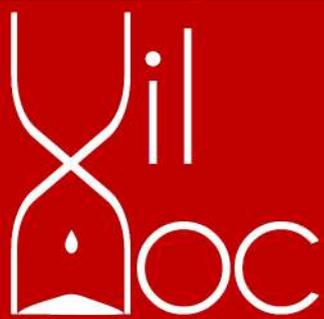


JORNADAS ONIRIA

VOL. 2

DOSSIER

DEL EVENTO



15/17.9.23

¿ DE QUÉ VAN LAS JORNADAS ONIRIA?

Por segundo año consecutivo, y gracias a la buenísima acogida que tuvo la primera edición, en VilNoc os traemos de nuevo las Jornadas Oniria (JO para los amigos). Tras unos meses de descanso en los que los organizadores hemos tenido la oportunidad de recargar pilas, volvemos a la carga con los preparativos de este espacio de encuentro rolero, con muchas ganas de continuar creando junto a los asistentes, subir y bajar un millón de escaleras, y, por supuesto, de pegarnos balonazos vestidos de mamarrachos.

Actualizamos algunos puntos y mantenemos otros tantos sobre el objeto de estas jornadas:

Pasar un finde de relax y buen rollo. Evidentemente, no será necesario ni obligatorio apuntarse a nada, puedes apuntarte a alguno de los vivos o talleres, a todos los que quieras o simplemente venir a pasar un finde de desconexión con la comunidad.

Mantener la comunidad existente y ampliarla con nuevos miembros que estén interesados en nuestra forma de ver el rol en vivo.

Conceder un sustrato fértil y seguro sobre el que llevar a cabo esos roles en vivo, charlas o talleres que tengamos ganas de estrenar o volver a llevar.

**CELEBRAR EL SEGUNDO
CAMPEONATO NACIONAL
DE BALON PRISIONERO
PARA LARPERS.**

**SIGUIENDO LA GLORIOSA ESTELA
DEL PRIMERO PARA
ENCUMBRARLO COMO HERMOSA
TRADICION ANUAL**

DATOS TÉCNICOS DE LAS JORNADAS

FECHA: 15-17 SEPTIEMBRE 2023

LUGAR: ALBERGUE JUVENIL SAN RAFAEL

(EL ESPINAR, SEGOVIA)



*HABITACIONES DE 15 PERSONAS (DIVIDIDAS ENTRE RONCADORES Y NO RONCADORES).

*BAÑOS COMPARTIDOS Y MIXTOS.

*CUENTA CON UNA PARADA DE TREN Y DE AUTOBÚS A 12 Y 5 MINUTOS A PIE DEL ALBERGUE.

MODALIDADES DE ASISTENTES

ORGANIZACIÓN: Los mismos cinco locos a los que el año pasado se les ocurrió esto, estarán por ahí coordinando, narrando, velando por vuestra seguridad y/o entretenimiento y jugando alguna partidilla si se tercia.

COLABORADOR: Los generosos insensatos que, además de participar, tienen a bien ofrecernos alguna actividad que encaje con la idiosincrasia de las Jornadas Oniria. Máximo dos actividades por colaborador, así teneis franjas libres para descansar o disfrutar de roles o charlas ajenos.

PARTICIPANTE: Todos aquellos aventureros dispuestos a pasar un fin de semana lleno de rol, buen rollo, balón prisionero, actividades y desconexión.

*La lista de los asistentes al evento se podrá consultar con la organización siempre que se desee

INSCRIPCIÓN EN LAS JO

MODALIDAD COLABORADOR:

FORMULARIO DE PROPUESTA DE ACTIVIDAD (1-20 MARZO)

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN (UNA VEZ APROBADA LA ACTIVIDAD)

FORMULARIO DE ACTIVIDADES (12 AGOSTO)

Si vuestra propuesta de actividad encaja con la filosofía de las jornadas pasaréis directamente a la inscripción junto con el resto. Más adelante la organización de las JO se pondrá en contacto con vosotros para cerrar el resto de detalles sobre vuestra actividad de cara a la comunicación en RRSS y para con el resto de participantes.

MODALIDAD PARTICIPANTE:

FORMULARIO DE SOLICITUD DE PLAZA (5-10 MAYO)

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN (20 MAYO)

FORMULARIO DE ACTIVIDADES (12 AGOSTO)

Una vez procesada tu solicitud de plaza y consiguiente inscripción, la organización de las JO establecerá un día y una hora concreta en el que se abrirá un formulario para apuntarse a las actividades.

Evidentemente la organización se ocupará de antemano de que haya plazas para todos los inscritos y que en ningún momento un participante se quede con una franja libre, a no ser que eso sea lo que el participante desee.

PRECIOS

PLAZA ESTÁNDAR (120€)

Incluye pernocta de viernes y sábado, uso y disfrute de las instalaciones, acceso a todas las actividades, y pensión completa (desde viernes-cena a domingo-comida).

PLAZA COLABORADOR (100€):

Incluye lo mismo que la plaza estándar más una camiseta de colaborador.

PLAZA MECENAS (150€)

Todo lo que incluye la plaza estándar más un pequeño detalle por parte de la organización y nuestro eterno agradecimiento por hacer las JO más accesibles.

PLAZA MECENAS COLABORADOR (125€)

incluye lo mismo que la plaza mecenaz y una camiseta de colaborador.

PLAZA SUBVENCIONADA (Dependerá del número de mecenaz)

Incluye todo lo que incluye la plaza estándar.

