

# JORNADAS ONIRIA

Vol. 4



Archivo Edición Formato Ver Ayuda

Asociación Vilnoc



**EL ESPINAR - SEGOVIA**  
**NARRACION@VILNOC.COM**  
**19-21 SEPTIEMBRE 2025**

# ¿DE QUE VAN LAS JORNADAS ONIRIA?

Bienvenidos al dossier provisional de las cuartas Jornadas Oniria (JO4 para los amigos). Volvemos a la carga con los preparativos de este espacio de encuentro larpero, con ilusión por seguir creando junto a los asistentes, por subir y bajar miles de tramos de escaleras, por montar un número alarmantemente creciente de carpas cada año. Y, por supuesto, encantados de organizar uno de los momentos más deseados del año: el Campeonato Nacional de Balón Prisionero para Larpers.

Mantenemos nuestro compromiso original sobre el objeto de estas jornadas:

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.

MANTENER LA COMUNIDAD EXISTENTE Y AMPLIARLA CON NUEVA SANGRE QUE ESTE INTERESADA EN NUESTRA FORMA DE VER Y ENTENDER EL ROL EN VIVO.

PASAR UN FINDE DE RELAX Y BUEN ROLLO. EVIDENTEMENTE, NO SERÁ NECESARIO NI OBLIGATORIO APUNTARSE A NADA, PUEDES APUNTARTE A ALGUNO DE LOS ROLES EN VIVO O TALLERES, A TODOS LOS QUE QUIERAS O SIMPLEMENTE VENIR A PASAR UN FINDE DE DESCONEXION CON LA COMUNIDAD.

CELEBRAR EL CUARTO CAMPEONATO NACIONAL DE BALON PRISIONERO PARA LARPERS. SIGUIENDO LA GLORIOSA ESTELA DE SUS TRES PREDECESORES.

# DATOS TECNICOS DE LAS JORNADAS

FECHA: 19-21 SEPTIEMBRE 2025

LUGAR: ALBERGUE JUVENIL SAN RAFAEL  
(EL ESPINAR, SEGOVIA)



\*Habitaciones de 6 -15 personas (divididas entre roncadores y no roncadores). La asignación de habitaciones se realizará desde organización.

\*Baños compartidos y mixtos.

\*Cuenta con una parada de tren y de autobús a 12 y 5 minutos a pie del albergue.

# HORARIOS



	VIERNES	SABADO	DOMINGO
9.00-10.00		DESAYUNO	DESAYUNO
12.00-14.00		<i>BALON PRISIONERO</i>	CONVIVENCIA
14.00-15.00		COMIDA	COMIDA
16.00-21.00	RECEPCIÓN (18.00-21.00)	ROL EN VIVO	DESPEDIDA (17:00)
21.00-22.00	CENA	CENA	
23.00-3.30 (aprox)	ROL EN VIVO	ROL EN VIVO	
Madrugada	CANCANEO	CANCANEO	



LOADING

EL HORARIO COMPLETO SE PUBLICARA EN EL DOSSIER DEFINITIVO



# MODALIDADES DE ASISTENCIA

**ORGANIZACIÓN:** Los mismos cinco locos a los que en 2022 se les ocurrió esto, estarán por ahí coordinando, narrando, velando por vuestra seguridad y/o entretenimiento y jugando alguna partidilla si se terciá.

**COLABORADOR:** Aquellos generosos insensatos que además de participar han tenido 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, charlas ajenas o tiempo de convivencia.

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

## INSCRIPCIÓN EN LAS JO

### MODALIDAD COLABORADOR

FORMULARIO DE PROPUESTA DE ACTIVIDAD	15-31 MARZO
FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN	UNA VEZ APROBADA LA ACTIVIDAD
FORMULARIO DE ACTIVIDADES	17 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.

\*Incluye camiseta colaborador de regalo.

### MODALIDAD PARTICIPANTE

FORMULARIO DE SOLICITUD DE PLAZA	24-27 ABRIL
FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN	10 MAYO
FORMULARIO DE ACTIVIDADES	17 AGOSTO

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.

