

MEDIDAS DE SEGURIDAD

1. PREVENCIÓN

Antes de hablar de las herramientas de seguridad es importante hablar de la prevención; tener información previa de los posibles temas sensibles que saldrán en la partida ayudará a que nuestra experiencia de juego y diversión no se vea afectada por escenas que nos incomoden o, directamente, nos sobrepasen.

Respetar tus límites y evita los temas sensibles. Jugamos a rol para pasarlo bien. Si ves que la partida contiene un tema que te genera incomodidad plantéate participar en otra que se adapte más a ti.

Para realizar este documento se ha contado con varios profesionales con formación en igualdad de género y se han consultado los siguientes blogs de rol con experiencia en la organización de jornadas:

- [Santuario de Selene](#)
- [NetCon](#)
- [Eviltailors](#)
- [La Mirada, de Producciones Gorgona](#)

2. BUENAS PRÁCTICAS EN LA ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Esta sección es una recopilación de consejos y buenas prácticas que la organización ha ido implementando, a nivel personal, en sus años de dirigir partidas. Esperamos que os ayuden a mejorar la comunicación y organización de vuestras mesas:

1. **Cuida la seguridad de la mesa**, aconsejando una buena comunicación de sus necesidades y aplicando el uso de herramientas de seguridad ([puedes ver los consejos que proveemos más abajo y su correcto uso](#)).
2. **Comunícate con antelación con la mesa**, la confianza y comodidad de quienes vayan a jugar será mayor si la persona que dirige les da información y muestra emoción sobre la partida. Tener seguridad de que se va a realizar, saber si los PJ son pregenerados, que resuelvan sus dudas... Todo fluirá mejor si no sienten que hablan con una pared. Este contacto inicial debe realizarse a través del canal de texto correspondiente a la mesa de juego en el servidor de Discord. Es recomendable concretar los siguientes temas antes de la partida:

- **Experiencia previa con el sistema y las herramientas** que se van a usar. Explicar su funcionamiento si las personas participantes los desconocen.
 - **Reparto de personajes**, u otras cuestiones relacionadas con el desarrollo de la partida/actividad.
 - **Herramientas de seguridad que se van a usar**. Es responsabilidad de la persona directora favorecer un entorno de juego seguro para la mesa.
 - **Contenido o material en otros idiomas (no traducidos)**. Si el material que les vas a proveer está en inglés u otros idiomas puede haber problemas de entendimiento. Coméntaselo a la mesa y facilita herramientas que ayuden a entender la información necesaria para jugar.
3. **Si la partida se va a grabar**, debes de haberlo escrito en la información de la partida, en caso contrario, avisa con antelación; no a todo el mundo le gusta exponerse en las redes y en última instancia recuerda que para hacerlo necesitarás el **consentimiento expreso de toda la mesa**. Por lo tanto, si quieres grabar tus partidas deberás especificarlo en el anuncio y avisar que al apuntarse los participantes acceden a ello.
 4. **Respetar la duración de la actividad** que indicaste en la inscripción. Si finalmente la actividad se alarga más de lo indicado, deberás acordar con la mesa si es necesario continuarla en otro momento (de manera ajena a las propias jornadas) o si queréis seguir con la sesión hasta terminarla. Recuerda que puede haber personas inscritas a otras actividades y no siempre será posible terminarla el mismo día.
 5. **Realiza algunas pruebas** con las **herramientas de comunicación y los tableros virtuales** que vayas a utilizar unos días antes de empezar la partida. Aunque siempre pueden aparecer imprevistos, estas pruebas te ayudarán a minimizar los problemas técnicos que puedan presentarse a última hora.
 6. **Informa con suficiente antelación a la mesa de la anulación de la partida** en caso de no llegar a las plazas mínimas cubiertas para realizar la partida o actividad o por cualquier otra causa de fuerza mayor. Es tu decisión **aceptar, de manera excepcional, participantes fuera del plazo de inscripción**, siempre dando prioridad a las personas cuyas actividades hayan sido canceladas.

3. BUENAS PRÁCTICAS PARA PARTICIPANTES

Sabemos que el rol es una afición para divertirse y pasar un buen rato, pero detrás de cualquier partida de rol hay una persona que pone su ilusión y esfuerzo para que os lo paséis bien. Es por ello, que os pedimos respeto tanto por el trabajo de la persona que dirige como el tiempo que el resto de la mesa reserva para jugar. Muestra este respeto siguiendo los puntos que te indicamos más adelante.

Recuerda que la organización está pendiente de cualquier duda o circunstancia que pueda surgir durante las jornadas en sí mismas o bien previamente mediante cualquier correo que quieras mandarnos a la cuenta de twitter o a Gmail:

halloweekend.rol@gmail.com.