*Un colaborador también puede solicitar el precio de la plaza subvencionada.

*La modalidad de plaza elegida será un "secreto profesional" entre vosotros y la organización.

PLAZOS DE PAGO:

Cualquiera de las modalidades de plaza se podrá fraccionar.

Primer pago o pago completo: Hasta el 30 de mayo

Segundo pago: Hasta el 30 de junio

POLÍTICA DE DEVOLUCIÓN:

En caso de que algún contratiempo os asalte:

- Hasta el día 1 de Agosto 2023: 100% del pago.
- Hasta el día 31 de Agosto 2023: (Dos semanas antes de las jornadas): 60% del pago
- A partir del 1 de Septiembre, y por lo evidente, organización no puede devolver el importe de la plaza.

HORARIOS

	VIERNES	SABADO	DOMINGO
9.00-10.00		DESAYUNO	DESAYUNO
12.00-14.00		BALON PRISIONERO	MESA REDONDA MUERTE AL LARPSTAR
14.00-15.00		COMIDA	COMIDA
16.00-21.00	RECEPCIÓN	LARPS -EL MIRLO BLANCO -NADA -THE BRIGHT SESSIONS -CHANGELING: EL CAMINO DEL HÉROE CONVIVENCIA	DESPEDIDA
21.00-22.00	CENA	CENA	
23.00-3.30 (APROX)	LARPS -LA MEDIACIÓN -DÍA DE ANIMACIÓN EN ALDEBASOL -TANGO PARA DOS -CHANGELING: QUIJOTE	LARPS -LOS QUE MIRAMOS DESDE ATRÁS -AFTERLIFE -OVER THE GARDEN WALL -EL DUQUE HA DE MORIR	
MADRUGADA	CANCANEO	CANCANEO	



ROLES EN VIVO

Herramienta de medida para las partidas: El Pentágono Larper

Desde la Asociación Vilnoc llevamos tiempo contemplando la idea de crear una herramienta sencilla que plasme de un sólo vistazo qué tipo de relación Jugador-Partida tendrá cada Rol en Vivo. Usando cinco parámetros medidos del 1 al 5, nuestra intención es que se refleje de forma clara, qué exigencias tiene una partida, para que en base a ello los jugadores puedan decidir de antemano si quieren jugar, si disponen del tiempo y la energía necesarios para dedicarle a la actividad, y en general, para hacer más fácil el pre-vivo para todos (tanto narradores como participantes).

Estos son nuestros cinco componentes:

CARACTERIZACION

Requerimientos de atrezzo, caracterización o maquillaje para la propia partida

INTENSIDAD

Una medida aproximada de la carga dramática o emocionalmente intensa de una partida (puntuaciones altas), frente a otras de corte más desenfadado y cómico (puntuaciones bajas)

LECTURA

Cantidad de documentos de diseño, relatos o documentación previa necesaria para jugar o entender la actividad

IMPLICACION

Tiempo previo a la partida que requiere la actividad. Roleos previos, escenas, talleres, etc...

DURACION

Siendo lo mas bajo un one shot corto hasta una crónica que se extiende en el tiempo como lo mas alto. En el caso de las JO, esta pregunta no tiene mucho sentido, pero forma parte de la infografía



ROLES EN VIVO



La Mediación

“Todo había empezado tan bien...”. La gran ciudad. Un día gris que ya acabó hace demasiadas horas. Un día largo, enorme, que parecía ir a hacerse eterno. Pero nada, ni siquiera los peores días, son eternos. Y la hora en la que es imprescindible haber llegado a un acuerdo se acerca. En la mesa de juntas en donde lleváis todo el día discutiendo se acumulan papeles, café y picoteo. Pero, sobre todo, desencanto y resentimiento. “Todo había empezado demasiado bien...”.

Rol en vivo de salón y de lo que podríamos llamar costumbrismo jurídico empresarial. Fundamentalmente, la historia es conocida. Un negocio empezó, y empezó a ir bien... Quizás demasiado bien. Los cuatro amigos que lo iniciaron fueron ganando dinero mientras su amistad iba resintiéndose. Pero ahora ha pasado algo y necesitan llegar a un acuerdo antes que abran los juzgados para salvar la empresa, su dinero e incluso su fama y reputación pero, desgraciadamente, es un acuerdo difícil. Alguien tiene que comerse “el marrón” y, también, tienen que decidir qué hacer con su empresa.

Y entonces alguien tiene una idea: Deben llamar a un mediador para que les ayude a llegar a un acuerdo. Pero solo quedan 4 horas para alcanzar un acuerdo ¿Podrán hacerlo?

Narrador: Juan León

Colaboradora: Ángela Garrido

Número de plazas: 6-8

TW: Muerte (adulto e infantil)