# COLABORADORES

## ¿QUE IMPLICA SER COLABORADOR DE LAS JO?

Primero de todo, como siempre decimos: "Quien te cuenta una historia, te está haciendo un regalo". Pues en este caso, el colaborador hace un triple regalo. El primero es obsequiarnos con una historia, charla o taller que ha preparado con ilusión. El segundo es ser partícipe de las charlas, talleres o historias de los demás ayudando a hacer que estas sean posibles. Y el último, el más importante, es permitir que las Jornadas Oniria sigan siendo un evento viable. Pues pese a que sabemos que todos venís por el Balón Prisionero, sin rol en vivo, charlas o talleres seguro que no sería un finde tan increíble.

## ¿QUE GANO CON SER COLABORADOR?

Inscripción directa si tu actividad es aceptada.

Camiseta de las JO para que todo el mundo sepa que las has hecho posibles

Apoyo y amor de ViINoc para llevar a cabo tu propuesta:

- Logístico: Focos, altavoces, alargadores, espacios interiores y exteriores de juego, regletas, carpas, etc...
- Económico: todos los pequeños gastos fungibles que suponga tu partida los puedes pasar a organización (bebidas, fotocopias, cosas del bazar, etc.) Siempre dentro de un presupuesto razonable.
- Mediático: somos un evento pequeñito, pero nos gusta hacer ruido. Así que si a ti también te gusta, tendrás como altavoz nuestras redes, directos de twitch y personas para dar a conocer tu aportación a bombo y platillo.

Acceso a algunos secretos de ViINoc...



## DISCLAIMERS DE LA COLABORACION

- Una vez terminado el plazo de propuesta de actividades, la Organización seleccionará las que sean más compatibles entre sí para conformar este evento. Esto se hará teniendo en cuenta el número de asistentes a las Jornadas, ubicaciones del sitio disponibles para llevar a cabo las partidas, número de plazas de la actividad en relación al número de plazas del resto de actividades, requerimientos específicos de la actividad... con lo que es posible que no todas las propuestas recibidas sean viables. Tenemos que ajustar todas estas características de cada actividad propuesta, por lo que nos toca hacer un encaje de bolillos muy complejo, así que confiamos en vuestra comprensión si vuestra actividad finalmente no entra en el horario. Eso no significa, por supuesto, que otro año no sea factible traerla de nuevo, pues cada año las características del evento pueden variar.
- En caso de que haya un conflicto entre dos actividades seleccionadas (no ha pasado nunca pero por si acaso) pasaría al dossier la partida con mayor número de plazas. Esto es debido a las limitaciones físicas de espacios disponibles para llevar a cabo las partidas, por lo que aquella que tenga más plazas, será la que ofrezca jugabilidad al mayor número de personas posibles.
- No podemos asegurarte la franja en la que irá tu actividad. Pero haremos mucha fuerza para que sea en la que nos has solicitado por conveniencia.
- En caso de que tu actividad, una vez aprobada y puesta en el dossier final, no tenga un número suficiente de inscritos para llevarse a cabo, la Organización puede requerirte para colaborar en otra actividad (solo en una franja)

# BALÓN PRISIONERO



"EL APRETON DE MANOS TUVO LUGAR BAJO EL HUMO DE LOS HABANOS Y EL TINTIEDO DE LOS MEJORES MELOS DEL PEPES. ESTABA HECHO. LOS ROYALTIES MÁS COTIZADOS DE TODA LA ESPAÑA LARPER AHORA ESTABAN EN MANOS DE LOS MEGALOMANOS QUE TANTO LOS CODICIABAN. CROMOS, CAMISETAS, CHAPAS, BRAZALES, BOTIDWINES, BALONES DE PLAYA... ¡HASTA CARPAS! TODO POR Y PARA EL LARP, TODO POR Y PARA... EL CUARTO TORNEO NACIONAL DE BALÓN PRISIONERO LARPER."

