnika, Głosiciela Praw, Pani, Hersira oraz Dowódcy Łuczników Piknik Historyczny, wyjazdy, pokazy
- e) tę funkcję może pełnić wyłącznie Starszy i nadaje ją Althing

7) Pani:

- a) jest odpowiedzialna za prowadzenie kuchni drużyny, zaopatruje spiżarnie przed wyjazdem
- b) gdy nie może uczestniczyć w jakimś wyjeździe wyznacza z pośród jadących uczestników kogoś na tymczasowe zastępstwo w kwestiach kulinarnych
- c) zajmuje się doglądaniem strojów drużynników by były zgodne z realiami historycznymi
- d) zajmuje się dziewczętami w drużynie ucząc ich podstaw szycia, gotowania, śpiewu i tańca
- e) ta funkcja może być przyznana wyłącznie przez Jarla, przy akceptacji Althingu, komuś spośród Starszych

- 8) Skarbnik:
- a) dba o skarbiec Hirdu
 - b) jest odpowiedzialny za przyjmowanie składek od drużynników
 - c) ma obowiązek prowadzenia rejestru wszystkich przychodów i rozchodów i publikowania raportów w sposób dostępny dla drużyny
 - d) ta funkcja może być nadana przez Althing, któremuś spośród Starszych
- 9) Głosiciel Praw:
- a) strzeże przestrzegania i egzekwowania praw
 - b) w porozumieniu ze Starszyzną i Wolnymi nanosi poprawki w istniejącym prawie, formułuje ich treść
 - c) ta funkcja może być nadana przez Althing któremuś spośród Starszych
- 10) Hersir:
- a) jest odpowiedzialny za szkolenie zbrojnych w drużynie
 - b) zastępuje Jarla w dowodzeniu wojami w czasie walki
 - c) przeprowadza próbę walki niewolników uwalniających się na Althingu
 - d) ta funkcja może być nadana wyłącznie przez Jarla, przy akceptacji Althingu, któremuś spośród Starszych
- 11) Dowódca łuczników:
- a) jest odpowiedzialny za szkolenie łuczników w drużynie
 - b) zastępuje Jarla w dowodzeniu łucznikami w czasie walki
 - c) przeprowadza próbę umiejętności łuczniczych niewolników uwalniających się na Althingu
 - d) ta funkcja może być nadana wyłącznie przez Jarla, przy akceptacji Althingu, Wolnemu lub Starszemu
- 12) Godi:
- a) zwołuje i prowadzi obrzędy podczas Świąt i pokazów
 - b) poszerza wiedzę drużynników na temat wierzeń Słowian i Wikingów
 - c) ta funkcja może być nadana przez Althing Wolnemu lub Starszemu

III. Althing

- 1) jest zgromadzeniem wszystkich członków Hirdu
- 2) jest zwoływany przynajmniej 2 razy w roku, a jego termin wyznaczany jest z minimum 3-tygodniowym wyprzedzeniem
- 3) jest prowadzony przez Władzę
- 4) prawo głosu posiadają Wolni i Starsi
- 5) podczas głosowań obowiązuje zwykła większość głosów (nie dotyczy głosowań w sprawie zmian w Prawie Hirdu, które powinny być jednomyślne)
- 6) w czasie trwania Althingu odbywają się przyjęcia do grona Niewolników oraz uwalnianie Niewolników, zwane dalej Próbą
- 7) w czasie jego trwania odbywają się przyjęcia do grona Starszych według zapisów punktu II.5.a

IV. Próba

- 1) Próba dla Kandydata chcącego wstąpić do grona Niewolników obejmuje:
 - a) Sprawdzenie z wiedzy dotyczącej epoki Słowian i Wikingów, zgodnie z wymogami określonymi przez Starszyznę minimum miesiąc przed planowanym Althingiem, lub świętem, na którym ma odbyć się Próba
 - b) Ocena przez Starszyznę stroju oraz aktywności Kandydata, wg wytycznych z punktu II.3.a
 - c) Kandydat pragnący zostać Niewolnikiem do próby zgłasza się sam, a wniosek ten musi poprzeć Wolny lub Starszy, którego Kandydat wybrał na swojego opiekuna.