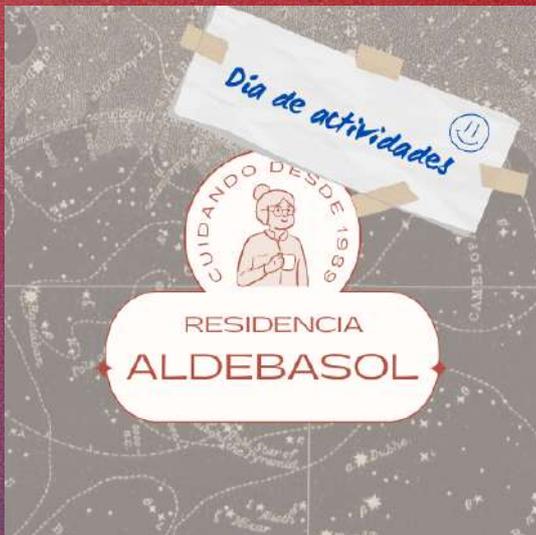
Suicidio o pensamientos suicidas

Enfermedad

Pérdida de seres queridos

Despedidas

ROLES EN VIVO



Día de animación en Aldebasol

La residencia de Aldebasol abre las puertas a la tercera edad y sirve de hogar a personas que, como tú, ya se encuentran en el ocaso de sus vidas. Tenemos servicio de atención médica 24 horas, régimen de visitas diarias y actividades pensadas para estimular vuestra mente y cuerpo. Mira, allí están sentados los del grupo de juegos de mesa, son muy competitivos, pero muy majos (sabemos que apuestan con cosas, pero tampoco nos metemos, pobrecicos). Tenemos un equipo de petanca, tiene toda su atención en el juego (a decir verdad, no se les da muy bien, pero parecen disfrutar, déjalos, criaturicas). Allí está el de costura, se han adueñado de la televisión, así que tendrás que negociar si quieres ver otra cosa que no sea Canal Sur (si les caes bien te tejerán unos calcetines). ¡Ah! Se me olvidaba, esos de allí son el club de lectura, son nuestros "detectivillos", si se te pierde algo, seguro que lo encuentran (y así se entretienen, angelicos), ahora están investigando el caso del huerto de los tomates. Además, ¡estás de suerte! Hoy es el día de actividades especiales, ya verás qué bien te lo pasas, vienen dos jóvenes muy majetes a dinamizar la tarde.

¿Qué? ¿Que no has pegado ojo desde que llegaste aquí? ¿Pesadillas? Bueno, a todo el mundo le cuesta adaptarse, seguro que enseguida te haces al ritmo. En cualquier caso, ¡te damos la bienvenida a Aldebasol!

- Una comedia absurda
- Costumbrismo
- Investigación
- Giros de guion
- Referencias y elementos sacados directamente del juego de rol "Brindlewood Bay"
- Clichés sobre abueletes
- Juegos de mesa para jugarlos mientras juegas
- Petanca para jugarla mientras juegas
- El programa de Juan y Medio para verlo mientras ju... bueno, ya lo has entendido

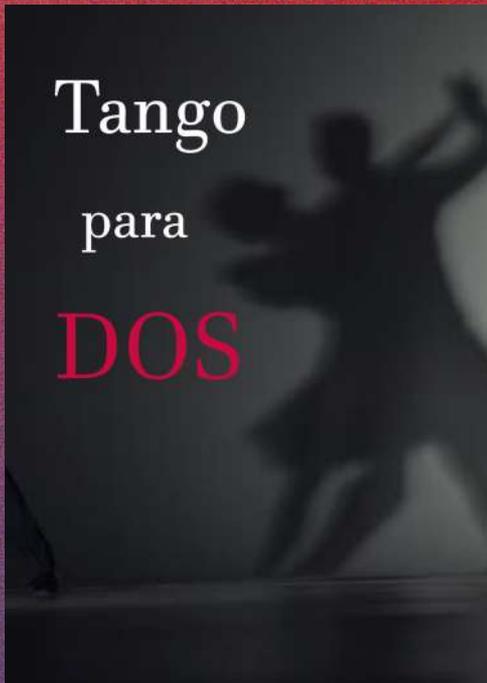
Narradora: Mar Rodríguez

Número de plazas: 12-14

Palabras Clave: Clichés, humor absurdo, costumbrismo, horror có(s)mico, investigación

VIERNES NOCHE

ROLES EN VIVO



Tango para dos

Muchas veces nos negamos a nosotros mismos los sentimientos y las emociones que tenemos: Ira, frustración, cansancio, amor, envidia, inseguridad? Pero eso no significa que no lo sintamos. ¿Qué pasaría si, después de un desastroso incidente entre dos empresas, todos los implicados se viesen obligados a cooperar para solucionar el tremendo marrón que tienen entre manos?

Mírale a los ojos, pero contrólate. Apártate de su camino antes de que note tu presencia. No le dirijas la palabra aunque estés deseando que te hable. No seas la primera persona en explotar de la sala. Aguanta, aguanta, aguanta? Pero no te preocupes: Este tango es para dos personas? Y yo siempre estoy contigo.

Siempre.

Narrador: Jose Soto

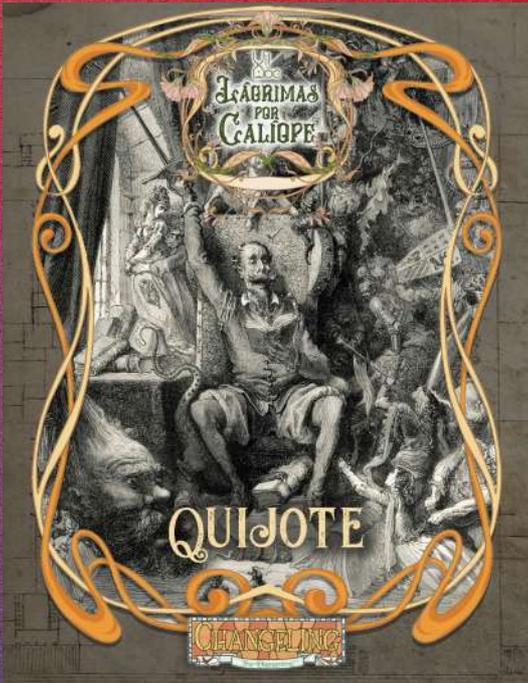
Número de plazas: A partir de 12 (siempre pares)

Palabras clave: Colaboración, mesa redonda, personalidad, ego

TW: Estrés

Conflictos laborales.