SÉ PUNTUAL Y ASISTE A LA PARTIDA

Preséntate a la partida unos minutos antes de la hora acordada. Los imprevistos existen, pero no suelen ser la norma. Si te surge algún inconveniente avisa cuanto antes. Muestra respeto por el tiempo del resto de la mesa. Ten en cuenta que algunas de las partidas se grabarán y se necesitarán pruebas de cámaras y sonido previas que pueden requerir algo de tiempo.

Entre las normas podrás ver:

ASISTENCIA Y PUNTUALIDAD

Las personas que se inscriban como participantes en las actividades deberán cumplir un mínimo **COMPROMISO** de asistencia y **PUNTUALIDAD**.

Si por causas de fuerza mayor no puedes asistir:

1. **Comunicaselo** lo antes posible **a la persona directora de juego u organizadora** de la actividad.
2. **Date de baja** de la mesa o la actividad a través del evento de reclutamiento de Discord.

Cualquier persona que no asista a la actividad sin avisar o justificación posterior será sancionada con la **expulsión del resto de actividades en las que forme parte como participante y un posible baneo del servidor**.

Puedes leer el protocolo ANTIAUSENCIAS aquí:

https://docs.google.com/document/d/1BnBi6CkXQ78s_DpLG_JRdCo8bILkyhylqUbeZJWu28s/

DA SEÑALES DE VIDA ANTES DE LA PARTIDA

Una de las cosas que generan más malestar a la persona que dirige es estar esperando que una persona apuntada en su partida haga acto de presencia. Cuando tengas confirmada tu participación, saluda en el canal pertinente y mantén una comunicación fluida con lo referente a la partida.

Entre las normas podrás ver:

COMUNICACIÓN

Las personas inscritas en las actividades deberán facilitar y mantener abierta la **COMUNICACIÓN** con la persona directora u organizadora de la actividad para confirmar su asistencia y colaborar con los preparativos previos.

Cualquier participante que **no conteste a las menciones directas o indirectas** a través de los canales de las actividades (mesas) en un **periodo de 72h** sufrirá la **expulsión de la actividad** y la sustitución por una persona de la reserva, salvo que se llegue a otro acuerdo con la persona directora de juego.

El medio de comunicación por defecto será a través del Discord de las Halloweend, y se usará siempre salvo que se acuerde con la mesa usar otro distinto. La organización solo puede controlar los mensajes que tengan lugar dentro del servidor.

COMPRUEBA EL SOLAPAMIENTO DE PARTIDAS Y ASEGÚRATE DE QUE HAY UNA HORA DE MARGEN ENTRE DOS ACTIVIDADES SEGUIDAS

Es deber de la persona jugadora no apuntarse a más de una partida en la misma franja horaria y revisar su posición en las listas de espera (es posible que haya una baja y pases a formar parte de una partida que se solape con otra en la que ya tenías plaza).

El proceder por parte de la organización con respecto a las personas que están apuntadas en situación de solapamiento será comunicárselo para que se den de baja en una de las dos actividades. Si tras el primer aviso no se produce ninguna baja, la organización puede expulsar a la persona apercibida de ambas actividades.

Ir con el tiempo justo no suele acabar bien. Una partida se puede retrasar su inicio o puede acabar más tarde de lo previsto. Es importante recordar que somos seres humanos y que necesitamos una pausa para beber o comer algo, ir al baño y despejarnos un poco para estar en plenas facultades para la siguiente partida.

Entre las normas podrás ver:

LÍMITE DE INSCRIPCIONES Y TIEMPO ENTRE ACTIVIDADES

Solo podrás apuntarte a **una actividad por franja horaria (mañana, tarde y noche) durante el mismo día**. Es obligatorio que haya un **margen de una hora entre las actividades consecutivas a las que te apuntes** como participante, aunque sean de distintas franjas horarias.

Cuando se detecte el incumplimiento de los requisitos anteriores se realizará un primer apercibimiento, tras el cual, si no hay reparación de la incidencia, la persona participante **podrá ser expulsada de las dos actividades**.

4. HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD

En pos de que una partida no tenga momentos que lamentar, recomendamos encarecidamente el uso de medidas de seguridad. El hecho de no usar las mismas no evitará que los organizadores pongamos en marcha el [protocolo antiacoso](#) ni que una persona pueda saltarse la normativa establecida de las jornadas.

Durante las jornadas siempre habrá alguna persona de la organización en el canal de voz "Admins de Guardia". Puedes hablar con nosotros en todo momento y de cualquier forma (mensajes privados si lo prefieres o a través de alguien con quien tengas confianza)

Y finalmente, por defecto, puedes usar la Tarjeta X en cualquier partida, es la herramienta más básica, pero cuanto más esfuerzo se haga en la prevención y en la comunicación previas, mejor irá la partida.