¡SALUDOS! A continuación vamos a explicarte el evento clave, central y más importante de las Jornadas Oniria que **NO ES EL LARP** si no... El Torneo de Balón Prisionero Larper. Consiste en una dura batalla entre equipos de 4 jugadores (aprox) que se librará el sábado por la mañana, con un horario prudente, a modo de liguilla en la que los equipos lucharán por conseguir la gloria del gran ansiado título de Campeón y secundariamente... los premios.

Se formarán 7-8 equipos de unos 4-5 jugadores atendiendo al número de inscritos. En cada equipo, uno de los jugadores tendrá la figura de capitán que a continuación procederemos a explicar.

La liguilla se hará mediante sorteo directo muy posiblemente en la plataforma TWITCH, donde se creará un panel inicial de enfrentamientos de equipos en fase de octavos de final. Los ganadores de cada fase serán los que avancen a la siguiente hasta llegar a la final.

\*No hace falta que estés en una forma física al más puro White Goodman para unirse a un equipo, aquí venimos sobre todo a echarnos unas risas.

## TIPOS DE PARTICIPANTES EN NUESTRO MAIN EVENT

### CAPITANÍA:

- ▶ Responsable de montar un equipo de más o menos 4 almas.
- ▶ Deberás elegir la temática de vuestro equipo. Podéis repetir una de años anteriores si sois veteranos o sacaros una nueva de la manga que os mole.
- ▶ Deberás mandarnos un video de presentación/reclutamiento con la propuesta para formar tu equipo (preferiblemente en el que únicamente salga el capitán y posteriormente, una vez el equipo formado, podéis mandarnos uno con el equipo al completo una vez reclutados todos los miembros)
- ▶ Saldrás, si quieres, en los directos de Twitch para hablar de tu equipo y por qué deberían entrar en él.
- ▶ Hay detallitos exclusivos para las capitánías.
- ▶ Podrás pasar a la gloria del LARP y a nuestra pared de la fama de capitanes.
  - ▶ Nota 1. Sin sus capitanes, el evento de Balón Prisionero no sería lo mismo. Así como os animamos a colaborar trayendo actividades a las JO, también lo hacemos para que seáis capitanes de equipo. No tengáis miedo a presentaros, puesto que la Organización estará allí para ayudaros en todo lo que esté en nuestras manos.
  - ▶ Nota 2. Presentarse como capitán no te garantiza automáticamente serlo. En total hay 8 Capitánías pero este año puede darse el caso de que tengamos más candidatos que puestos disponibles.
  - ▶ Nota 3. Para ser capitán deberás anotarte como tal dentro del Formulario de Inscripción, habrá una pregunta en concreto sobre ello.
- ▶ Una vez confirmada vuestra inscripción en las JO y vuestra capitania tendreis hasta el 15 de junio para mandarnos el primer video y posteriormente, si os apetece, hasta el 17 de agosto para mandarnos un video con todo el equipo.



### PARTICIPANTE - JUGADOR:

- ▶ Ser miembro de un equipo y comprometerse con la visión/temática de tu capitania.
- ▶ Recibir y repartir bolazos a mansalva.
- ▶ Tratar de pasar a la gloria como Equipo Ganador del III Torneo de Balón Prisionero Larper.

### PARTICIPANTES NO JUGADORES:

- ▶ Comentaristas (máximo 2 personas)
- ▶ Dj (máximo 1 persona)
- ▶ Fotógrafos/Camarógrafos
- ▶ Hacedores de memes
- ▶ Ojeadores del Proyecto Panini
- ▶ Público en general que anime y jalee a los equipos.
- ▶ Lo que se te ocurra y te haga feliz sin hacer daño a nada ni nadie.



# BALON PRISIONERO

## MERCADO DE FICHAJES

24 de Junio a 17 de agosto

El mercado de fichajes es emoción, es ilusión, es introspección que te acerca a tu "superYo", un periodo de tiempo en el que la competición no se trata de ganar estampando balones en los contrarios, sino encontrando el equipo del que quieres formar parte y vivir su esencia y sus colores. Es elegir **TU ESPÍRITU MAMARRACHO** y darle vida junto a tus compañeros de equipo.