ROLES EN VIVO



Changeling: Quijote

Madrid, 21 de abril de 1616, Miguel de Cervantes se está muriendo.

Hoy Madrid está distinto. Casi anteponiéndose a lo inevitable, su cielo llora por Don Miguel, cubriéndolo todo con una densa cortina de agua. El genio, al que se le acaba de dar la extremaunción, continúa aferrado a su escritorio deslizando veloz y desesperadamente la pluma sobre legajos de papel.

Algo le hace suplicar a la muerte otra prórroga, la última. Don Miguel es experto en dicho negocio, pues la muerte y él son viejos amigos desde Lepanto, Argel o Argamasilla de Alba. Más la parca no puede demorarse más, demasiados juramentos y favores han extendido la vida del dramaturgo durante 68 cortos años y no puede darle mucho más tiempo.

Un secreto sin igual está abandonando este mundo dentro de la mente de Miguel de Cervantes. Algo que jamás llegó a contar en todos sus relatos, pues ni el legendario Don Quijote, la Galatea o Diego Cortado llegaron a sospechar jamás de ello, pese a tenerlo delante de sus narices. Pero también es verdad, que ninguno de estos personajes esperaba una carta escrita y firmada por un convaleciente Cervantes rogándoles ayuda en su lecho de muerte.

Bienvenidos a un Ingenioso y Ejemplar Trabajo de Don Miguel de Cervantes Saavedra. Bienvenidos al ensueño Manchego. Bienvenidos a Changeling: Quijote.

Narrador: Eugenio ML

Colaboradores: Jose López y Luna M. Lanzarote

Número de plazas: 9

Palabras clave: Vivo por escenas teatralizadas

TW: La muerte, la perdida y el olvido

VIERNES NOCHE

ROLES EN VIVO



El Mirlo Blanco

¡Bienvenidos al Mirlo Blanco, el café más especial del mundo! No es un lugar cualquiera, es tu lugar. Tal vez sea la vieja cafetería de barrio que te ha visto crecer, el local de moda hipster que te suministraba de cafeína en la universidad o aquel café en un país extranjero que te salvó de una lluvia torrencial. Es ese oasis de felicidad recién molida y bienestar tostado servido en taza en tus buenos y malos días.

Interpretaréis a los más o menos habituales de este café que un día más han ido a disfrutar de una buena bebida, la compañía o los juegos de mesa. Pero, pese a que pueda parecer un día normal y corriente no será así. Se avocinan cambios en el Mirlo Blanco (se rumorea que va a cerrar! (aunque no todos sois conscientes). Esto afectaría directamente a tu rutina, tu estilo de vida, tal vez tu trabajo, cuál consideras que es tu lugar y a aquellos que amas o has amado ¿Qué harás ahora que tu oasis va a desaparecer? ¿Serán tus lágrimas saladas las que aderezarán el último café o dejarás la propina con una última sonrisa?

Una historia sobre nuestros anhelos, deseos, arrepentimientos, la búsqueda de la felicidad y nuestro lugar en el mundo. Todo acompañado de un toque intimista, relajado y costumbrista además de un buen café.

Narradora: Ángela Garrido

Número de plazas: 14-17

Palabras clave: Costumbrismo, Café, Actual, Entrañable, Cambios

TW: Desamor

Alzheimer

Capitalismo

Síndrome del impostor

Infelicidad

Discriminación (estructural leve)

Insatisfacción

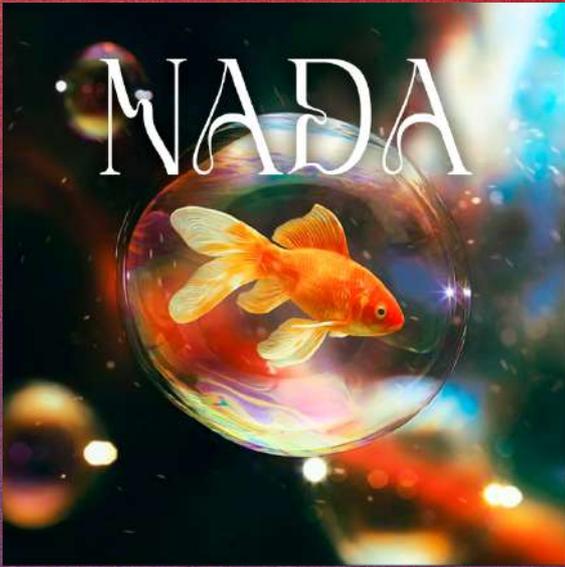
Pobreza.

Desempleo

Acoso en redes

SÁBADO TARDE

ROLES EN VIVO



Nada

Un día más en la pecera. Su mismo baúl con burbujas, sus mismas plantas de plástico, sus mismas rocas. Nada habría cambiado de no ser por dos pequeños detalles: ¿por qué se estaba hundiendo el barco en el que iba la pecera? ¿Y quién era Timmy, ese pez nuevo que acababa de aparecer?

Nada es un rol en vivo para 8 jugadores en el que encarnarán a un animal acuático con su personalidad e historia propia, donde deberán resolver las dos incógnitas que se plantean, y otras que irán surgiendo.

