



## BASES DE CONCURSO

### “MANGA-PARTY”

#### I. Sobre la participación

- I.1 Los concursantes participarán en **grupos de 4 a 6 personas**, donde una de las personas será el *Capitán*. La organización contactará con esta persona en caso de ser necesario, tanto antes del concurso como durante él.
- I.2 Habrá un máximo de **6 plazas** en total y una lista de grupos de reserva.
- I.3 Los grupos, sean participantes o de reserva, deberán estar presentes en el lugar de realización del concurso **10 minutos antes de la hora de comienzo**, cuando se pasará lista. Se considerará que un grupo está presente si están al menos 3 personas de este. Si un grupo no está presente a la hora de comienzo, el primer grupo de la lista de reserva que sí esté presente ocupará su lugar. Es por ello por lo que desde la organización recomendamos asistir a la hora, aunque se esté en la lista de reserva.
- I.4 La fecha y el lugar en el que tendrá lugar el concurso estará **indicado en el panel de anuncios de las jornadas** y en el **programa de la página web**: <https://motsukora.org/jornadas/horario/>

#### 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 el panel de anuncios de las jornadas**. Para inscribirse se deberá acercar a un socio organizador identificado con **un chaleco azul con el logo de la asociación**, a quien deberá facilitar los datos que le solicite y quien le indicará el número de turno asignado.

#### III. Sobre el concurso

- III.1 Los grupos competirán en distintas pruebas que pondrán a prueba sus conocimientos de manga, anime, videojuegos, cultura japonesa y demás conocimiento variado.
- III.2 Se usará un tablero informatizado en el que los participantes irán avanzando, por turnos, realizando las distintas pruebas que se hallan en él.

- III.3 La organización explicará los tipos de pruebas presentes en el concurso y sus reglamentos particulares antes de comenzar con el concurso.
- III.4 Superar las pruebas dará puntos y quien más puntos tenga al final del concurso será el equipo ganador. Las distintas maneras de ganar y perder puntos se explicarán al comienzo del concurso.
- III.5 El premio será entregado al grupo ganador durante la ceremonia de entrega de premios de las jornadas, que tendrá lugar **en el tramo final de la ceremonia de clausura del último día del evento**.

#### **IV. Sobre la organización**

- IV.1 La participación en el concurso supone la plena aceptación de las bases. No obstante, desde la Asociación Motsukora atenderemos cualquier queja de los participantes o del público.
- IV.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.
- IV.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 del concurso sin que pueda formularse reclamación alguna.
- IV.4 Los datos personales para la inscripción en el concurso serán tratados confidencialmente de acuerdo con 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 al ganador.