En los meses posteriores al anuncio de las capitanías y temáticas de equipo, jugadores y capitanes deberán ponerse en contacto para conformar los equipos que se enfrentarán el 20 de septiembre en las JO con el objetivo de hacerse con la victoria. Esta comunicación deberá ser bidireccional, tanto por parte de los jugadores para convencer a las capitanías de que son un buen fichaje, como por parte de los capitanes para convencer a aquellos que quieren en sus equipos.

No desdeñemos esta dinámica previa a las Jornadas, se trata de una forma más de ampliar el espíritu de convivencia de Viñoc ya que nos conocemos muchos, pero no nos conocemos todos. Es super SUPER importante, por no decir COMPLETA Y ABSOLUTAMENTE VITAL que este proceso lo hagamos desde la empatía y el buen corazón, algunos hemos sido ese "friki" al que nadie quería en su equipo en el cole, y esa no es una sensación que nadie merezca vivir (ni era justo entonces ni lo merecemos ahora, así que demostremos que todos aquí somos mejores que eso). La premisa principal del mercado de fichajes es muy simple: SED CUQUIS.

Sabemos que algunos tenéis pensado vuestro equipo desde el año pasado e incluso la temática que llevaréis, pero os instamos a que le deis una vuelta a la oportunidad de descubrir a gente nueva, mezclar equipos y repensar ese dream-team incluyendo al resto de participantes. Dejad que lo inesperado os sorprenda.

Organización abrirá un grupo de WhatsApp para los titulares de capitanía, para facilitar la coordinación a la hora de formar equipos, asegurando que nadie se quede sin el suyo.



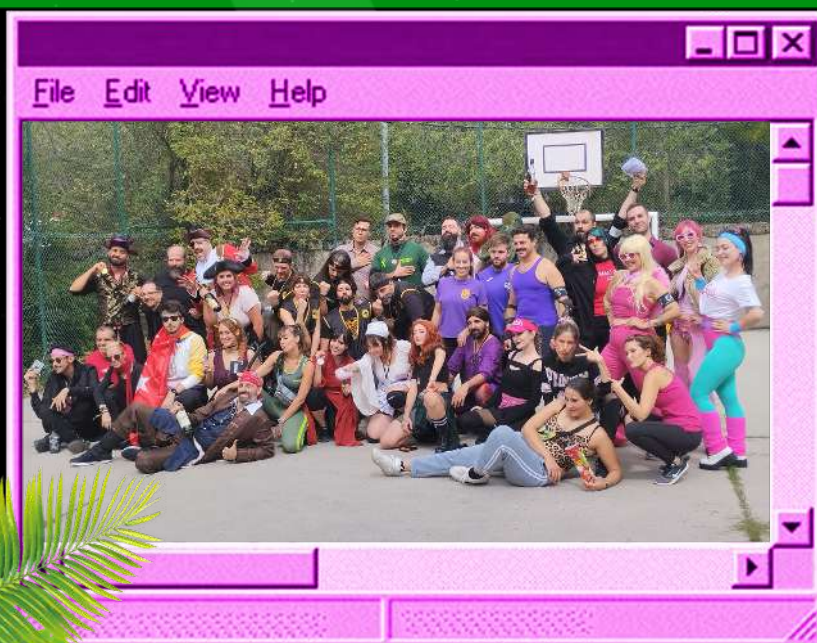


# BALON PRISIONERO

## NORMATIVA DEL TORNEO

Los equipos serán de 4-5 jugadores, salvo excepciones y caídas de última hora.