Narradora: Daniel Rin y Luna M. Lanzarote

Número de plazas: 8

Palabras clave: Peces; Misterio, Tragicomedia

TW: Infelicidad

Rutina

Claustrofobia

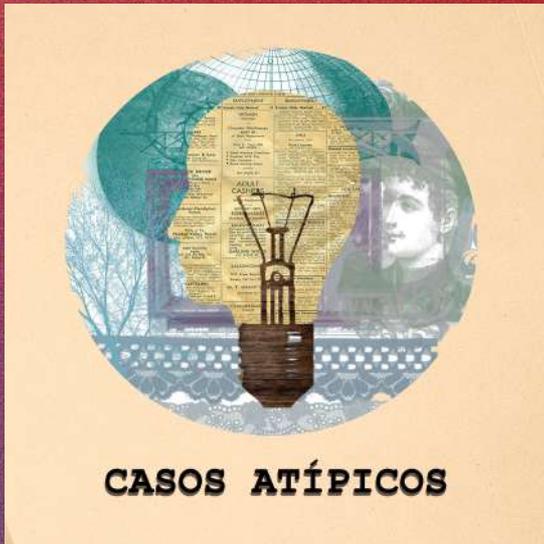
Pe(s)cado

Futuro inminente

Muerte

SÁBADO TARDE

ROLES EN VIVO



The Bright Sessions

Poco a poco va llegando gente a la sala de espera, algunos son pacientes y otros simplemente les acompañan. Os han dado cita para una terapia en grupo, cosa que ninguno habéis hecho antes, pero la Doctora no aparece...*

Esta partida está ambientada en un mundo muy parecido al nuestro pero con unos toques de ciencia ficción y fantasía, teniendo la mayor parte de los personajes "poderes" o "habilidades" especiales que les han provocado problemas que les han llevado a buscar ayuda de un psicólogo. Es un vivo en el que pueden salir conversaciones sobre salud mental, por lo que si tienes algún problema con ese tipo de temas igual no es tu vivo ideal.

Ninguna de las dos narradoras somos profesionales de la salud mental pero hemos intentado tratar estos temas de la forma más sensible y respetuosa posible

Es un vivo que no requiere atrezzo y está basado en un podcast, The Bright Sessions, que no es necesario conocer ni escuchar para disfrutar del vivo..

Narradores: Blanca e Inés Tejada.

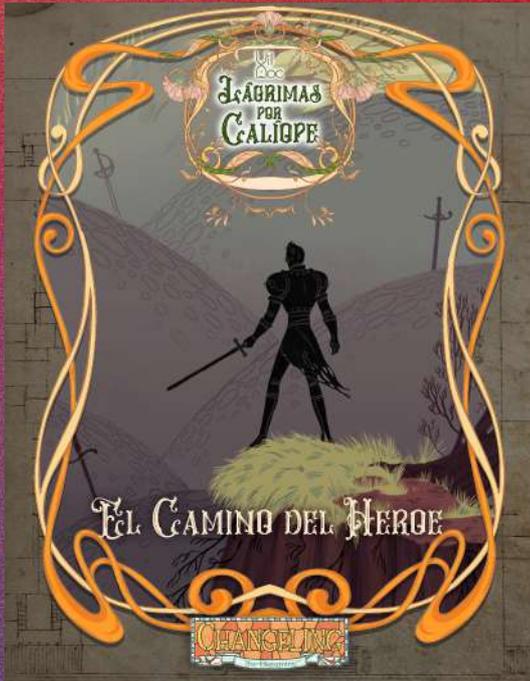
Número de plazas: 10-12

Palabras clave: ReV de salón, poco atrezzo

TW: Salud mental

Violencia médica

ROLES EN VIVO



Changeling: El Camino del Héroe

Hubo un tiempo donde las hadas reinaban como dioses entre mortales, eran temidas y amadas por igual, nacidas del más genuino poder que jamás se ha conocido: La imaginación. Pero aquellos tiempos quedaron atrás y quienes antes caminaban orgullosos ahora se esconden entre las telas de la realidad que nos envuelve.

No es casualidad que siempre las mismas pautas se repiten en películas, obras de teatro, cuentos e historias, siempre con un patrón tan evidente. Como el Ensueño decidió las reglas que debían seguir los cuentos de los que nacerían las hadas es algo que a día de hoy no entendemos, sin embargo, en este pequeño evento asistiremos a un momento, una pequeña reunión que ocurrió en el solsticio de verano, donde un grupo de Changelings fueron convocados para cambiar las normas que dan forma a las historias y para ver, y quizá sentir, las consecuencias de lo ocurrido.

El vivo está ambientado en la decadente actualidad de MaT y trata de un grupo de changelings que, cansados de ser los villanos de los cuentos e historias que les dieron vida, deciden cambiar su destino de forma poco convencional. Sin embargo, el Ensueño es caprichoso en ocasiones y deberán enfrentarse a una decisión que cambiará sus vidas para siempre.

Narradores: Zai Revert y Laura Barón.

Número de plazas: 10

Palabras clave: Changeling, drama, decadencia, purgatorio, sacrificio, redención, luces y sombras, decisiones vitales, ensueño, fantasía, héroes, villanos.