- 2) Próba dla Niewolnika chcącego wstąpić do grona Wolnych obejmuje:
 - a) Sprawdzenie z wiedzy dotyczącej epoki Słowian i Wikingów, zgodnie z wymogami określonymi przez Starszyznę minimum miesiąc przed planowanym Althingiem, lub świętem, na którym ma odbyć się Próba
 - b) Ocena przez Starszyznę stroju oraz aktywności Niewolnika, wg wytycznych z punktu II.4.a
 - c) Starszyzna sprawdza również dokonania Niewolnika w wybranej przez siebie specjalizacji:
 - Sprawdzenie Niewolnika chcącego zostać Wolnym Wojem dokonuje Hersir według wytycznych ogłoszonych minimum miesiąc przed Althingiem i zaakceptowanych przez Jarla, i na tej podstawie podejmuje decyzję włączenia go w poczet Wolnych, która musi być zaakceptowana przez Althing
 - Sprawdzenie Niewolnika chcącego zostać Wolnym Łucznikiem dokonuje Dowódca Łuczników według wytycznych ogłoszonych minimum miesiąc przed Althingiem i zaakceptowanych przez Jarla, i na tej podstawie podejmuje decyzję włączenia go w poczet Wolnych, która musi być zaakceptowana przez Althing
 - Sprawdzenie Niewolnika chcącego zostać Wolnym Rzemieślnikiem dokonuje Pani według wytycznych ogłoszonych minimum miesiąc przed Althingiem i zaakceptowanych przez Jarla, i na tej podstawie podejmuje decyzję włączenia go w poczet Wolnych, która musi być zaakceptowana przez Althing
 - d) Niewolnika pragnącego zostać Wolnym do próby zgłasza jego opiekun.

V. Thing

- 1) jest zgromadzeniem wybranych członków Hirdu
- 2) jest zwoływany, jeśli drużynnicy uznają, że jest taka potrzeba
- 3) każdy na Thingu jest sobie równy i ma swobodę wypowiedzi
- 4) w czasie jego trwania poruszane są sprawy takie jak: wyjazdy, pokazy, Piknik Historyczny, a także rozwój drużyny, podsumowanie zrealizowanych celów i plany na kolejny rok

VI. Bitwy

- 1) czynny udział mogą w nich brać osoby ze statusem co najmniej Niewolnika
- 2) do czynnego udziału w bitwie drużynnik o statusie Niewolnika może zostać dopuszczony wyłącznie przez Hersira lub Dowódcę Łuczników
- 3) ograniczenia wiekowe dla czynnego udziału to 18 lat dla zbrojnych i 16 lat dla łuczników

VII. Finanse

- 1) składki w Hirdzie są nieobowiązkowe
- 2) pobiera je Skarbnik Hirdu
- 3) wysokość składek wynosi 5 zł miesięcznie
- 4) składki można wpłacać co miesiąc lub ich sumę (60 zł) raz w roku
- 5) ze składek kupowany jest nowy sprzęt dla drużyny oraz opłacana jest naprawa tego istniejącego
- 6) zarobek z pokazów dzielony jest jak następuje:
 - a) w pierwszej kolejności pokrywane są koszty poniesione przez uczestniczących w pokazie drużynników (np.: koszt paliwa, produktów na podpłomyki, itp.),
 - b) minimum 50% pozostałej kwoty (nie mniej niż 300 zł) zasila skarbiec Hirdu
 - c) pozostałe pieniądze dzielone są równo pomiędzy wszystkich drużynników uczestniczących w pokazie

VIII. Zmiany w Prawie

- 1) mogą być wprowadzane jedynie na Althingu w trybie głosowania
- 2) może je zaproponować każdy drużynnik, który posiada status co najmniej Wolnego
- 3) propozycje zmian muszą być publikowane dla wszystkich drużynników przynajmniej na 2 tygodnie przed Althingiem
- 4) aby wprowadzić zmiany wymagana jest jednomyślna zgoda wszystkich drużynników o statusie co najmniej Wolnego, obecnych podczas Althingu lub święta, kiedy to zmiany są poddawane pod głosowanie.