



## BASES DE CONCURSO

### “OLIMPIADAS NAKAMAS”

#### I. Sobre la participación

- I.1 Los concursantes participarán en **grupos de 3 a 4 personas**.
- 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, mínimo necesario para poder participar. 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 El concurso tendrá lugar en la **Sala 5 del Centro Cívico Clara Campoamor el jueves 4 de abril a las 18:00**.

#### 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 el panel de anuncios de las jornadas**. Para inscribirse se deberá acercarse 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 Se trata de un concurso de conocimiento y habilidad tematizado en la serie “One Piece”.
- III.2 Al comienzo del concurso, cada equipo elegirá una tripulación entre las disponibles, donde cada una tendrá una habilidad asignada que se podrá canjear una vez por prueba. Cada habilidad no se hará públicas hasta que el equipo que la tenga la use. Para usarla, el equipo tendrá que decir el nombre de la habilidad en voz alta.
- III.3 A los equipos se les asignará una recompensa, la cual irá aumentando según vaya obteniendo aciertos en las diferentes pruebas.
- III.4 En el caso de que un equipo falle una pregunta o prueba habrá rebote al siguiente equipo en turno.

- III.5 Se realizarán 3 pruebas de 40 minutos cada una:
- Preguntas sobre la serie
  - Mímica y pictionary
  - Adivinar emojis, voces y risas
- III.6 Al término del concurso, el equipo que haya obtenido la segunda recompensa más alta tendrá la oportunidad de retar al equipo con la recompensa más alta a un “Davy Back Fight”:
- El “Davy Back Fight” consistirá en tres pruebas rápidas:
    - Adivinar siluetas: 20 segundos cada equipo, el que más adivine gana.
    - Pictionary: El equipo que primero adivine gana.
    - Mímica: El equipo que primero adivine gana.
  - Por cada prueba, el equipo ganador robará un 10% de la recompensa del otro.
- III.7 El equipo ganador será aquel que tenga mayor recompensa al finalizar todas las pruebas del concurso, incluido el “Davy Back Fight” si lo hubiera.
- III.8 El premio será entregado al grupo ganador durante la ceremonia de entrega de premios de las jornadas, que tendrá lugar en la **tarde del sábado 6 de abril**.

#### **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.