TW: Enfermedad Abandono

Muerte, Depresión

Perdida Conflicto

SÁBADO TARDE

ROLES EN VIVO



Los que miramos desde atrás

¿Qué es ver el mundo? A través de los ojos de uno, desde el interior de nuestro cráneo, somos espectadores de una realidad que siempre tiene sentido. Siempre creemos tener razón porque, al final, la razón es lo que vemos, sentimos y percibimos. Tanto lo bueno como lo malo tiene sentido... ¿Verdad? Pero... ¿cómo se forma esa realidad, esa lógica? Vamos a abrir esa cabecita y a descubrirlo. Quien sabe, a lo mejor nos llevamos un par de sorpresas.

Narrador: Jose Soto

Número de plazas: 7

Palabras clave: Subconsciente, ideas, realidad, sueños, lógica.

TW: Enfermedades mentales, ansiedad,

ROLES EN VIVO



Afterlife

Afterlife es un vivo ambientado en un futuro cercano distópico en el que el mundo está viviendo un apocalipsis a cámara lenta. La mayoría de Madrid se ha convertido en una gigantesca zona de exclusión, sometida a violentos fenómenos antinaturales y acordonada por el ejército. Pero en los suburbios todavía permanecen algunos habitantes. Estos jóvenes viven desarraigados en un perenne otoño de entropía sin futuro.

Narradores: Pablo Valcárcel y Rosendo Chas

Número de plazas: 8-11

Palabras clave: Apocalíptico. Pérdida. Esperanza. Vivo teatralizado.

TW: Duelo por la pérdida de seres queridos

Contexto de colapso social generalizado

ROLES EN VIVO



Over the Garden Wall

Desde que el mundo puede recordar, la 'Fiesta de la Cosecha' es el evento principal y más esperado que acontece a finales de verano y da la entrada al comienzo del otoño. Esta vez como en otras ocasiones, sujetos de todas partes se han dado cita para celebrar esa prosperidad venidera y agradecer la mies cosechada.

"Toward the Unknown", es una partida de rol en vivo realizada a partir de la miniserie de animación de Cartoon Network Over the Garden Wall del autor Patrick McHale.

Narradores: Ana Mellado y Jose López

Número de plazas: 10

Palabras clave: Vendimia, fiesta, música, bosque, folclore gallego, leyendas .

TW: Duelo

Muerte

Pérdida

Traición

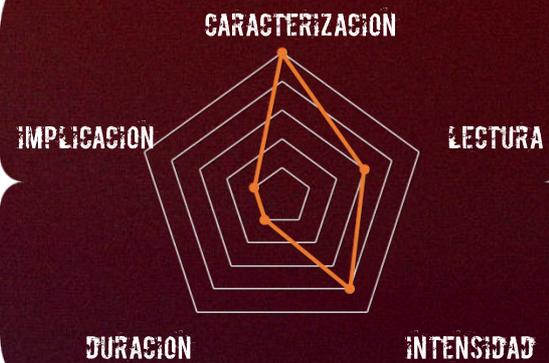
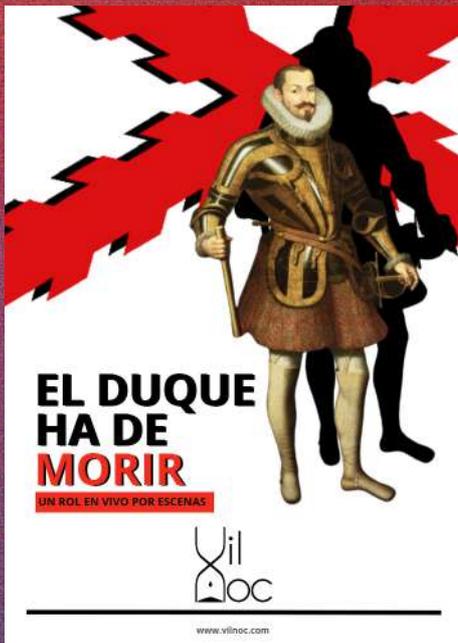
Enfermedad

Culpabilidad

Deshonor

SÁBADO NOCHE

ROLES EN VIVO



El Duque ha de morir

Una comedia de enredo / rol en vivo por escenas

“Para no morir ahorcado,
el mayor ladrón de España,
se viste de colorado”

Esta famosa coplilla, que fue todo un “trending topic” en Madrid de 1618, hace alusión al final de la carrera política de uno de los protagonistas de este rol en vivo: Francisco de Sandoval y Rojas, el Duque de Lerma. El que es, ha sido y será uno de los mayores hijos de puta que han campado por las Españas (y mira que otra cosa no, pero hijos de puta hemos tenido unos cuantos). Un claro ejemplo de ambición, corrupción y astucia. Aderezado con el mejor contexto socioeconómico que hemos tendido a nivel estético y narrativo, nuestro bienamado Siglo de Oro.

¿Y cómo es que un hombre tan poderoso cayó? De eso, queridos jugadores, es de lo que trata esta intrigante historia. Ya que vosotros encarnareis a los principales protagonistas de esta conjura a través de los casi veinte años que tardó en llevarse a cabo. Una historia llena de suspense, traiciones, asesinatos, poesía, robos e ingenio, mucho ingenio.

Narrador: Eugenio Martín

Colaborador: Luna M. Lanzarote

Número de plazas: 10

Palabras clave: Poesía, Intriga, Política, Siglo de Oro, por escenas, semiguionizado

TW: Traición, Muerte

Ejecuciones, Soledad

Asesinatos Desamor

SÁBADO NOCHE

CHARLAS



Muerte al Larpstar

Esta actividad se trata de un foro más que una mesa redonda. Planteemos la siguiente pregunta, ¿Que es ser un buen jugador de rol en vivo? El objetivo es entre todos llegar a una serie de conclusiones que nos ayuden a mejorar a la hora de participar en un evento de rol, jornadas o similar.

