



“WAIFUAIGHT”

I. Sobre la participación

- I.1 Los concursantes participarán en **grupos de 4 personas**.
- I.2 Los participantes deberán ser **mayores de 13 años**.
- I.3 Habrá un máximo de **4 plazas** en total y una lista de grupos de reserva.
- I.4 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. 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.5 El torneo tendrá lugar en el **auditorio del Centro Cívico Clara Campoamor el jueves 4 de abril a las 19:00**.

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 torneo

- III.1 El torneo se celebrará en dos fases, una fase semifinal y una fase final. A la fase final pasarán los dos grupos ganadores de la fase semifinal. Cada enfrentamiento será de un grupo contra otro.
- III.2 Los grupos se enfrentarán en un partido con la mecánica del juego de “campo quemado” en el que en lugar de pelota se utilizará una almohada. Asimismo, un miembro de cada equipo portará una almohada con la que también intentarán eliminar a los del otro impactándoles con ella. Los participantes “eliminados” pasarán al extremo opuesto del campo del que sólo podrán salir y volver al terreno de juego si consiguen impactar a un miembro del equipo contrario.

III.3 Las almohadas tienen una forma de uso particular:

- Las que simulan una barra de pan pueden ser lanzadas, pero no pueden usarse para golpear directamente con ellas.
- Las dakimakuras pueden usarse para puntuar golpeando directamente, pero no puntúan siendo lanzadas.
- Las dakimakuras puede portarlas exclusivamente un miembro del equipo que podría pasársela a otro, pero siempre directamente entregándosela en mano puesto que no puede ser lanzada. Asimismo, si el portador de la dakimakura resulta eliminado y cambia de campo lo haría portando la dakimakura y aplicando las reglas sobre la misma previamente descritas.

III.4 Cada encuentro durará un máximo de **15 minutos**.

III.5 Cada impacto cuenta como un punto en el marcador del equipo y quien más puntos acumule al final del tiempo establecido para el encuentro será el ganador.

III.6 Si un equipo lograra eliminar a todos los miembros del otro antes de acabar el tiempo finalizará el encuentro y se contabilizarán los puntos obtenidos.

III.7 Todos los encuentros contarán con un árbitro y dos jueces de línea. En el caso de situaciones ambiguas o no contempladas en estas bases, las decisiones de los árbitros/jueces de línea predominarán sobre cualquier otra y serán inapelables.

III.6 El premio será entregado al 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. Así mismo, el árbitro y los jueces de línea podrán alterar la dinámica del juego si ello contribuye a un mejor desempeño del mismo.

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.