

Reglamento de Sanciones

Faltas

Para salvaguardar la integridad física y psicológica y la dignidad de todos los participantes del evento así como para velar por mantener un adecuado clima de convivencia, la Asociación tipifica como comportamientos susceptibles de constituir una falta y por tanto también susceptibles de ser sancionadas con una medida correctora y/o con la comunicación de la misma a las autoridades, las siguientes acciones:

- La ausencia del jugador sin aviso y/o causa justificada durante el juego, que pudiera provocar desequilibrios en el normal desarrollo del mismo.
- Cualquier acción prolongada y sacada del contexto interpretativo que impida a otro jugador disfrutar de su derecho a jugar.
- Proferir insultos fuera de juego contra otro participante del evento.
- Acosar física o verbalmente a otro participante del evento.
- Ejercer cualquier tipo de violencia hacia otro participante del evento.
- Cometer cualquier acto o declaración de LGTBIfobia, discriminación, por cualquier razón a otro participante del evento
- Grabar o fotografiar sin autorización a otros participantes del evento
- Suplantar la identidad de otro jugador.
- No cumplir la normativa del albergue
- No detener el propio juego cuando la organización lo ha pausado, o cuando hay una emergencia que requiera que se detenga.
- Obstaculizar sin motivo a los organizadores en el cumplimiento de sus funciones.
- Dañar las instalaciones del albergue y el material de la organización o de otros jugadores.



En este reglamento

Faltas	1
Sanciones.....	2



¡El acero pesa!

Recuerda hacer del combate una experiencia inmersiva para ti, para tu rival y para todos los que os observamos.

El cansancio, el peso de las armas, el dolor de las heridas sufridas, todo eso puede ser introducido en la interpretación de un combate, convirtiendo el enfrentamiento en algo totalmente épico y que todos recordaremos.

Corresponderá a cualquier miembro del equipo organizador la notificación a los coordinadores de la comisión de estas conductas y acciones, así como la advertencia al participante que las esté perpetrando de que cese inmediatamente en ellas.

Entendemos por otro lado que un evento de rol en vivo puede generar situaciones dentro de juego susceptibles de ser interpretadas como conductas contrarias al espíritu del juego sin serlo, por lo que establecemos como principio el uso de palabras de seguridad (ver reglamento general) para si alguien está percibiendo o sintiendo una conducta de ese tipo, incluso puntualmente, pueda advertir a quien la realiza de la interpretación negativa de ésta de modo que cese en ese comportamiento o actitud “de personaje” en beneficio de la seguridad física y psicológica de los jugadores.

Sanciones

Una vez verificada la comisión de una falta tipificada en el apartado anterior, los coordinadores, salvo que la gravedad o idiosincrasia de esta requiera la intervención de una autoridad superior, podrán imponer una o varias de estas sanciones, con el exclusivo interés de atajar el problema y sus causas.

- Aviso al participante del carácter contrario al espíritu del juego de su comportamiento o acción.
- Cambio de cabaña o alojamiento del infractor.
- Expulsión del juego hasta la siguiente comida.
- Expulsión definitiva del juego.
- Expulsión del albergue.
- Veto al jugador para el siguiente evento.
- Reparación de los daños causados a materiales.

EFEYL

E-mail: reglamentos@efeyl.org