Organiza: Estefanía G. Vélez

Plazas: Mínimo 10

Duración: 1-2 horas



DOMINGO MAÑANA

BALÓN PRISIONERO

Siguiendo la gloriosa estela del campeonato de 2022 y dado el éxito cosechado en la primera edición, es nuestro deseo crear tradición anual realizando el Campeonato de Balón Prisionero Larper.

Muchos de vosotros nos habéis comentado que la famosa King's League de TWITCH se asemejaba un poco a lo que hicimos en el balón prisionero en las JO1. Bien, pues siguiendo algunas de las ideas del año pasado y otras propias que se nos han ocurrido, presentamos la "LARP'S LEAGUE DE BALÓN PRISIONERO".

Al igual que en la anterior edición el torneo de balón prisionero se dividirá en equipos de unos 4 miembros, dependiendo del número de inscritos en la actividad. El número de equipos también dependerá del número de personas que se animen a jugar.



NORMATIVA DEL TORNEO

1. Los equipos serán de 3-4 jugadores, salvo excepciones y caídas de última hora.
2. Se constituirá una liguilla eliminatoria con enfrentamientos de equipos determinados por el azar.
3. El equipo que logre eliminar a todos los jugadores del equipo contrario ganará y pasará a la siguiente ronda. El equipo perdedor será eliminado.
4. Se elimina a un jugador cuando es impactado por la pelota y ésta toca el suelo acto seguido.
5. Si un jugador es impactado por la pelota pero él o un compañero de equipo la atrapan antes de que toque el suelo, dicho jugador no será eliminado.
6. Si un jugador es impactado por la pelota y antes de que toque el suelo es atrapada por cualquier miembro del equipo contrario, dicho jugador será eliminado.
7. Los jugadores eliminados irán al "banquillo" situado en la parte de atrás del campo contrario.
8. Los jugadores eliminados podrán volver a su campo a jugar si logran atrapar la pelota y eliminar a un jugador del equipo contrario.
9. El juego comenzará con un saque desde el centro del campo que implica a un jugador de cada equipo.
10. Si una victoria es terriblemente aplastante, se hará al "mejor de tres".

SÁBADO MAÑANA

MERCADO DE FICHAJES DE PRIMAVERA

Como novedad respecto al año pasado, en esta edición serán los propios participantes los que decidan las alineaciones de los equipos. ¿Cómo? Muy sencillo, tras la inscripción a las jornadas quedará inaugurado el Mercado de Fichajes de Primavera de la LARP's League, en el que aquellos que se hayan postulado como capitanes decidirán quiénes serán los integrantes de sus equipos, mientras el resto de participantes deberán convencer (a.k.a persuadir, amenazar, seducir, coaccionar, chantajear o sobornar) a dichos capitanes para formar parte del que crean que será el equipo vencedor del II Campeonato Nacional de Balón Prisionero Larper.

¿Cómo ser capitán?

Una vez realizada la inscripción en las Jornadas Oniria, cuando ya tengas plaza en el evento, deberás mandar un vídeo de máximo un minuto y medio de duración, presentando tu proyecto de equipo/candidatura, buscando integrantes y seguidores para ganar.

Deberás asistir a uno de los posteriores TWITCHs que realizaremos donde se visualizará tu vídeo como candidato y tendrás la oportunidad de vender tu proyecto de equipo para que los demás participantes decidan seguirte en su locura hacia el máspreciado galardón que un larper puede conseguir. GANAR EL PRIMER PUESTO DEL SEGUNDO TORNEO LARPER DE BALÓN PRISIONERO.

¿Y qué gano siendo capitán?

Además de nuestra enorme gratitud por ayudarnos en la LARP'S League y la posibilidad obtener la fama y gloria como campeón, conseguirás automáticamente un brazalete o distintivo muy molón de capitán, que podrás llevar durante el campeonato y el resto de las JO.

¿Cómo se realizan los fichajes de jugadores?

Una vez presentados los capitanes, comenzarán LOS FICHAJES. ¿Y en qué consistirán? Pues tan simple como que habléis entre vosotros y tratéis de conseguir a los mejores larperos boleadores. Habla con ese colega escurridizo al que no hay quien le dé, con ese simpático desconocido que parece estar más fuerte que el vinagre, o con esa persona con la que coincidiste una vez en un vivo y habla tan alto que espantará a la pelota... estrategia, estrategia, ESTRATEGIA.

Podéis traicionaros, robar jugadores a otros equipos, amañar apuestas, sobornar a jugadores y capitanes con galletas o plazas en vuestros pases privados de vivos, lesionar a contrincantes... bueno, esto último está feo, pero ya lo pilláis.

(Pero **SUPER IMPORTANTE** sed cuquis, que a los frikis a veces nos trae flashbacks de la guerra lo de ser los últimos en ser elegidos para los equipos deportivos... y no queremos que nadie se sienta mal con esto, que lo hacemos por pasarlo bien) Ni que decir tiene que no se tolerarán comportamientos dañinos, ofensivos más allá de la parodia, discriminatorios, o que se salgan del Código de Conducta Vilnoc que podéis encontrar en la última página de este documento.

MERCADO DE FICHAJES DE PRIMAVERA

¿Hay alternativas a ser jugador?