AVISO DE CONTENIDO

Si tu juego trata temas delicados, problemáticos o potencialmente hirientes para la mesa, por favor coméntalo con el resto de personas jugadoras. Todo lo que tienes que hacer es anunciar el tipo de contenido que pueden esperar, asegurarte de que les parece bien y ofrecerles dejar la partida si no es así. Te facilitará el trabajo las etiquetas de contenido sensible que escojas en el momento de hacer la inscripción de la partida.

LÍNEAS Y VELOS

Antes de jugar, puede ser buena idea preguntar a tu mesa sobre otros límites que preferirías que no se incluyeran en la partida. Para ello cada participante puede definir sus Líneas y Velos:

Líneas

Son límites que no cruzaremos. Estas son cosas que no aparecerán en la partida, ni se mencionan ni tienen lugar fuera de pantalla. Simplemente no ocurren.

Velos

Situaciones que ocurren fuera de pantalla en la partida, aunque se puede aludir a éstas posteriormente. Pueden ocurrir, pero no ser el foco de la partida ni tratarse en detalle. La forma más fácil de manejarlas es “fundir a negro”. Haz referencia de lo que va a ocurrir, describe los eventos previos, funde a negro en el momento adecuado y pasa a la siguiente escena.

A continuación tenéis un listado con los temas sensibles más comunes. Como persona directora dispondrás de los avisos de contenido para darlos a conocer antes de la partida. Como participante es importante que comuniques tus temas sensibles para encontrar una partida que se adapte a ti.

HORROR

- Arañas
- Bichos
- Demonios
- Gore
- Ojos
- Ratas
- Sangre
- Violencia animal
- Violencia infantil
- ¿OTROS?

RELACIONES

- Cortinilla en negro
- Explícitas
- Relaciones entre PJ
- Relaciones entre PJ y PNJ
- Romance
- Sexo
- ¿OTROS?

CUESTIONES CULTURALES

- Homofobia
- LGTBIfobia
- Racismo
- Religión
- Sexismo
- ¿OTROS?

SALUD MENTAL Y FÍSICA

- Ataque al corazón
- Autolesiones
- Cámaras de gas
- Cáncer
- Claustrofobia
- Desastres naturales
- Drogas
- Embarazos, abortos
- Genocidio
- Huracanes, tornados, monzones
- Morir por congelación
- Morir por inanición
- Parálisis física o ataduras
- Policía, ataques de la policía
- Sed
- Terrorismo
- Tortura
- Violencia sexual
- ¿OTROS?

TARJETA X

Se utiliza para vetar un contenido durante el juego que pueda hacer sentir incómoda a cualquier persona durante una partida. Puede ser cualquier cosa que simbolice una X, desde un objeto o cruce de brazos de la persona jugadora indicando que se está usando esta tarjeta y cuál es el motivo de su uso, sin ser necesario dar explicaciones ni sentirse presionada por el resto. Desde entonces el contenido se obviará o cambiará.

SEMÁFORO

Esta herramienta representa una forma de nivelar la intensidad y mostrar la conformidad de la mesa mediante tarjetas con el mismo código de colores que un semáforo. El semáforo puede utilizarse en cualquier momento de la partida para comunicar las sensaciones sobre lo que está aconteciendo en escena. De forma alternativa, si no se disponen de tarjetas, la mesa puede utilizar el chat escrito de la partida o mensajes directos con la persona DJ para expresar su conformidad con el desarrollo de las escenas.

- **Verde:** indica interés en profundizar más en el desarrollo de la escena.
- **Amarillo:** indica conformidad con el contenido de la escena y sirve para señalar que no se desea profundizar más en ésta.
- **Rojo:** funciona como una tarjeta X e indica incomodidad con el contenido de la escena; ésta debe detenerse y reconducir la narración hacia otra escena.

5. PROTOCOLO ANTIACOSO

Estos van a ser los pasos que se van a seguir en todo momento y trataremos de que no haya ningún problema. Las personas encargadas del cumplimiento de este protocolo serán @LePifia, @Neophenix y @Nit y siempre habrá alguien de la organización en el canal de voz "Admins de guardia".

CLAVES DEL PROTOCOLO

1. Implicación de la organización y de los asistentes para evitar situaciones de acoso.
2. Garantías de seguridad para que la víctima pueda desarrollar actividades en la jornada con total normalidad.
3. Supervisión de la persona acosadora para que no vuelva a repetirse la situación de acoso.

¿QUÉ ES ACOSO?