- Se constituirá una liguilla eliminatoria con enfrentamientos de equipos determinados por el azar.
- El equipo que logre eliminar a todos los jugadores del equipo contrario ganará y pasará a la siguiente ronda. El equipo perdedor será eliminado.
- Se elimina a un jugador cuando es impactado por la pelota y ésta toca el suelo acto seguido.
- 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.
- 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.
- Los jugadores eliminados irán al "banquillo" situado en la parte de atrás del campo contrario.
- Los jugadores eliminados podrán volver a su campo a jugar si logran atrapar la pelota y eliminar a un jugador del equipo contrario.
- El juego comenzará con un saque desde el centro del campo que implica a un jugador de cada equipo.
- Si una victoria es terriblemente aplastante y tenemos tiempo, se hará al "mejor de tres"



# BALON PRISIONERO

## FAQ

### **¿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 FIGHA 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 ENVIÓ MI VÍDEO DE CAPITÁN?**

Una vez te confirmemos la plaza y la capitanía, podras mandárnoslo a [narración@vilnoc.com](mailto:narración@vilnoc.com). NO antes.

### **¿CUÁNDO SE ABRE EL MERCADO DE FIGHAJES?**

El 24 de junio

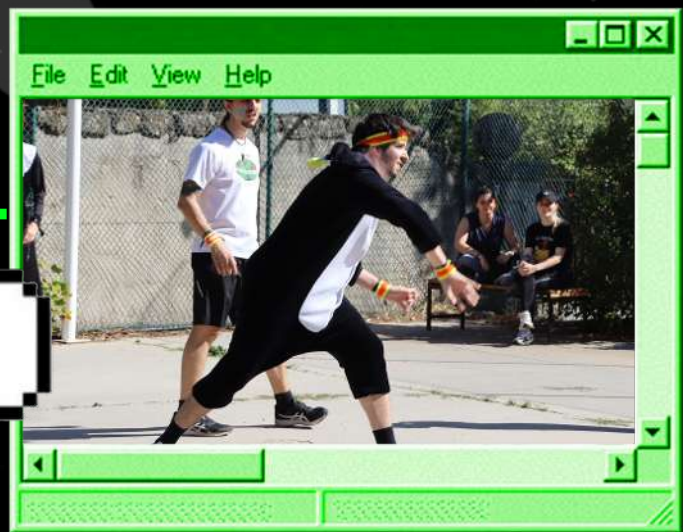
### **¿Y CUÁNDO SE CIERRA EL MERCADO DE FIGHAJES?**

El 17 de agosto

### **¿HABRÁ PREMIOS?**

Quien sabe...\*

\*La posibilidad de pegarle balonazos impunemente a Eugenio es un premio en si mismo



# BALON PRISIONERO

## FECHAS CLAVE DEL TORNEO DE BALON PRISIONERO

**SOLICITUD DE CAPITANÍA**

**10 DE MAYO**

**DIRECTO EN TWITCH  
ANUNCIANDO CAPITANÍAS**

**24 DE JUNIO**

**ENVÍO DEL SEGUNDO  
VIDEO (VOLUNTARIO) DEL  
EQUIPO COMPLETO**

**HASTA EL 17 DE AGOSTO**

**ENVÍO DE VIDEO DE  
CAPITANES**

**HASTA 24 DE JUNIO**

**CIERRE DEL MERCADO  
DE FICHAJES**

**HASTA EL 17 DE AGOSTO**



• REC

# JORNADAS ONIRIA

## PREGUNTAS ELOCUENTES

Repitiendo el formato que tan buenos resultados nos ha dado en años anteriores, haremos varios directos de TWITCH dando detalles y explicando novedades de la 4ª Edición de las Jornadas Oniria. Con TWITCH lo que pretendemos es:

MANTENER EL CONTACTO CON LA COMUNIDAD Y ALIMENTAR EL HYPE HASTA EL EVENTO.

DIFUNDIR LA INFORMACION Y SOLUCIONAR DUDAS COMUNES QUE PUEDAN SURGIR.

HACER UN POCO EL TONTO EN PRIMETIME.

De aquí a la fecha del evento realizaremos entre 3 y 5 directos de twitch (que posteriormente trataremos de subir a nuestro canal de youtube). En ellos informaremos de las características del evento, las novedades, las actividades que se llevarán este año y además os invitaremos tanto a capitanías como a colaboradores para que hableis de vuestras propuestas si así lo deseais.