Desde la organización somos conscientes de que por limitaciones físicas (o simplemente porque no os encontráis con el espíritu para jugar) hay personas que no deseen competir. Es por ello que siempre está la opción de ser ANIMADOR DEL TORNEO. El año pasado contamos con varias animadoras maravillosas que disfrutaron tanto o más que los jugadores y amenizaron las jornadas

¿Cuándo y cómo cierra el Mercado de Fichajes?

Para asegurar la emoción hasta el último momento, el cierre del Mercado de Fichajes tendrá lugar viéndonos las caritas en un evento muy esperado ¡La ONIRIA PARTY!

Damos, caballeras e ilustrísimas, en este evento para nada en absoluto plagiado, invitamos tanto a asistentes a las jornadas como a aquellos que no puedan venir a las JO, o que hayan quedado en lista de espera, a disfrutar de una encantadora velada MUY mamarracha.

Disfraces, sorpresas, música tributo a la Meca del LARP (nuestro querido Pepe Jones), tal vez algún caimán, luces de neon, la bebida y comida que queráis traer, y MUCHAS ganas de hacer el mamarracho.

Durante el transcurso de la fiesta podremos ver de nuevo los videos de los capitanes, estos videos que os permitirán conocer a los líderes de cada equipo, sus estrategias y cómo piensan enfrentarse a sus rivales en la competición, así que si queréis hacer los trámites de última hora del mercado de fichajes, ¡es el momento!

ONIRIA
PARTY



JOLGOR

FESTEJO



24 DE JUNIO



C. JUAN ZOFÍO, 4 MADRID (LOCAL ASOCIACIÓN ÉTER)



ENTRADA 10€

Q&A

¿Qué pasa si nadie se apunta a mi equipo? Desde la organización te asignaremos jugadores intentando ser justos y equitativos.

¿Qué pasa si nadie se ofrece voluntario como capitán? Desde la organización se elegirán "voluntarios".

¿Qué pasa si al revés, todos queremos ser capitanes? Se sortearán las capitanías en un directo de twitch.

Soy novato ¿Qué pasa si nadie me ficha pero quiero jugar? No pasa nada, desde Organización se te asignará en un equipo al igual que hicimos en la primera edición y estamos convencidos de que os lo vais a pasar igual de bien.

¿Nos seguiremos disfrazando para el Torneo? No es obligatorio pero sí muy recomendable. Una de las cosas más guays de las Primeras Jornadas fue que la gente se animó a ir con una temática de equipo.

¿Cuándo puedo presentarme a capitán? Una vez que recibas el Formulario de Inscripción a las Jornadas, estará la opción entre todas las preguntas que os hacemos.

¿Cuándo y cómo envío mi vídeo de capitán? ¡Cuándo quieras! puedes animarte a grabarlo ya mismo y enviarlo a narracion@vilnoc.com o esperar al Formulario de Inscripción para adjuntárnoslo directamente en él.

¿Cuándo se abre el mercado de fichajes? el 20 de mayo

¿Y cuándo se cierra el mercado de fichajes? EL 24 de junio en la fiesta PREJO

¿Habrá premios? Quien sabe... *



*La oportunidad de poder pegarle balonazos impunemente a Eugenio ya es un premio en sí mismo.

CÓDIGO DE CONDUCTA Y FILOSOFÍA DE LA ASOCIACIÓN VILNOC

1. No hay espacio en la Asociación Vilnoc para ninguna forma de discriminación. Somos una comunidad inclusiva, LGBTI Friendly y libre de toxicidad por encima de todo. Si no estás de acuerdo con eso, nuestros eventos no son para ti, y tu no eres para nuestros eventos.
2. La Asociación VilNoc se reserva siempre el derecho de admisión a sus eventos.
3. La última palabra corresponde al equipo de narración, equipo de seguridad y organizadores en caso de confrontación o conflicto.
4. Los participantes deberán asumir todos los riesgos de participar en las actividades descritas por la Asociación y certificar que no hay motivos o problemas relacionados con la salud que les impidan participar en esta actividad.
5. Es responsabilidad de los participantes avisar a la organización del evento de cualquier tipo de problema de salud que pudiera ser peligroso para sí mismos o para terceros.
6. La Asociación VilNoc siempre especificará la temática y posibles temas de fricción de cualquiera de sus eventos para que los participantes sepan de antemano a que se están apuntando.
7. Todos los espacios usados durante los eventos deberán cuidarse y dejar los sitios tal y como los encontramos. Así como cualquier atrezzo o elemento puesto por la Asociación VilNoc para el evento.
8. Los participantes aceptan que el material gráfico que se pueda sacar en los eventos pertenece a la Asociación VilNoc y ceden los derechos para aparecer en redes sociales.
9. En la Asociación VilNoc priman, por encima de todo, la seguridad de los participantes y su diversión durante los eventos. Para ello nuestra filosofía es que siempre va jugador antes que personaje. "Play to flow" y "Play to lift" son las formas de jugar a las que aspiramos, es decir, que todos somos cocreadores de las historias y es nuestro deber, tanto narración como jugadores, el realzar, apoyar y hacer brillar al resto de personajes, siempre con el objetivo de que todo el mundo pueda tener momentos de protagonismo y el evento sea lo más satisfactorio posible para todas las partes implicadas.
10. La Asociación VilNoc es una entidad cultural sin ánimo de lucro. Cualquier tipo de beneficio económico obtenido durante los eventos siempre se revertirá en la propia comunidad y/o en eventos futuros.