El acoso incluye, pero no se limita a, las siguientes situaciones:

- Comentarios verbales que refuerzan estructuras sociales de dominación (comentarios relativos al género, identidad y expresión sexual, discapacidad, aspecto físico y vestimenta, peso, raza, edad o religión).
- Vejación, aislamiento social o señalar a una persona por los juegos o aficiones que le gustan.
- Interrupción constante a una persona para que no hable, aislándola socialmente.
- Exponer y mostrar imágenes sexuales no solicitadas o en espacios públicos.
- Intimidación o seguimiento deliberado.
- Fotografías y grabaciones sin consentimiento a una persona como objetivo. O bien, no aceptar eliminar (independientemente de su índole) la fotografía o grabación en la que aparezca una persona que no desee aparecer.
- Atención sexual no deseada (flirteo, coqueteo, mostrar el cuerpo con actitud sexual o realizar posturas provocativas).
- Alentar los comportamientos anteriores.

SENSIBILIZACIÓN

- Jamás se culpará a la víctima de la situación de acoso. Nadie quiere ser acosado ni lo busca, independientemente de cuál sea su género, identidad y expresión sexual, discapacidad, aspecto físico y vestimenta, peso, raza, edad o religión.
- Quien medie en estas situaciones no debe mostrar agresividad o usar palabras bruscas a ninguna de las partes para evitar nuevos conflictos.
- No debe señalarse públicamente a la víctima y todos deberían amonestar a quien lo haga.
- No se debe responsabilizar a la víctima de haberse expulsado o tomado acciones contra alguien. Ni tampoco debería verse como responsable: "Si alguien acaba expulsado de las jornadas será por lo que ese alguien haya hecho, y no porque tú le hayas denunciado".

DESCONOCER EL PROTOCOLO NO EXIME DE SU CUMPLIMIENTO

La organización de las jornadas o las personas designadas para ello tienen el compromiso de actuar en todos los casos en los que sea posible y cómo le sea posible.

ACTUACIÓN INMEDIATA

Testigos del acoso deben pedir a la persona acosadora que cambie su comportamiento y/o dirigirse al canal de voz "Admins de Guardia" para comunicarlo directamente y que alguna de las personas de la organización presentes manejen la situación. Deben hacerlo educadamente y sin interrumpir excesivamente el desarrollo de las jornadas.

En el caso de que la persona acosadora reaccione mal (muestra de agresividad o burla de la situación) o si continúa con su comportamiento, se informará a la organización para que actúe.

Esta actuación básica es la que se espera de los testigos, pero no la única: en caso de duda o incapacidad para actuar, lo mejor es avisar a la organización.

REPORTE Y ACTUACIONES A LLEVAR A CABO

Cuando suceda una situación considerada como acoso, se espera que los testigos o la víctima avisen a la organización y expliquen qué sucede. Estos intentarán mediar en el conflicto:

1. Se le preguntará a la víctima si está bien, si quiere hablar del tema y si quiere separarse de la persona acosadora (identificada por testigos o por ella misma si es que quiere)
2. De solicitarlo, facilitar que se incorpore a otra actividad. Se le preguntará si necesita algo o quiere estar acompañada hasta que se calme. Se le sugerirá tras ello el llamar a alguien de su familia, alguna amistad o incluso a la policía.
3. Puede darse el caso en el que la víctima consienta esa situación o comportamiento y todo se trate de un malentendido, por lo que se reanudará la actividad con normalidad.
4. Se le pide a la persona acosadora que dé su versión de los hechos. Se le explicará la situación y se le sugerirá cambiar de comportamiento, separarse de la víctima y cambiar de actividad o partida y, de ser necesario, vetarla de toda actividad de las jornadas y de futuras actividades llevadas a cabo por los mismos organizadores así como su expulsión del recinto, en la medida de lo posible y según la gravedad de lo sucedido.

5. Se tendrá especial atención a la persona acosadora para evitar que se repita la situación.

OTRAS ACTUACIONES: REPORTE ANÓNIMO

Cualquier persona que presencie una situación de acoso podrá hacer un reporte anónimo a través del formulario que aparece en este apartado. Se solicitará que se identifique a la víctima, la persona acosadora y se detalle lo sucedido. La organización estudiará los reportes y actuará aplicando el protocolo correspondiente.

El formulario se encuentra en el siguiente enlace:

<https://docs.google.com/forms/d/1c0QW0ledm8ma05zNzJvRYU1U51zq0fgAgfFzoHuZgfY/edit?usp=sharing>

AVISO A LA POLICÍA O ACTUACIONES POR ENCIMA DE LA ORGANIZACIÓN

De considerarse un acoso que entra dentro del terreno delictivo, **la organización** debe acudir a la policía para explicar la situación y que sean ellos quienes tomen parte. Lo ideal es que sea la propia víctima quien lo pida, pero se entiende que no siempre es posible.

De ser acoso continuado (que suceda más de una vez en la misma jornada o haya constancia de casos en jornadas anteriores) se le pedirá a la persona acosadora que abandone las jornadas y no podrá participar en eventos futuros.