



I. Sobre la participación

I.1 Los concursantes participarán en grupos de 3 a 4 jugadores.

I.2 Cada grupo de jugadores participará en su propia partida individual e independiente a la de otros grupos, con una duración estimada de una hora y media para su actividad.

I.3 Los participantes podrán presentarse formando previamente su propio grupo de jugadores, o bien apuntarse individualmente y esperar a que se complete el grupo para iniciar su partida. Si se apuntasen a esta actividad en un momento en el que otro grupo estuviese jugando su propia partida, o no pudiesen participar en ese momento por otros motivos (como la ausencia de uno de los jugadores de su grupo), pueden reservar su participación dentro del horario establecido para la misma (la organización les indicará los horarios disponibles en ese momento), pero deberán estar presentes en el lugar de realización de la actividad al menos 10 minutos antes de la hora de comienzo, pudiendo adelantarse la participación de otro grupo en su lugar si estos no se hubiesen presentado.

I.4 La actividad tendrá lugar en el Centro Cívico Clara Campoamor, bien en la zona común del hall, o bien en una sala asignada (sujeto a la disponibilidad de los espacios en cada momento, consultar a la organización). Los horarios en los que se llevará a cabo esta actividad son los siguientes:

Miércoles 12 de abril: de 11:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:00.

Jueves 13 de abril: de 11:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:00.

Sábado 15 de abril: de 11:00 a 14:00.

II. Sobre la inscripción

II.1 El proceso de inscripción se realizará únicamente de forma presencial durante las jornadas.

II.2 El plazo de inscripción presencial estará indicado en la mesa de recepción de la asociación, donde deberá acercarse el participante (o grupo de participantes) para inscribirse: allí deberá/n facilitar los datos que le/s soliciten y se le/s indicarán los horarios disponibles en ese momento.

III. Sobre la actividad

III.1 La actividad consistirá en una partida de rol basada en una versión modificada del sistema FATE, con la adición de elementos visuales (cartas, marcadores) y ejercicios de destreza y reflejos (jugar al "piedra-papel-tijera", utilizar un martillo de juguete, protegerse del martillo con un casco de plástico).

III.2 Los participantes elegirán, de mutuo acuerdo entre ellos, un personaje diferente cada uno; si no pudiesen ponerse de acuerdo en la elección de alguno de los personajes, el organizador de la actividad ("Director de Juego") les explicará cómo resolverlo.

III.3 Los participantes jugarán de modo cooperativo para resolver los enigmas y retos que el "Director de Juego" les propondrá durante la partida de rol. No obstante, cada personaje tiene sus propios objetivos personales ocultos y, al final de la actividad, sólo uno de ellos se llevará la gloria y la fama... ¿cómo se sabrá cuál de ellos? Eso es algo que los participantes deberán descubrir por sí mismos.

III.4 El ganador de cada partida será recompensado con un premio al finalizarla, y su nombre quedará inscrito en "el hall de la fama", un cartel que será exhibido durante las jornadas.

IV. Sobre las normas de seguridad

IV.1 La organización proveerá a los participantes con los martillos de juguete y los cascos que serán ocasionalmente necesarios para el desarrollo de este concurso. Sólo se permite usar en esta actividad el material facilitado por la organización, y los participantes se comprometen a ejercer un uso responsable de dichos materiales, evitando en la medida de lo posible causarles desperfectos que podrían repercutir en la experiencia a otros jugadores (ya sean de su grupo o de los posteriores).

IV.2 Los participantes sólo podrán usar el casco y el martillo que les sea asignado por la organización, y únicamente los usarán cuando el "Director de Juego" les indique que pueden hacerlo. Se prohíbe el uso de estos objetos para ninguna función que no sea la que se les indique durante la partida.

IV.3 Cuando deban usar los martillos de juguete y los cascos, los participantes se comprometen a no hacer un uso excesivo de la fuerza, evitando golpear a otros participantes con ninguna zona del martillo que no sean sus extremos acolchados, ni golpearles en ningún lugar diferente a la zona superior de la cabeza (poniendo especial cuidado en evitar tocar con el martillo la cara de otros jugadores).

IV.4 La organización se reserva el derecho de amonestación a los participantes que incumplan estas normas, pudiendo llegar a descalificarles del concurso e interrumpir su participación en esta actividad si no respetan las advertencias de seguridad.

V. Sobre la organización

V.1 La participación en esta actividad supone la plena aceptación de estas bases. No obstante, desde la Asociación Motsukora atenderemos cualquier queja de los participantes o del público.

V.2 No se tolerará ninguna conducta que desde la Asociación Motsukora consideremos inapropiada u obscena. En tal caso, nos reservamos el derecho a tomar las medidas que consideremos oportunas.

V.3 Desde la Asociación Motsukora nos reservamos el derecho a adoptar cualquier iniciativa que, sin estar regulada en las presentes bases, contribuya al mayor éxito de la actividad, sin que pueda formularse reclamación alguna.

V.4 Los datos personales para la inscripción en el concurso serán tratados confidencialmente de acuerdo a la Directiva Europea EU/2016/679 de protección de datos (GDPR). Serán usados exclusivamente para la realización de este concurso y no serán cedidos ni vendidos a terceros en ningún caso. La base de datos será eliminada una vez finalizado el concurso y entregado el premio a cada uno de los ganadores.



Representación conceptual del juego, inspirado en la saga de videojuegos "Alex Kidd".