Todos los directos se anunciarán previamente en nuestras RRSS para que así sepáis cuando van a tener lugar pero ya tenemos las fechas de algunos de ellos!



HD 1080/60FPS

ISO800 F3.5 00:00:00

# PRECIOS

## **PLAZA ESTÁNDAR** (150€)

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 COLABORADORA** (120€):

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

## **PLAZA MECENAS** (180€)

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 COLABORADORA** (150€)

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

## POLITICA DE DEVOLUCION

En caso de que a algún contrat tiempo os asalte:

- Hasta el día 1 de Agosto 2025: 100% del pago.
- Hasta el día 31 de Agosto 2025: ( Tres semanas antes del evento ): 60% del pago
- A partir del 1 de Septiembre, por lo evidente, organización no puede devolver el importe de la plaza.

# FECHAS CLAVE

PRESENTACIÓN DEL  
DOSSIER PROVISIONAL

15 DE MARZO

PROPUESTA DE  
ACTIVIDADES/  
COLABORADORES

15-31 DE MARZO

INSCRIPCIÓN DE  
COLABORADORES

2-9 DE ABRIL

DOSSIER DEFINITIVO

13 DE ABRIL

SOLICITUD DE PLAZA

24-27 DE ABRIL

MAILS DE  
ACEPTACIÓN/LISTA DE  
ESPERA

5 DE MAYO

INSCRIPCIÓN DE  
PARTICIPANTES

10 DE MAYO

INSCRIPCIÓN EN ROLES  
EN VIVO

17 DE AGOSTO

LÍMITE DE  
ORGANIZADORES PARA  
ENVIAR FICHAS DE PJ

2 DE SEPTIEMBRE

# JORNADAS ONIRIA

19-21 SEPTIEMBRE

Este evento es pequeño y está creado por Larpers para Larpers, por lo que tras dos ediciones creemos necesario matizar varios puntos que consideramos básicos

1. Si una persona colaboradora, por el motivo que fuera o fuese, no pudiera asistir en último momento al evento, asumimos la comprensión y empatía de todas aquellas personas que estuviesen apuntadas a su actividad. Organización hará lo humanamente posible por buscar una persona sustituta o un plan alternativo, pero a veces las cosas sencillamente no salen.
2. Todas las personas que colaboran en este evento, incluidas las de organización, son seres sintientes que cobran en ilusión. Por lo que Organización verá con muy malos ojos a aquellos participantes que menosprecien el trabajo y la ilusión de los demás, pudiendo llegar a tomar medidas de cara a eventos futuros de ViINoc.
3. Recordad que este evento es una convivencia y un torneo de balón prisionero.  
El rol en vivo es una guinda, pero bajo ningún concepto es el propósito principal de las Jornadas Oniria. La Asociación ViINoc te garantiza la participación en el evento principal de las Jornadas, el IV TORNEO NACIONAL DE BALON PRISIONERO LARPER, sin embargo bajo ningún concepto te garantiza la asistencia al resto de eventos de rol en vivo, charlas o talleres que tienen lugar entre la noche del viernes y la tarde/noche del sábado.  
Lo único que podemos garantizar es que habrá plazas disponibles para todos, de tal manera en que no te quedes sin nada que hacer si es que no lo deseas. Las JO están diseñadas para que las franjas de vivos siempre haya plazas para la totalidad de participantes de las Jornadas
4. No olvidéis que en ViINoc te puedes portar mal. Pero solo UNA VEZ.

# CODIGO DE CONDUCTA Y FILOSOFIA DE LA ASOCIACION 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 tú 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 qué se están apuntando.
7. Todos los espacios usados durante los eventos deberán cuidarse y dejar los sitios tal y como los encontramos. Igualmente, se devolverá cualquier atrezzo o elemento prestado por la Asociación Vilnoc para la realización de la actividad cuando ésta termine.
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.

